

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU”
PADA ASPEK PROSES BELAJAR DAN PERENCANAAN KARIER**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH :
KEVIN RAMADHAN KARIDJAN
5235153669**

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU” PADA ASPEK PROSES BELAJAR DAN PERENCANAAN KARIER

KEVIN RAMADHAN KARIDJAN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media film animasi dua dimensi tentang masalah remaja khususnya pada aspek proses belajar dan perencanaan karier yang mudah dipahami oleh siswa-siswi yang menggunakannya. Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan IX di SMPIT Al-Halimiyah. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan MDLC. Langkah-langkah yang terdapat dalam model pengembangan MDLC terdiri dari 6 langkah, yaitu: konsep, desain, pengumpulan materi, penyusunan, pengujian, dan distribusi. Berdasarkan data yang diambil terhadap responden (siswa) berupa skala sikap, didapatkan hasil untuk nilai kelayakan media menurut responden adalah 76%. Sedangkan untuk tes formatif efektivitas film, hasil yang diperoleh adalah 85%. Dari hasil pengujian terhadap siswa yang diperoleh secara keseluruhan, materi dan media tentang masalah remaja berbasis film animasi dapat dikategorikan “baik”. Akan tetapi, terdapat kesenjangan antara nilai kelayakan media dan nilai efektivitas media. Nilai kelayakan media terlihat lebih rendah dibandingkan nilai efektivitasnya, yang berarti walaupun siswa-siswi paham akan materi yang disampaikan, siswa-siswi kurang tertarik dengan media yang digunakan.

Kata kunci: Media, Film Animasi, Karier, Proses Belajar

**DEVELOPMENT OF THE TWO-DIMENSIONAL ANIMATION FILM
MEDIA “ABU-ABU” IN THE ASPECTS OF LEARNING
PROCESS AND CAREER PLANNING**

KEVIN RAMADHAN KARIDJAN

ABSTRACT

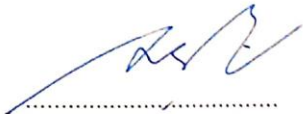

The aim of this study is to create a two-dimensional animation film media about the problems of teenagers especially in the aspects of learning process and career which is easy to understand by students that use it. Respondents of this study were the seventh, eighth, and ninth grade students at di SMPIT Al-Halimiyah. The development model used was the MDLC development model. The measures used in the MDLC development model consists of 6 steps, which are: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution, which is distributing the media in either physical or digital form so that it can be used by students. Based on data taken from respondents (students) in the form of attitude scales, a result of 76% was obtained. Meanwhile, the formative tests for the film’s effectivity obtained a score of 85%. From the test result of the students obtained overall, materials and media of alternative energy- based animated movie can be categorized as “good”. However, there was a difference between the decency score and the effectivity score. The decency score obtained was lower than the effectivity score which means that even though the students understood the materials that were shown, the students had less interest in the media that was used

Keywords: Media, Animation Film, Career, Learning Process


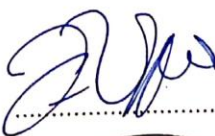

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI "ABU-ABU"
PADA ASPEK PROSES BELAJAR DAN PERENCANAAN KARIER**

Kevin Ramadhan Karidjan NIM: 5235153669

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng (Dosen Pembimbing 1)		20-2-2020
Z.E. Ferdi Fauzan P., M.Pd. T (Dosen Pembimbing 2)		07 Feb 20

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Lipur Sugiyanta, Ph.D (Ketua Penguji)		7/02-2020
Dr. Widodo, M. Kom (Penguji 1)		7-2-20
M. Ficky Duskarnaen, M.Sc (Penguji 2)		07-02-2020

Tanggal Lulus: 10 - 02 - 2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 27 Januari 2020

METERAI
TEMPEL
11CD9AHF306804153
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Kevin Ramadhan Karidjan
5235153669



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 : Kevin Ramadhan Kerdjaja
NIM : 5235153669
Fakultas/Prodi : Teknik / Perumahan, Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : kevinramadhanke79@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 Media Film Animasi Dua Dimensi Alan-Alan pada Aspek Persepsi Belajar dan Penerimaan Kertas.

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

Penulis

(Kevin Ramadhan Kerdjaja)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan karunia Nya, sehingga skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU” PADA ASPEK PROSES BELAJAR DAN PERENCANAAN KARIER” dapat diselesaikan. Skripsi disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Selama penyusunan skripsi, banyak bantuan yang saya terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ketua Program Studi Teknik Informatika dan Komputer, Ibu Dr. Yuliarti Sastrawijaya, M.Pd.
2. Dosen pembimbing pertama dalam penyusunan skripsi ini, Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng.
3. Dosen pembimbing kedua dalam penyusunan skripsi ini, Bapak Z.E Ferdi Fauzan, S.Pd, M.Pd.T.
4. Kedua orang tua saya tercinta beserta keluarga besar yang telah memberikan dukungan moril dan selalu memberikan doanya..

Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang mendukung kelancaran pengerjaan skripsi ini. Akhir kata, saya meminta maaf atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi karya yang berarti untuk sekarang dan masa yang akan datang.

