

Muhammad Aldito Primatama. 2023. Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphics* Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muchamad Arif

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi *motion graphics* yang layak digunakan bagi kelas 10 Jurusan Multi Media SMK IPIEMS Surabaya. Media video animasi *motion graphics* yang dikemas dalam aplikasi berbasis android sedangkan metode yang digunakan dalam pengembangan video animasi *motion graphics* adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Media video animasi *motion graphics* yang dikembangkan memuat materi proses pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar sendiri merupakan cakupan materi yang ada pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital. Inti dari proses pengambilan gambar sendiri yaitu ada tiga teknik yaitu tipe shot, angle kamera, dan pergerakan kamera. Hasil dari penelitian ini adalah 96% penilaian dari ahli media pembelajaran, 89,5% penilaian dari ahli materi pembelajaran, 93,7% penilaian dari uji coba perorangan, 92,8% penilaian dari uji coba kelompok kecil serta 92.6% penilaian dari uji coba lapangan. Kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi *motion graphics* pada materi proses pengambilan gambar kelas X SMK jurusan Multi Media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Simulasi Komunikasi Digital, animasi *motion graphics*, model ADDIE, proses pengambilan gambar

Muhammad Aldito Primatama. 2023. Development of Motion Graphics Animation Video Media in Digital Simulation Subjects. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Muchamad Arif

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop motion graphics animation video media that is suitable for use in class 10 of the Multi Media Department of SMK IPIEMS Surabaya. Motion graphics animation video media packaged in android-based applications while the method used in comic development is the ADDIE model which consists of 5 stages, namely (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The motion graphics animation video media developed contains material on the shooting process. The shooting process itself is the scope of material in the Digital Communication Simulation subject. The essence of the shooting process itself is that there are three techniques, namely shot type, camera angle, and camera movement. The results of this study were 96% assessment from learning media experts, 89.5% assessment from learning material experts, 93.7% assessment from individual trials, 92.8% assessment from small group trials and 92.6% assessment from field trials. The conclusion from these results shows that the motion graphics animation video media on the material of the shooting process for class X SMK majoring in Multi Media is declared feasible for use in learning.

Keywords: digital communication simulation, motion graphics animation, ADDIE model, shooting process

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan Skripsi kali ini:

1. Ibu Medika Risnasari, S.ST., M.T Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
2. Bapak Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen pembimbing, terima kasih atas segala bimbingan, arahan, masukan serta waktu luang nya mau membimbing saya.
3. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Informatika yang telah memberikan wawasan ilmu selama proses perkuliahan.
4. Keluarga besar SMK IPIEMS Surabaya, khususnya jurusan Multimedia yang telah membantu dan berpartisipasi dalam pembuatan skripsi saya.
5. Seluruh sahabat, teman dan support system yang telah membantu baik secara fisik, pikiran, maupun doa.

Penyusunan skripsi ini telah diupayakan secara maksimal, namun tidak menutup kemungkinan dalam sistematika penulisan terdapat kesalahan. Oleh karena itu penulis akan sangat terbuka dalam menerima saran yang membangun.

Bangkalan, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
F. Batasan Penelitian Pengembangan	9
G. Definisi Istilah	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Pengembangan	11
2. Media Pembelajaran	13
3. Media Video	17
4. Animasi	19
5. <i>Motion graphics</i>	24
6. Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital	27
7. Materi Proses Pengambilan Gambar	28
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Model Penelitian	39
B. Prosedur Penelitian	40
1. Tahap Analisis (Analysis)	41
2. Tahap Desain (Design)	41
3. Tahap Pengembangan (Development)	49
4. Tahap Implementasi (Implementation)	50
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	51
C. Subjek Uji Coba	51
1. Validasi Ahli	52
2. Uji Coba sasaran	53
D. Teknik Pengumpulan Data	54
1. Observasi	54
2. Wawancara (Interview)	54
3. Angket	55
E. Instrumen Penelitian	56

