

030/S/PM-KCBR/PK.03.08/08/Agustus/2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* BERBASIS *DESKTOP* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS di SMK MULTIMEDIA KELAS X

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada program studi Pendidikan Multimedia



oleh

Muhammad Ali Afzalulhaq

NIM 1807481

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

MUHAMMAD ALI AFZALULHAQ

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC*
BERBASIS *DESKTOP* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS di SMK MULTIMEDIA KELAS X**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.
NIP. 920171219900606201

Pembimbing II

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T
NIP. 920171219870811201

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T
NIP. 920171219870811201

LEMBAR HAK CIPTA

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* BERBASIS *DESKTOP* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS di SMK MULTIMEDIA KELAS X

Oleh
Muhammad Ali Afzalulhaq
1807481

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

© Muhammad Ali Afzalulhaq
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
Juli, 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Skripsi ini tidak diperkenankan untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau
cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Muhammad Ali Afzalulhaq, 2022
*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC BERBASIS DESKTOP PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS di SMK MULTIMEDIA KELAS X*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “ **Rancang Bangun Media Pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis *Desktop* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Multimedia kelas X**” ini beserta seluruh isinya 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 dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, Juli 2022

Yang membuat pernyataan

Muhammad Ali Afzalulhaq

NIM. 1807481

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah* segala puji bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis *Desktop* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Multimedia kelas X”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar sarjana program studi Pendidikan Multimedia.

Selama penyusunan skripsi, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan yang sangat luar biasa dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan amat sangat terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya yaitu :

1. Kepada yang terhormat Prof. Dr. H Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
2. Kepada yang terhormat Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru.
3. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan serta membimbing proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing 2 dan Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah mengarahkan serta membimbing proses penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. Selaku dosen wali yang selalui memberi motivasi dan arahan selama masa perkuliahan awal hingga akhir.
6. Seluruh Civitas Akademik UPI Kampus Cibiru, yang turut andil dalam proses penyusunan awal hingga akhir skripsi ini.
7. Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom, selaku ahli media pada peneitian ini yang telah membantu menilai dan memberikan saran terkait media pembelajaran yang telah dirancang.
8. Bapak R. Dudi Rudiantna, S.Pd., S.ST., M.T selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 14 Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan penelitian skripsi di SMK Negeri 14 Bandung.

9. Ibu Hutasuhut Genderia Sari, S.Pd., selaku wakil kepala bidang kurikulum SMK Negeri 14 Bandung yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 14 Bandung.
10. Ibu Hilda Aulia Safitri. S,Pd., selaku guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan menjadi ahli materi pada penelitian ini yang telah membantu menilai dan memberikan saran terkait materi yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang.
11. Ananda Muhammad Fardan Rizky Adrianto serta siswa kelas X MM 3 tahun ajaran 2021/2022 yang berkenan telah menjadi responden pada penelitian ini.
12. Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yakni Bapak Ridwan Ismail dan Ibu Aisah yang selalu *men-support* dan motivasi serta doa yang selalu dipanjatkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi, lalu kepada kaka perempuan satu-satunya yakni Ipah Umu Abiba yang selalu mendorong dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini, lalu kepada Sylvie Amelinda Salsabila yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat seperjuangan Faishal, Fardan, Muhrad, Rifky yang telah kebersamai dan berjuang dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
14. N'imal Fausta, Rizki Priutama, Muhammad Hadi Naufal kawan seperjuangan dalam pengerjaan skripsi yang telah membantu dalam merancang bangun media pembelajaran
15. Teman teman Prodi Pendidikan Multimedia Angkatan 2018 dan 2019 yang selalu membantu dikala susah maupun senang.
16. Furqon Nasrulloh dan Muhammad Aziz, yang senantiasa membantu dan mendorong penulis agar segera menyelesaikan skripsi ini
17. Nancy,Sopi, Febby, Mega, Ikhsan, Althof dan anak manara Mokaku 2020 yang senantiasa memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
18. Tidak lupa juga para Akang Tete yaitu Kang Fahmi, Teh Gita, Kang Ilham, Teh Caca, Teh regina, Kang Agi, Kang Sandi yang mengarahkan dan memberi motivasi selama masa perkuliahan di UPI Kampus Cibiru ini.

