

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA TUTORIAL BERBASIS MOTION GRAPHIC
PADA PENGGUNAAN KAMERA MIRRORLESS UNTUK MENDUKUNG
PEMBELAJARAN DARING BAGI PENGURUS SIGMA TV UNJ**



**ADHITYA BRAMANTARA IBRAHIM
1512618028**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Tutorial Berbasis *Motion Graphic* Pada
Penggunaan Kamera *Mirrorless* Untuk Mendukung
Pembelajaran Daring Bagi Pengurus SIGMA TV UNJ

Penyusun : Adhitya Bramantara Ibrahim

NIM : 1512618028

Dosen I : ZE Ferdi Fauzan Putra, S.Pd.,M.Pd.T

Dosen II : Fuad Mumtas, S,Kom., MT.I

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



ZE Ferdi Fauzan Putra, S.Pd.,M.Pd.T

Fuad Mumtas, S,Kom., MT.I

NIP.199002032019031013

NIP. 198810312019031005

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA TUTORIAL BERBASIS MOTION GRAPHIC
PADA PENGGUNAAN KAMERA MIRRORLESS UNTUK Mendukung
PEMBELAJARAN DARING BAGI PENGURUS SIGMA TV UNJ

Adhitya Bramantara Ibrahim, NIM : 1512618028

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
ZE Ferdi Fauzan Putra, S.Pd.,M.Pd.T (Dosen Pembimbing I)		10 Agustus 2023
Fuad Mumtas, S.Kom., M.Ti (Dosen Pembimbing II)		04 Agustus 2023

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Diat Nurhidayat, M.T.I (Ketua Penguji)		03 Agustus 2023
Ressy Dwitias Sari, S.T, M.T.I (Dosen Penguji I)		02 Agustus 2023
Murien Nugraheni, S.T, M.Cs (Dosen Penguji II)		07 Agustus 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 27 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Adhitya Bramantara Ibrahim

No Reg.1512618028



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adhitya Bramantara Ibrahim
NIM : 1512618028
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : adhitya.b.ibrahim@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Pada Penggunaan Kamera *Mirrorless* Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Bagi Pengurus SIGMA TV UNJ

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Agustus 2023

Penulis

(Adhitya Bramantara Ibrahim)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Tutorial Berbasis *Motion Graphic* Pada Penggunaan Kamera *Mirrorless* Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Bagi Pengurus SIGMA TV UNJ” yang merupakan sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Widodo, M.Kom. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,
2. ZE Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd. T. selaku dosen pembimbing I dan Fuad Mumtas, S.Kom., MT.I. selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dan tabah dalam memberikan arahan, membimbing, dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini,
3. Mega Feranti selaku narasumber yang telah memberikan waktu dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti untuk skripsi ini,
4. Muhammad Alvinandri Priandika selaku ahli materi serta guru bagi peneliti yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat,
5. Panggih Apriandhaka selaku ahli media yang telah menilai dan memberikan saran untuk tampilan dari produk, serta membantu dalam menggali informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi ini,
6. Nafisa Widyaningrum, S.AP selaku admin Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah membantu memfasilitasi persuratan, seminar hingga sidang skripsi ini,
7. Ibu Reni dan Alm. Bapak Subiyandono selaku kedua orang tua peneliti, yang telah membesarkan, membimbing dan selalu mendoakan serta adik tersayang Muhammad Irfansyah Ramadhan yang selalu memberikan motivasi untuk peneliti hingga detik ini,

8. Sayyid Dzul Fikhar Hanif, Hani Fahtulaela, Muhammad Firdaus Feviandarsyah, Alfarel Naufal Yudisthira, serta teman – teman lainnya yang telah menemani dan memberikan dukungan baik moril maupun materil untuk menyelesaikan skripsi ini,
9. Zalfa Raniah, yang selalu memberikan dukungan, arahan, serta menemani dalam penyusunan skripsi ini,
10. Semua pihak yang berjasa dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