1.	Wawancara.....	56
2.	Angket.....	57
F.	Teknik Analisis Data.....	60
1.	Analisis Uji Validitas.....	60
2.	Analisis Respons Siswa.....	61
3.	Analisis deskriptif kualitatif.....	62
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A.	Hasil dan Analisis Data.....	63
1.	Prosedur Pembuatan Produk.....	63
2.	Implementasi Produk.....	70
3.	Penyajian dan Analisis Data.....	75
4.	Revisi Produk.....	106
B.	Pembahasan.....	112
BAB V	PENUTUP	116
A.	Simpulan.....	116
B.	Saran.....	118
1.	Saran Pemanfaatan Produk.....	118
2.	Saran Kelanjutan Produk.....	118
DAFTAR PUSTAKA		120
LAMPIRAN		124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Macam-macam tipe shot kamera.....	31
Tabel 2.2 Macam-macam sudut pandang kamera (Angle).....	33
Tabel 2.3 Penelitian Relevan.....	34
Tabel 3.1 Penjelasan tahap-tahap analisis	41
Tabel 3.2 Kriteria Validasi ahli	52
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian wawancara.....	57
Tabel 3.4 Instrumen angket validator ahli media	58
Tabel 3.5 Instrumen angket validator ahli materi.....	59
Tabel 3.6 Instrumen angket Respon Siswa.....	59
Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian Kevalidan Media.....	61
Tabel 3.8 Tingkat Pencapaian Kemenarikan Media.....	62
Tabel 4.1 Analisis Hasil Validasi Ahli Media 1.....	74
Tabel 4.2 Analisis Hasil Validasi Ahli Media 2.....	77
Tabel 4.3 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi 1	82
Tabel 4.4 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi 2	84
Tabel 4.5 Analisis Hasil Uji Coba Perorangan.....	89
Tabel 4.6 Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	94
Tabel 4.7 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan	99
Tabel 4.8 Perbandingan Tampilan Fitur Skor Pada Konten Evaluasi	105
Tabel 4.9 Perbandingan Tampilan Materi Setelah Direvisi dan Sebelum.....	106
Tabel 4.10 Perbandingan Tampilan Awal Setelah Ditambahkan Tombol Keluar Aplikasi	108
Tabel 4.11 Perbandingan Tampilan Materi Setelah Direvisi dan Sebelum.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap-tahap pembuatan animasi. Sumber (Diadaptasi Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013).....	24
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Video Animasi Motion graphics (Sumber : Cahyadi 2019)	40
Gambar 3.2 Tampilan awal aplikasi... ..	43
Gambar 3.3 Tampilan menu utama aplikasi	44
Gambar 3.4 Tampilan Submenu tipe shot	45
Gambar 3.5 Tampilan Subemnu angle kamera	46
Gambar 3.6 Tampilan Submenu pergerakan kamera	47
Gambar 3.7 Tampilan menu materi	47
Gambar 3.8 Tampilan menu video animasi.....	48
Gambar 3.9 Tampilan menu evaluasi	49
Gambar 4.1 Storyboard Animasi	63
Gambar 4.2 Tahap produksi(Design Karakter)	65
Gambar 4.3 Tahap produksi(Design Background).....	65
Gambar 4.4 Hasil Desain Background menggunakan Adobe Illustrator CC	66
Gambar 4.5 Menggerakkan object dengan keyframe	67
Gambar 4.6 Tahap Pasca Produksi (Proses Rendering)	67
Gambar 4.7 Tahap pasca produksi(Hasil rendering)	68
Gambar 4.8 Tampilan awal aplikasi	69
Gambar 4.9 Tampilan profil pengembang.....	69
Gambar 4.10 Tampilan submenu materi	70
Gambar 4.11 Tampilan konten materi	70
Gambar 4.12 Tampilan submenu video animasi	71
Gambar 4.13 Tampilan video animasi pembelajaran	71
Gambar 4.14 Tampilan submenu evaluasi	72
Gambar 4.15 Tampilan soal pada evaluasi	72
Gambar 4.16 Tampilan keluar aplikasi.....	73
Gambar 4.17 Diagram Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Media 1	76
Gambar 4.18 Diagram Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Media 2	79
Gambar 4.19 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media 1 dan 2	79
Gambar 4.20 Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	81
Gambar 4.21 Diagram Presentase Hasil Uji Validasi Ahli Materi 1.....	84
Gambar 4.22 Diagram presentase Hasil Uji Validasi Ahli Materi 2	86
Gambar 4.23 Perbandingan Hasil Validasi Ahli materi 1 dan 2.	87
Gambar 4.24 Kritik dan Saran Ahli Materi	88
Gambar 4.25 Diagram Persentase Hasil Uji Coba Perorangan	92
Gambar 4.26 Kritik dan Saran Uji Coba Perorangan	93
Gambar 4.27 Diagram Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
Gambar 4.28 Kritik dan Saran Uji Coba kelompok kecil.....	98
Gambar 4.29 Diagram Persentase Hasil Uji Lapangan	102
Gambar 4.30 Kritik dan Saran Uji Coba Lapangan.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian di Sekolah	122
Lampiran 2. Surat Balasan dari pihak sekolah	123
Lampiran 3. Lembar ketersediaan menjadi validator ahli media 1... ..	124
Lampiran 4. Lembar angket validator ahli media 1.. ..	125
Lampiran 5. Lembar ketersediaan menjadi validator ahli media 2	128
Lampiran 6. Lembar angket validator ahli media 2	129
Lampiran 7. Lembar ketersediaan menjadi validator ahli materi 1.....	132
Lampiran 8. Lembar angket validator ahli materi 1	133
Lampiran 9. Lembar ketersediaan menjadi validator ahli materi 2.....	136
Lampiran 10. Lembar angket validator ahli materi 2.....	137
Lampiran 11. Lembar angket uji coba perorangan.....	140
Lampiran 12. Lembar angket uji coba kelompok kecil.....	143
Lampiran 13. Lembar angket uji coba lapangan	146
Lampiran 14. Dokumentasi	156
Lampiran 15. Biodata Peneliti.....	162