

140/S/PM-KCBR/PK.03.08/04/JANUARI/2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DENGAN MATERI
PENGENALAN *PLATFORM* E-PORTOFOLIO BEHANCE DI
SMKN 1 MAJALAYA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

Nafisah Hasya Nadana

NIM 2001078

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DENGAN MATERI
PENGENALAN *PLATFORM E-PORTOFOLIO BEHANCE*
DI SMKN 1 MAJALAYA**

Oleh

Nafisah Hasya Nadana

NIM 2001078

Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Nafisah Hasya Nadana

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Januari, 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini
untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan
ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

NAFISAH HASYA NADANA

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DENGAN MATERI
PENGENALAN *PLATFORM* E-PORTOFOLIO BEHANCE
DI SMKN 1 MAJALAYA**

Bandung, Januari 2024

Menyetujui,
Pembimbing I



Intan Permata Sari, S.St., M.Ds

NIP. 9201171219900606201

Pembimbing II



Agus Juhana, S.Pd., M.T

NIP. 920230219940805101

Menyetujui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia
UPI Kampus Cibiru**



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Perancangan Motion Graphic Dengan Materi Pengenalan Platform E-Portofolio Behance Di SMKN 1 Majalaya*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Nafisah Hasya Nadana

NIM. 2001078

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan pada kehadiran Allah SWT. Karena atas Rahmat dan ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan Motion Graphic Dengan Materi Pengenalan Platform E-Portofolio Behance Di SMKN 1 Majalaya”*. Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dalam program studi Pendidikan Multimedia.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan serta kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak yang telah membantu dan turut serta dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti memberikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

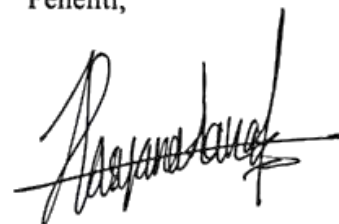
1. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom., MCE. Selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.
2. Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T., Selaku ketua program studi Pendidikan Multimedia, terimakasih atas dukungan, ilmu serta fasilitas yang telah diberikan.
3. Intan Permata Sari., S.ST., M.Ds. Selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, ilmu, arahan dan semangat kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Agus Juhana, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing 2 yang memberikan arahan pada setiap penulisan, serta mengingatkan saya untuk selalu teliti dan tepat waktu dalam menyelesaikan skripsi.
5. Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds. Selaku dosen pembimbing akademik, terimakasih atas semua dukungan dan bimbingan selama saya berkuliah.
6. Seluruh dosen program studi S1 Pendidikan Multimedia yang telah memberikan saya ilmu, motivasi dan bimbingan selama saya berkuliah di prodi Pendidikan Multimedia.
7. Dr. Cucu Sutianah, M.Pd. dan Irvan Satrya Prana, S.ST, M.Ds. Terimakasih telah berkenan menjadi validator ahli pada penelitian skripsi saya.

8. Cindy Nurwulan, S.Pd. Selaku guru SMKN 1 Majalaya yang telah membimbing pada saat pelaksanaan penelitian serta berkenan menjadi validator ahli materi pada penelitian skripsi ini.
9. Kedua orang tua yang saya cintai Bapak Dana, S.Pd. dan Ibu Yulianti Mulyana, S.Pd. Terimakasih atas semua pengorbanan dan selalu menjaga, mendidik, menyayangi, membimbing dan mendoakan hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Gelar sarjana ini akan saya persembahkan untuk kalian.
10. Adik laki-laki, yakni Rizal Lababan Nadana yang telah bersedia meminjamkan perangkat digital untuk mendukung pengembangan media yang dibuat.
11. Risma Febiyanti yang selalu memberikan saran, pengalaman dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Teman-teman saya di UPI Kampus Cibiru, yakni Adisti, Yulianti, Tassa, Rainy, Alifia dan Silmi yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan penelitian.
13. Seluruh teman-teman program studi Pendidikan Multimedia baik angkatan 2019 dan 2020 yang telah kebersamai peneliti selama menjadi seorang mahasiswa di program studi Pendidikan Multimedia.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun dari pembaca untuk penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Bandung, 27 Januari 2023

