

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI SALAH SATU MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN
BURNOUT PADA GENERASI MUDA**



PANDU ADJI DEWANTORO
1512618080

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

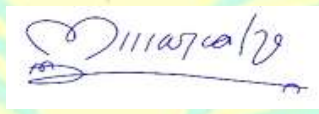
HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
SALAH SATU MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN *BURNOUT* PADA
GENERASI MUDA**

Pandu Adji Dewantoro, NIM.1512618080


Dosen Pembimbing:

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Irma Permata Sari, S.Pd., M.Eng (Dosen Pembimbing I)		19 Januari 2023

Murien Nugraheni, ST.,M.Cs. (Dosen Pembimbing II)		19 Januari 2023
--	---	-----------------

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
M. Ficky Duskarnaen, M.Sc (Ketua Penguji)		19 Januari 2024

Hamidillah Ajie, S.Si, M.T. (Dosen Penguji I)		19 Januari 2024
--	--	-----------------

Ressy Dwitias Sari , S.T., M.T.I. (Dosen Penguji II)		19 Januari 2024
--	--	-----------------

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 dan ketidakbenaran, 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, 15 Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Handwritten signature of Pandu Adji Dewantoro.

Pandu Adji Dewantoro

No. Reg. 1512618080



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 : Pandu Adji Dewantoro
NIM : 1512618080
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : panduad01@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 :

Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Salah Satu Media Edukasi Pencegahan
Burnout Pada Generasi Muda

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, 25 Januari 2024

Penulis

(Pandu Adji Dewantoro)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Salah Satu Media Edukasi Pencegahan Burnout Pada Generasi Muda”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta, yang dapat terselesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari beberapa pihak yang tidak ternilai besarnya.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh beberapa pihak. Dengan dorongan, bimbingan, serta saran-saran bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan hidayah-Nya yang kita rasakan hingga saat ini.
2. Ibu Irma Permata Sari, S.Pd., M.Eng selaku dosen pembimbing I dan Ibu Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan kesedian waktu dan tenaganya, serta selalu memberikan arahan, ide, bimbingan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan lancar
3. Ibu Santi Yudhistira, M.Psi., Psikolog dan Ibu Rahmadianty Gazadinda, S.Psi., M.Sc selaku ahli materi, Bapak ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd.T. dan Bapak Ali Idrus, S.Kom.,M.Kom. selaku ahli media serta para responden yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner .
4. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama di bangku kuliah.
5. Orang tua yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman yang selalu memberikan semangat serta hiburan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

7. Semua pihak yang berjasa dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan dan kesalahan sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap agar penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 20 Desember 2023