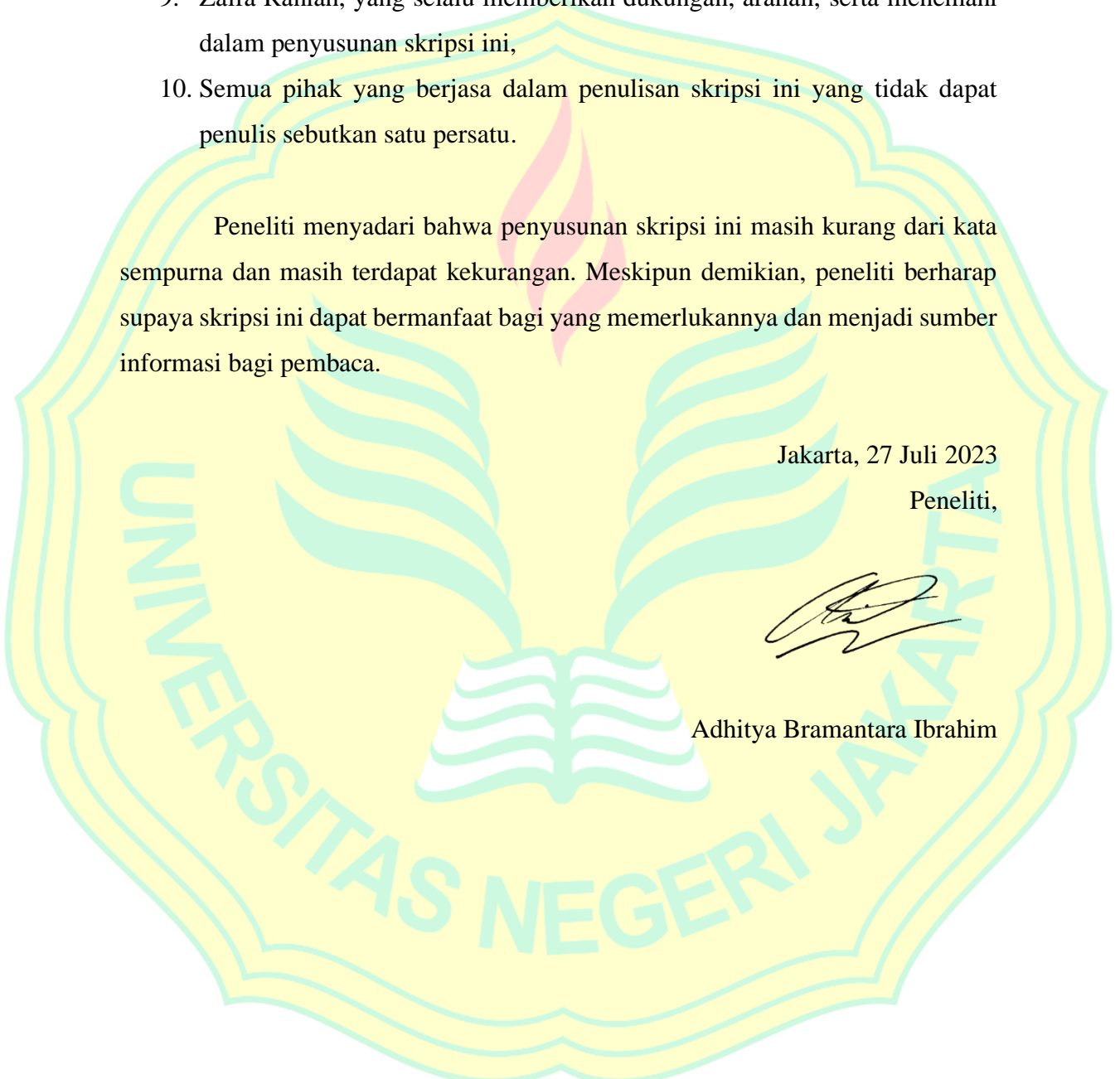
Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih kurang dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan. Meskipun demikian, peneliti berharap supaya skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang memerlukannya dan menjadi sumber informasi bagi pembaca.