Peneliti,



Nafisah Hasya Nadana

NIM. 2001078

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DENGAN MATERI
PENGENALAN *PLATFORM E-PORTOFOLIO BEHANCE*
DI SMKN 1 MAJALAYA**

Nafisah Hasya Nadana

NIM. 2001078

ABSTRAK

Dilansir dari data terakhir Badan Pusat Statistika (BPS) menyatakan bahwa tingkat pengangguran tertinggi di Indonesia adalah lulusan Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK. Untuk meminimalisir hal tersebut guru maupun siswa dituntut untuk memaksimalkan pembelajaran, teknologi serta strategi sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum Merdeka Belajar dengan metode *project based learning*. Siswa dapat menghasilkan karya sesuai bidang kejuruan mereka, cara efisien untuk mengukur dan menilai karya siswa yang banyak digunakan pada saat ini adalah evaluasi pembelajaran berbasis e-portfolio. Behance menjadi salah satu rekomendasi *platform* yang mudah diakses, gratis dan dapat digunakan sebagai wadah kumpulan karya, penugasan e-portfolio tergolong baru dalam pembelajaran. Maka dari itu, terdapat pengenalan *platform* behance berbasis *motion graphic*, media edukasi *motion graphic* merupakan media penyampaian informasi yang menarik bagi siswa. Riset dilakukan guna mengetahui rancangan *motion graphic* sebagai media pengenalan *platform* behance pada evaluasi pembelajaran e-portfolio. Jenis penelitian menggunakan model ADDIE. Sebutan tersebut ialah akronim dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Impelementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluations*). Maka temuan riset menunjukkan bahwa perancangan *motion graphic* merupakan media yang layak serta efektif untuk dipergunakan sebagai media informasi dan pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Media Pembelajaran, *Platform* Behance, Kosentrasi DKV

**MOTION GRAPHIC DESIGN WITH INTRODUCTION
MATERIAL TO THE BEHANCE E-PORTFOLIO PLATFORM
AT SMKN 1 MAJALAYA**

Nafisah Hasya Nadana

NIM. 2001078

ABSTRACT

Reporting from the latest data from the Central Statistics Agency (BPS), the highest unemployment rate in Indonesia is for Vocational High School or Vocational School graduates. To minimize this, teachers and students are required to maximize learning, technology and strategies in accordance with the current curriculum, namely the Merdeka Belajar curriculum using the project based learning method. Students can produce work according to their vocational field. An efficient way to measure and assess student work that is widely used today is e-portfolio based learning evaluation. Behance is one of the recommended platforms that is easy to access, free and can be used as a forum for collecting work, e-portfolio assignments are relatively new in learning. Therefore, there is the introduction of the motion graphic-based Behance platform, motion graphic educational media is a medium for conveying information that is interesting to students. This research aims to determine the design of motion graphics as a medium for introducing the Behance platform in e-portfolio learning evaluation. The type of research using the ADDIE model which is an acronym for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. So the results of this research show that motion graphic design is a suitable and effective medium to be used as a medium for information and learning for students.