Penyusun



Pandu Adji Dewantoro

No. Reg. 1512618080

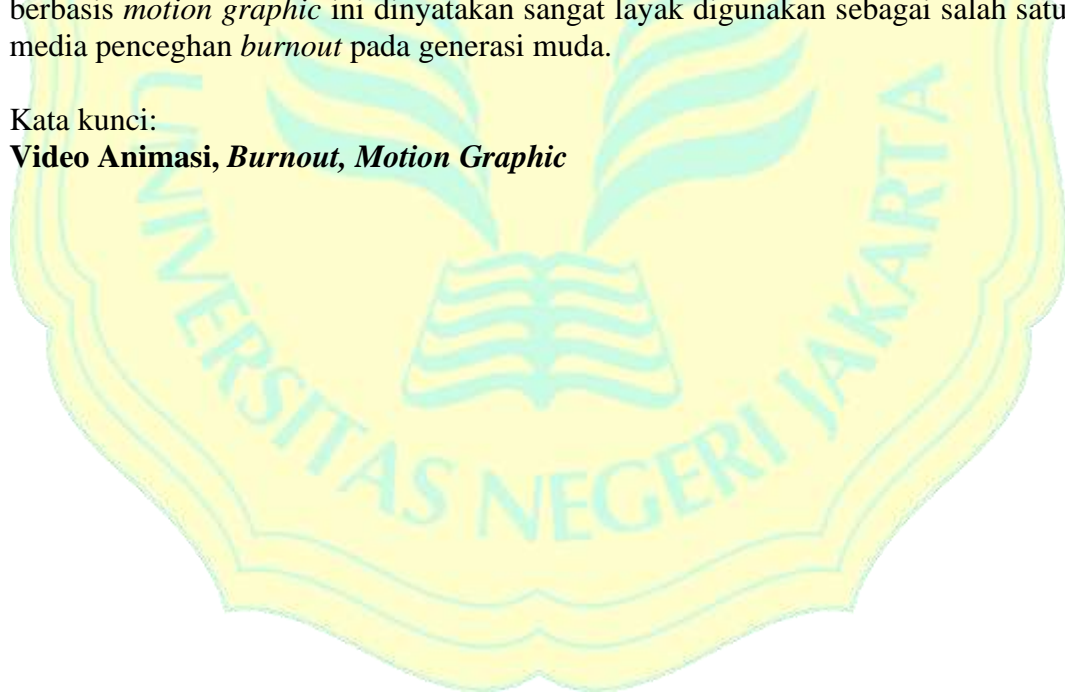


ABSTRAK

Generasi muda lebih rentan mengalami *burnout* karena berbagai permasalahan yang terjadi, contohnya seperti masalah di lingkungan hidup, kebisingan, kemacetan, lingkungan kerja, maupun permasalahan pribadi. Bukan hanya kondisi fisik, kondisi mental dan emosional dapat terkena dampak dari *burnout*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang video animasi berbasis *motion graphic* sebagai salah satu media edukasi pencegahan *burnout* pada generasi muda. Perancangan media edukasi ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu: *concept* (pengonsepan), *design* (desian), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (perangkaian), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) serta menggunakan prinsip *Multimedia Learning*. Penelitian ini berfokus pada penggunaan prinsip *modality*, *redundancy*, dan *personalization*, kemudian menghasilkan video animasi berdurasi 4 menit 46 detik. Pengujian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli media dengan persentase kalyakan sebesar 96,248% dengan kategori “ Sangat Layak” serta penugujian kepada responden mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil pengujian menunjukkan video edukasi berbasis *motion graphic* ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pencegahan *burnout* pada generasi muda.

Kata kunci:

Video Animasi, *Burnout*, *Motion Graphic*

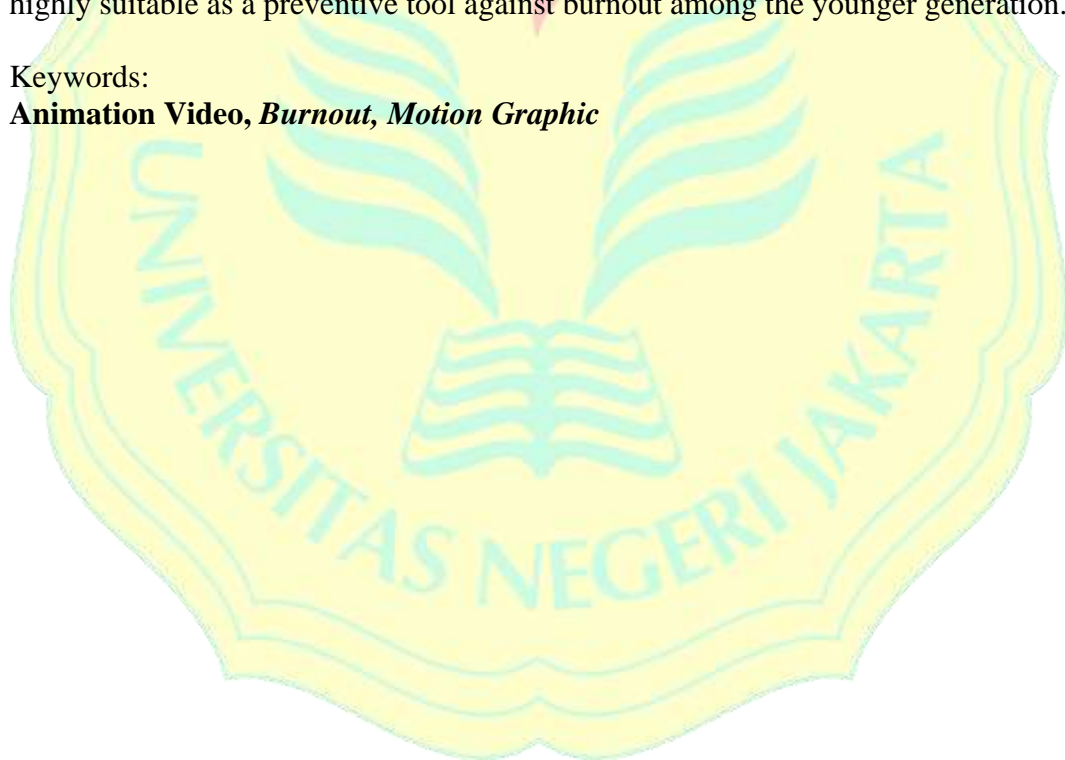


ABSTRACT

The younger generation is more prone to burnout due to various issues like environmental problems, noise, traffic, workplace challenges, and personal matters. Burnout doesn't just affect their physical health; it also takes a toll on their mental and emotional well-being. This research aims to create a motion graphic-based animated video as an educational tool to prevent burnout among young people. The development of this educational media follows the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Luther-Sutopo method, which includes six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution while incorporating principles of Multimedia Learning. The study focuses on modality, redundancy, and personalization principles, resulting in a 4-minute and 46-second animated video. Feasibility testing conducted by content experts achieved a 95% feasibility rating, categorized as "Very Feasible," and media experts gave a feasibility percentage of 96.248%, also categorized as "Very Feasible." Testing with respondents showed a feasibility percentage of 90.8%, categorized as "Very Feasible." The results indicate that this motion graphic-based educational video is highly suitable as a preventive tool against burnout among the younger generation.