Penulis

Kevin Ramadhan Karidjan
5235153669

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Perumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Kegunaan Penelitian.....	7
1.6.1 Teoritis	7
1.6.2 Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep dan Pengembangan Produk	9
2.1.1 Research and Development.....	9
2.1.2. Model Pengembangan MDLC	10
2.2 Konsep dan Pengembangan Produk	12
2.2.1 Film	12
2.2.1.1 Pengertian Film	12
2.2.1.2 Fungsi Film	13
2.2.1.3 Jenis-Jenis Film.....	15
2.2.1.4 Pengaruh Film	18
2.2.2 Animasi 2 Dimensi.....	20
2.2.2.1 Pengertian Animasi	20
2.2.2.2 Jenis-Jenis Animasi	21
2.2.2.3 Manfaat Animasi.....	23
2.3 Kerangka Teori.....	24
2.3.1 Media	24
2.3.1.1 Pengertian Media	24

2.3.1.2 Jenis-Jenis Media	25
2.3.1.3 Penggunaan Media dalam Pembelajaran	26
2.3.2 Aspek Karier.....	27
2.3.2.1 Pengertian Karier	27
2.3.2.2 Manfaat Karier dalam Kehidupan.....	28
2.3.3 Aspek Proses Belajar.....	29
2.3.3.1 Pengertian Proses Belajar.....	29
2.3.3.2 Ciri-Ciri Belajar	30
2.3.3.3 Alasan Manusia Belajar	31
2.3.4 Efektivitas.....	33
2.3.4.1 Pengertian Efektivitas	33
2.4 Kerangka Berpikir.....	34
2.5 Rancangan Media Film Animasi.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	37
3.2.1 Tujuan Pengembangan	37
3.2.2 Metode Pengembangan	37
3.2.3 Sasaran Produk	38
3.2.4 Instrumen	38
3.2.4.1 Kisi-Kisi Instrumen.....	39
3.2.4.2 Validasi Instrumen	45
3.3 Prosedur Pengembangan	46
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	46
3.3.2 Tahap Perencanaan	47
3.3.3 Tahap Desain Produk	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5 Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Nama Produk	53
4.1.2 Konsep	53

4.1.3 Desain	55
4.1.4 Pengumpulan Materi	58
4.1.5 Penyusunan	59
4.1.6 Pengujian	64
4.1 Pembahasan.....	65
4.2.1 Konsep	65
4.2.2 Desain	66
4.2.4 Pengumpulan Materi	70
4.2.5 Penyusunan.....	70
4.2.6 Hasil Evaluasi	73
4.2.7 Pengujian	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Produk	35
Gambar 3.1 Rancangan Tahapan Pembuatan Produk	48
Gambar 3.2 Data Interval	52
Gambar 4.1 Ibu Nabilah dan Nabilah	57
Gambar 4.2 Ayah, Siska, Ratu, Zidane, dan Mika.....	57
Gambar 4.3 Tampilan Judul Film	58
Gambar 4.4 Tampilan Scene 1	58
Gambar 4.5 Tampilan Scene 2	59
Gambar 4.6 Tampilan Scene 3	59
Gambar 4.7 Tampilan Scene 4	59
Gambar 4.8 Tampilan Scene 5	60
Gambar 4.9 Tampilan Scene 6	60
Gambar 4.10 Tampilan Scene 7	61
Gambar 4.11 Tampilan Scene 8	61
Gambar 4.12 Tampilan Scene 9	62
Gambar 4.13 Tampilan Scene 10	62
Gambar 4.14 Tampilan Scene 11	63
Gambar 4.15 Penganimasian dengan Toon Boom Harmoni 10.6.....	68
Gambar 4.16 Penyusunan Scene dengan Adobe Premiere	68
Gambar 4.17 <i>Rendering</i> Penyatuan File dengan Adobe Premiere.....	69
Gambar 4.18 Tampilan Scene 4 Sebelum Revisi.....	70
Gambar 4.19 Tampilan Scene 4 Setelah Revisi	70
Gambar 4.20 Tampilan Scene 4 Sebelum Jam Diperbaiki	71
Gambar 4.21 Tampilan Scene 4 Setelah Jam Diperbaiki.....	71
Gambar 4.22 Tampilan Latar Kamar Ibu Sebelum Revisi.....	72
Gambar 4.23 Tampilan Latar Kamar Ibu Setelah Revisi.....	72
Gambar 4.24 Tampilan Latar Kamar Nabilah Sebelum Revisi	73
Gambar 4.25 Tampilan Latar Kamar Nabilah Setelah Revisi.....	73
Gambar 4.26 Tampilan Salah Satu Scene yang Diperbaiki <i>Walk Cycle</i>	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Media Pembelajaran Walker & Hess	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	41
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Responden (Ketertarikan)	43
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Responden (Pemahaman)	44
Tabel 3.6 Indikator Soal Pemahaman Responden	45
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Ahli Media, Ahli Materi, dan Responden	65
Tabel 4.2 Daftar Tokoh Film Animasi “Abu-Abu”	67
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Ahli Media	78
Tabel 4.4 Data Hasil Pengujian Ahli Media	79
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Ahli Materi	80
Tabel 4.6 Data Hasil Pengujian Ahli Materi	81
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Responden	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Film “Abu-Abu”	86
Lampiran 2. Storyboard Film “Abu-Abu”	90
Lampiran 3. Desain Karakter	98
Lampiran 4. Lembar Uji Kelayakan	43
Lampiran 5. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	104
Lampiran 6. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi.....	106
Lampiran 7. Hasil Uji Media oleh Responden.....	109