19. Kang Afdhal, Kang Fikri, Rihan, dan Azri yang senantiasa menemani dan membantu saat proses pengerjaan skripsi ini.
20. Teman-teman seperjuangan sidang Gelombang 3, kelompok PPLSP SMK Negeri 14 Bandung yang bahu membahu saling bantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
21. Departemen P2M BEM Kampus UPI Cibiru 2020 yang senantiasa membantu dan memotivasi selama perkuliahan
22. Keluarga besar Badan Olaharaga Mahasiswa UPI Kampus Cibiru yang senantiasa kebersamai sejak awal kuliah hingga akhir masa kuliah.
23. Teman-teman mahasiswa UPI Kampus Cibiru angkatan 2018 yang menemani selama awal perkuliahan hingga saat ini.

Peneliti menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk kesempurnaan penelitian skripsi ini.

Bandung, Juli 2022

Peneliti

Muhammad Ali Afzalulhaq

NIM. 1807481

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* BERBASIS
DESKTOP PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS di SMK MULTIMEDIA
KELAS X**

Muhammad Ali Afzalulhaq

ABSTRAK

Proses pembelajaran pasca *Covid-19* menjadi tantangan baru bagi bidang pendidikan, khususnya bagi pendidik karena pendidik saat ini harus berfikir lebih kreatif terkait perancangan media pembelajaran yang akan membantu saat proses pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran pun ikut berkembang salah satunya jenis media pembelajaran digital interaktif. Media pembelajaran digital interaktif membuat media pembelajaran lebih bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa, salah satunya media pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis *Desktop* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Multimedia kelas X. Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses rancang bangun media pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis *Desktop* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Multimedia kelas X, serta mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis *Desktop* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Multimedia kelas X. Penelitian ini dilakukan agar media pembelajaran lebih bervariasi dan dapat menarik perhatian siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dengan enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dengan pengujian skala *likert*. Hasil dari penelitian ini adalah merancang dan membangun media pembelajaran *Motion Graphic* Berbasis *Desktop* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Multimedia kelas X sesuai dengan metode yang dipilih, lalu hasil pengujian media dan materi mendapatkan hasil sangat baik. Hasil uji respon siswa terhadap media pembelajaran ini termasuk kategori baik.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Motion Graphic, Desktop, MDLC*

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC LEARNING MEDIA BASED
ON DESKTOP ON GRAPHIC DESIGN BASIC LESSONS at CLASS MULTIMEDIA
VOCATIONAL SCHOOL**

Muhammad Ali Afzalulhaq

ABSTRACT

The post-class learning process at Covid-19 is a new challenge for the field of education, especially for educators because today's educators have to think more creatively regarding the design of learning media that will help during the learning process. Along with the development of learning media technology, one type of interactive digital learning media has also developed. Interactive digital learning media make learning media more varied so that they can attract students' attention, one of which is Motion Graphic Based Desktop in Graphic Design Basic Subjects at Multimedia Vocational School class X. The purpose of this research is to find out how the process of designing and building Motion Graphic Based Desktop on Basic Graphic Design Subjects at Multimedia Vocational High School class X, as well as knowing how students respond to Motion Graphic Based Desktop in Graphic Design Basic Subjects at Multimedia Vocational School class X. This research was conducted so that learning media are more varied and can attract the attention of students. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution scale testing Likert. The result of this research is to design and build a Motion Graphic Based Desktop in Basic Graphic Design Subjects at Multimedia Vocational High School class X according to the chosen method, then the results of media and material testing get very good results. The results of the student response test to this learning media are in the good category.