Jakarta, 27 Juli 2023

Peneliti,



Adhitya Bramantara Ibrahim



ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran yang kurang dalam visual dan kreatifitas akan menumbuhkan rasa jenuh pelajar dan kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran. Materi penggunaan dasar kamera *mirrorless* yang dipelajari oleh pengurus SIGMA TV UNJ belum memiliki media pembelajaran tutorial yang dapat membantu pengurus SIGMA TV UNJ dalam belajar. Mengatasi hal tersebut, dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial berbasis *motion graphic* untuk materi penggunaan dasar kamera *mirrorless* yang menerapkan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang berfokus pada prinsip multimedia learning yaitu koherensi dan personalisasi sehingga menghasilkan video *motion graphic* berdurasi 3 menit 16 detik. Pengujian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi dengan tingkat kelayakan 100% berada pada kategori “Sangat Baik” dan ahli media dengan tingkat kelayakan 89,23% berada pada kategori “Sangat Baik” serta pengujian lapangan yang menghasilkan tingkat kelayakan 93,94% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Video dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk membantu pembelajaran pada materi penggunaan dasar kamera *mirrorless* bagi pengurus SIGMA TV UNJ.

Kata Kunci: Kamera, Mirrorless, Motion Graphic, Media Pembelajaran, SIGMA TV UNJ.

ABSTRACT

The selection of learning media that is less visual and creative will increase learner fatigue and lose their understanding of learning. The material on the basic use of mirrorless cameras studied by SIGMA TV UNJ administrators does not yet have tutorial learning media that can help SIGMA TV UNJ management in learning. To solve this problem, the development of learning media in the form of motion graphic-based video tutorials for basic use of mirrorless cameras that apply the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method that focuses on the principles of multimedia learning, namely coherence and personalization to produce motion graphic videos with a length of 3 minutes 16 seconds. Product worthiness testing was carried out by material experts with a worthiness level of 100% in the "Very Good" category and media experts with a worthiness level of 89.23% in the "Very Good" category as well as field testing which resulted in a worthiness level of 93.94% which is included in the "Very Good" category. The video can be declared as a very good learning media used to assist learning in the material of basic use of mirrorless cameras for SIGMA TV UNJ management.

Keywords: Camera, Mirrorless, Motion Graphic. Learning Media, SIGMA TV UNJ.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	6
2.1.1 Model Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	6
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan.....	8
2.3 Kerangka Teoritik.....	11
2.4.1 Kamera <i>Mirrorless</i>	11
2.4.2 <i>Exposure</i>	12
2.4.3 <i>Aperture</i>	12
2.4.4 <i>Shutter Speed</i>	13
2.4.5 <i>ISO</i>	13
2.4.6 <i>Lightmeter</i>	13
2.4.7 <i>Camera Angle</i>	14
2.4.8 <i>Tipe Shot (Shot Type)</i>	14

2.4.9	Gerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>)	16
2.4.10	Media Pembelajaran.....	17
2.4.10.1	Pengertian Media Pembelajaran	17
2.4.10.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
2.4.11	Video Pembelajaran	18
2.4.12	Pembelajaran Daring.....	19
2.4.13	<i>Motion Graphic</i>	20
2.4.14	Media Tutorial.....	20
2.4.15	Prinsip Desain Multimedia.....	21
2.4.16	SIGMA TV UNJ	22
2.4.17	Adobe After Effects CC 2021	23
2.4.18	Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2	Diagram Alir Penelitian.....	27
3.3	Metode Pengembangan Produk.....	28
3.3.1	Tujuan Pengembangan.....	28
3.3.2	Metode Pengembangan.....	28
3.3.3	Sasaran Produk.....	29
3.3.4	Instrumen.....	29
3.3.4.1	Kisi-kisi Instrumen.....	29
3.3.4.2	Validasi Instrumen.....	32
3.4	Prosedur Pengembangan	32
3.4.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data	32
3.4.2	Tahap Perencanaan Produk.....	32
3.4.3	Tahap Desain Produk.....	33
3.5	Teknik Pengumpulan Data	40
3.6	Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	43
4.1.1	Implementasi.....	43
4.1.1.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan).....	43
4.1.1.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	44
4.1.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	48

4.1.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	51
4.1.1.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	75
4.1.1.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian)	80
4.1.2	Penerapan Prinsip Multimedia Pembelajaran	80
4.2	Kelayakan Produk	81
4.2.1	Hasil Pengujian Ahli Materi.....	81
4.2.2	Hasil Pengujian Ahli Media.....	85
4.3	Efektifitas Produk.....	89
4.3.1	Hasil Pengujian Responden.....	89
4.4	Pembahasan	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN		102



DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Relevan	9
3.1	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	30
3.2	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	30
3.3	Kisi-kisi Instrumen Responden	31
3.4	Storyboard	35
3.5	Kategori Kelayakan	42
4.1	Storyboard	44
4.2	Hasil Pengujian Ahli Materi	82
4.3	Hasil Pengujian Ahli Media	85
4.4	Analisis Hasil Pengujian Responden	89
4.5	Hasil Pengujian Responden Sesuai Kategori	93



DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Model Pengembangan MDLC Luther versi Sutopo	6
2.2	Logo SIGMA TV UNJ	22
2.3	Logo Adobe After Effects CC 2021	23
2.4	Kerangka Berpikir	26
3.1	Diagram Alir Penelitian	27
3.2	Tahap Desain Produk	33
3.3	Garis Kontinum	42
4.1	Pembuatan Naskah	48
4.2	Pembuatan Narasi	49
4.3	Perancangan Grafis	49
4.4	Pengumpulan Bahan dari Website Freepik	50
4.5	Pengumpulan Efek Suara dari Website Epidemic Sound	50
4.6	Pengumpulan Musik Latar dari Website Artlist	51
4.7	Pembuatan Motion Graphic	52
4.8	Proses Penambahan Aspek Audio	53
4.9	Teks "Bikin video kok pakai DSLR?"	54
4.10	Ilustrasi perekaman video dengan DSLR	54
4.11	Ilustrasi kamera mirrorless	55
4.12	Judul video	56
4.13	Teks "Persiapan"	56
4.14	Persiapan bagian-bagian kamera	57
4.15	Pemasangan lensa bagian pertama	57
4.16	Pemasangan lensa bagian kedua	58
4.17	Pemasangan baterai kamera	58
4.18	Pemasangan <i>SD Card</i>	59
4.19	Menyalakan kamera dan mengatur mode kamera	60
4.20	Teks "Atur Exposure"	60
4.21	Mengatur shutter speed	61
4.22	Mengatur <i>ISO</i>	62

4.23	Mengatur <i>aperture</i>	62
4.24	Teks "Tipe Shot"	63
4.25	Ilustrasi tipe-tipe shot	64
4.26	Teks "Angle Kamera"	64
4.27	Macam-macam angle kamera	65
4.28	High level	65
4.29	Ilustrasi high level	66
4.30	Eye level	66
4.31	Ilustrasi eye level	67
4.32	Low level	67
4.33	Ilustrasi low level	68
4.34	Teks "Gerak Kamera"	68
4.35	Macam-macam movement kamera	69
4.36	Zoom	69
4.37	Ilustrasi zoom	70
4.38	Tilt	71
4.39	Ilustrasi tilt	71
4.40	Pan	72
4.41	Ilustrasi pan	72
4.42	Dolly	73
4.43	Ilustrasi dolly	73
4.44	Follow	74
4.45	Ilustrasi follow	74
4.46	Teks "#SemangatUntukProduktif"	75
4.47	Form Kuesioner Ahli Materi (Pembuka)	76
4.48	Form Kuesioner Ahli Materi (Data Diri)	76
4.49	Form Kuesioner Ahli Materi (Isi)	77
4.50	Form Kuesioner Ahli Media (Pembuka)	77
4.51	Form Kuesioner Ahli Media (Data Diri)	78
4.52	Form Kuesioner Ahli Media (Isi)	78
4.53	Form Kuesioner Responden (Pembuka)	79
4.54	Form Kuesioner Responden (Data Diri)	79



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1	Instrumen Wawancara	103
2	Hasil Wawancara	105
3	Instrumen Penelitian Kelayakan Ahli Materi	108
4	Instrumen Penelitian Kelayakan Ahli Media	111
5	Instrumen Pengujian Responden	114
6	Dokumentasi Storyboard dan Produk Akhir	117
7	Dokumentasi Pengerjaan Produk	126
8	Daftar Riwayat Hidup	128