Keywords: *Motion Graphics, Learning Media, Behance Platform, DKV Concentration*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTAii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Evaluasi Pembelajaran.....	6
2.2 E-Portofolio	7
2.3 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	9
2.4 <i>Platform</i> Behance	9
2.5 <i>Video Motion Graphic</i>	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Desain Penelitian	13
3.1.1 Prosedur Penelitian.....	13

3.2 Subjek Penelitian	16
3.2.1 Populasi Penelitian	16
3.2.2 Sampel Penelitian	17
3.2.3 Tempat Penelitian	18
3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	18
3.4 Analisis Data	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Hasil	24
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	24
4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	26
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	40
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	73
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	94
4.2 Pembahasan	94
4.2.1 Hasil Analisis Berdasarkan Pemanfaatan Media	94
4.2.2 Pengembangan Media Digital	95
4.2.3 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli	96
4.2.4 Respon Pengguna terhadap Pengembangan Media	96
BAB V SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN REKOMENDASI	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Implikasi	99
5.3 Rekomendasi	99
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Populasi Kelas XI Desain Komunikasi Visual	18
Tabel 3. 2 Penentuan Sampel	18
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	20
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	21
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Siswa	22
Tabel 3. 6 Penilaian Skala Likert	23
Tabel 3. 7 Penafsiran Data <i>Persentase</i>	24
Tabel 3. 8 Penafsiran Data <i>Persentase</i> Akhir	24
Tabel 4. 1 Garis Besar Program Media	28
Tabel 4. 2 Naskah Isi Materi	29
Tabel 4. 3 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	30
Tabel 4. 4 Rangkuman Materi <i>Motion Graphic</i>	42
Tabel 4. 5 Aset Grafis	43
Tabel 4. 6 Aset Grafis Behance.....	44
Tabel 4. 7 Tahap Animating	53
Tabel 4. 8 Tampilan Video <i>Motion Graphic</i>	62
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media	73
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi 1	76
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi 2	79
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Instrumen.....	82
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Penilaian oleh Para Ahli.....	88
Tabel 4. 14 Hasil Penilaian Siswa.....	89
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Penilaian Siswa	90
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Penelitian Ahli dan Respon Pengguna	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Belajar Mengajar.....	8
Gambar 2. 2 Halaman Daftar Behance	11
Gambar 2. 3 Laman Beranda Behance.....	12
Gambar 2. 4 Laman Project Design Behance	12
Gambar 3. 1 ADDIE Model Diagram	14
Gambar 3. 2 Flow Chart ADDIE Model.....	15
Gambar 4. 1 Kombinasi Warna.....	40
Gambar 4. 2 Colot Palette	40
Gambar 4. 3 Font Gill Sans MT.....	41
Gambar 4. 4 Tahap Editing <i>Voice Over</i>	51
Gambar 4. 5 Tahap Pemilihan <i>Sound Effect</i>	52
Gambar 4. 6 Media Sebelum Revisi	87
Gambar 4. 7 Media Setelah Revisi.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Observasi Penelitian	105
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Observasi Penelitian	106
Lampiran 3 Hasil Responden Awal.....	107
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Skripsi	108
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian Skripsi.....	109
Lampiran 6 Data Responden	110
Lampiran 7 Data Abses Siswa.....	111
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	112
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	113
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 1	115
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi 1	116
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 2	118
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi 2	119
Lampiran 14 Surat Permohonan Validasi Ahli Instrumen	121
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Instrumen	122
Lampiran 16 Sumber Aset	124
Lampiran 17 Dokumentasi Wawancara dan Validasi Ahli	125
Lampiran 18 Rekap Hasil Wawancara.....	128
Lampiran 19 Video Motion Graphic Youtube	130
Lampiran 20 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	131
Lampiran 21 Hasil Responden	136

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian pertama kali pada halaman
CoSN	<i>Consortium for School Networking</i>	1
SMK	Sekolah Menengah Kejuruan	2
BPS	Badan Pusat Statistika	2
SMK PK	Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan	2
DKV	Desain Komunikasi Visual	4
PC	<i>Personal Computer</i>	16
NTP	<i>Network Time Protocol</i>	13
3D	3 Dimensi	13
ADDIE	<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>	14
GBPM	Garis Besar Program Media	16
P	<i>Persentase</i>	23
f	Frekuensi Jawaban Responden	23
n	Jumlah Sampel	23
SFX	<i>Sound Effect</i>	31