Keywords:

Animation Video, Burnout, Motion Graphic



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Perumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Konsep Perancangan Produk.....	7
2.1.1. Perancangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	7
2.2. Konsep Produk yang Direncanakan	9
2.3. Kerangka Teoretik	9
2.3.1. Media Edukasi.....	9
2.3.2. <i>Multimedia Learning</i>	11
2.3.3. Video Animasi	15
2.3.4. <i>Motion Graphic</i>	17
2.3.5. <i>Burnout</i>	19
2.4. Penelitian Relevan	23
2.5. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2. Metode Perancangan Produk.....	30

3.2.1.	Tujuan Perancangan	30
3.2.2.	Metode Perancangan	30
3.2.3.	Sasaran Produk.....	32
3.2.4.	Instrumen	32
3.3.	Prosedur Perancangan	35
3.3.1.	Tahapan Penelitian dan Pengumpulan Data.....	35
3.3.2.	Tahapan Perencanaan Produk	35
3.3.3.	Tahap Perancangan Produk.....	36
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.	Teknik Analisis Data	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1.	Hasil Perancangan Produk.....	41
4.1.1.	Implementasi	41
4.2.	Kelayakan Produk	52
4.2.1.	Hasil Pengujian Ahli Materi.....	52
4.2.2.	Hasil Pengujian Ahli Media	55
4.3.	Efektivitas Produk	60
4.3.1.	Hasil Pengujian Responden.....	60
4.4.	Pembahasan	65
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	67
5.1.	Kesimpulan.....	67
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68	
LAMPIRAN.....	72	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tiga Asumsi Teori Kognitif Multimedia Learning.....	13
Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	25
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Responden.....	34
Tabel 3.4 Template Storyboard.....	38
Tabel 3.5 Kategori Kelayakan Produk Menurut Arikunto (2009).....	40
Tabel 4. 1 Ringkasan Storyboard Video Animasi.....	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Materi I.....	53
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Materi II.....	54
Tabel 4.4 Hasil Rata-rata Uji Ahli Materi I dan II.....	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Media I.....	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Media II.....	58
Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Uji Ahli Media I dan II.....	60
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Responden.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Bagian Responden Merasa Beban Pekerjaan Atau Perkuliahan Terlalu Banyak	3
Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Bagian Responden Terkadang Merasakan Kelelahan Secara Fisik Dan Emosional Yang Berkelanjutan	3
Gambar 2.1 Metode MDLC Menurut Luther-Sutopo	7
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	31
Gambar 4.1 Proses Desain Aset Di Adobe Illustrator.....	45
Gambar 4.2 Proses Desain Animasi Di Adobe After Effects	46
Gambar 4.3 Pengumpulan Aset Ilustrasi Melalui Webiste Freepik.....	46
Gambar 4.4 Pengumpulan Aset Ilustrasi Melalui Website Flaticon	47
Gambar 4.5 Pengumpulan Aset Efek Suara Melalui Website Pixabay	47
Gambar 4.6 Pengumpulan Aset Musik Melalui Website FreeToUse	48
Gambar 4.7 Pembuatan Naskah Untuk Narasi.....	48
Gambar 4.8 Tahap Perangkaian Di Adobe Premiere Pro	49
Gambar 4.9 Contoh Pertama Scene Yang Telah Dirangkai.....	49
Gambar 4.10 Contoh Kedua Scene Yang Telah Dirangkai	50
Gambar 4.11 Form Pengujian Ahli Materi	51
Gambar 4.12 Form Pengujian Ahli Media.....	51
Gambar 4.13 Form Pengujian Responden	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Bimbingan	72
Lampiran 2. Lembar Pernyataan Kelayakan Judul	73
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	74
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	76
Lampiran 5. Surat Pernyataan Persetujuan Pendaftaran Sidang Skripsi Dosen Pembimbing I.....	78
Lampiran 6. Surat Pernyataan Persetujuan Pendaftaran Sidang Skripsi Dosen Pembimbing II.....	79
Lampiran 7. Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi	80
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian Ahli Media Oleh Dosen Pembimbing	81
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian Ahli Materi Oleh Dosen Pembimbing	85
Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian Responden Oleh Dosen Pembimbing	88
Lampiran 11. Instrumen Penelitian Kelayakan Ahli Materi I.....	91
Lampiran 12. Instrumen Penelitian Kelayakan Ahli Materi II	94
Lampiran 13. Instrumen Penelitian Kelayakan Ahli Media I	97
Lampiran 14. Instrumen Penelitian Kelayakan Ahli Media II.....	101
Lampiran 15. Instrumen Penelitian Kelayakan Responden	105
Lampiran 16. Data Penelitian Kelayakan Responden.....	109