Keywords : Learning media, Motion Graphic, Desktop, MDLC

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Media Pembelajaran Digital	6
2.1.2 Multimedia Interaktif.....	8
2.1.3 Jenis-Jenis Multimedia Interaktif.....	8
2.2 Media Pembelajaran Digital Interaktif	9
2.2.1 Aplikasi <i>Desktop</i>	9
2.3 Animasi 2 Dimensi.....	10

2.3.1 <i>Motion Graphic</i>	11
2.3.2 Produksi <i>Motion Graphic</i>	12
2.3.3 Prinsip <i>Motion Graphic</i>	12
2.4 Pengenalan warna CMYK dan RGB.....	14
2.4.1 CMYK	14
2.4.2 RGB	14
2.5 Adobe	14
2.5.1 Adobe Illustrator.....	14
2.5.2 Adobe After Effect.....	15
2.5.3 Adobe Animate	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.1.1 Prosedur Penelitian	16
3.2 Populasi dan Sample	17
3.3 Instrumen Penelitian.....	17
3.4 Analisis Data	21
BAB IV HASIL TEMUAN dan PEMBAHASAN	23
4.1 Tahap <i>Concept</i>	23
4.2 Tahap <i>Design</i>	25
4.2.1 Merancang materi	25
4.2.2 Pembuatan <i>Storyboard</i> video.....	26
4.3.2 Pembuatan <i>Flowchart</i>	31
4.4.2 Pembuatan <i>Wireframe</i>	32
4.5.2 Pembuatan Aset grafis	34
4.3 <i>Material Collecting</i>	38

4.4 Assembly	40
4.4.1 Pembuatan Aset untuk video	40
4.4.2 <i>Compositing</i> video	44
4.4.3 Pembuatan UI Media Pembelajaran	48
4.4.4 Rancang Bangun Media Pembelajaran	49
4.5 <i>Testing</i>	58
4.5.1 Validasi Media	58
4.5.2 Validasi Materi	59
4.5.3 Respon Siswa	60
4.6 <i>Distribution</i>	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Implikasi.....	63
5.3 Rekomendasi	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	69
BIODATA PENELITI	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli media.....	18
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi	19
Tabel 3. 3 Kisi-kisi respon siswa	20
Tabel 4. 1 Konsep Aplikasi.....	23
Tabel 4. 2 Cakupan Materi.....	26
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i> Materi Warna CMYK dan RGB	26
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> Materi Format Gambar.....	30
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i> Materi Prinsip Desain.....	30
Tabel 4. 6 <i>Storyboard</i> Materi Unsur Tata Letak	31
Tabel 4. 7 <i>Wireframe</i>	33
Tabel 4. 8 Pembuatan aset.....	34
Tabel 4. 9 Material yang dibutuhkan	39
Tabel 4. 10 Tahapan <i>Compositing Video</i>	44
Tabel 4.11 Hasil Validasi Media.....	58
Tabel 4. 12 Tahapan perubahan	59
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Materi	59
Tabel 4. 14 Respon Siswa	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC	16
Gambar 4. 1 Flowchart pada media pembelajaran digital interaktif	32
Gambar 4. 2 Pembuatan aset ilustrasi warna cmyk.....	41
Gambar 4. 3 Pembuatan ilustrasi penjelasan warna CMYK.....	41
Gambar 4. 4 Pembuatan Aset printer	42
Gambar 4. 5 Pembuatan karakter	42
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>Background video</i>	43
Gambar 4. 7 Pembuatan ilustrasi warna RGB dan CMYK.....	43
Gambar 4. 8 Pembuatan ilustrasi warna CMYK dan RGB	44
Gambar 4. 9 Proses pembuatan tampilan	49
Gambar 4. 10 Pembuatan Bagian <i>Home</i>	50
Gambar 4. 11 Pembuatan Bagian Materi	51
Gambar 4. 12 Pembuatan Bagian Isi Materi	52
Gambar 4. 13 Pembuatan Bagian <i>Creator</i>	53
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Home</i>	53
Gambar 4. 15 Tampilan saat keluar	54
Gambar 4. 16 Tampilan saat pemiliha materi	54
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Creator</i>	55
Gambar 4. 18 Tampilan Isi Materi Pengenalan Warna CMYK dan RGB.....	55
Gambar 4. 19 Tampilan Isi Materi Pengenalan Format Gambar	56
Gambar 4. 20 Tampilan Isi Materi Prinsip Desain	56
Gambar 4. 21 Tampilan Unsur Tata Letak.....	57
Gambar 4. 22 Tampilan saat mengerjakan <i>Quiz</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	69
Lampiran 2 Perangkat Pembelajaran	83
Lampiran 3 Media Pembelajaran	89
Lampiran 4 Surat Penelitian.....	97
Lampiran 5 Dokumentasi.....	99