

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *CAMERA ANGLE*
SHOT DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *ISOMETRIC DESIGN*
DI KELAS X SMKN 2 JAKARTA**



JEASON IBRAHIM

1512620072

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul : PENGEMBANGAN VIDEO
PEMBELAJARAN *CAMERA ANGLE SHOT*
DENGAN MENERAPKAN TEKNIK
ISOMETRIC DESIGN DI KELAS X SMKN 2
JAKARTA

Penyusun : Jeason Ibrahim

NIM : 1512620072

Pembimbing I : Ressy Dwitias Sari, S.T, M.T.I

Pembimbing II : Hamidillah Ajie, S.Si, M.T

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I.

NIP. 198909152019032021



Hamidillah Ajie, S.Si, M.T

NIP. 197408242005011001

LEMBAR PENGESAHAN


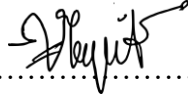
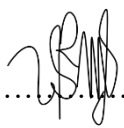
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *CAMERA ANGLE SHOT* DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *ISOMETRIC DESIGN* DI KELAS X SMKN 2 JAKARTA

Nama: Jeason Ibrahim

NIM: 1512620072

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Ressy Dwitias Sari, S.T, M.T.I (Dosen Pembimbing I) NIP. 198909152019032021		21/01/2025
Hamidillah Ajie, S.Si, M.T (Dosen Pembimbing II) NIP. 197408242005011001		21/01/2025

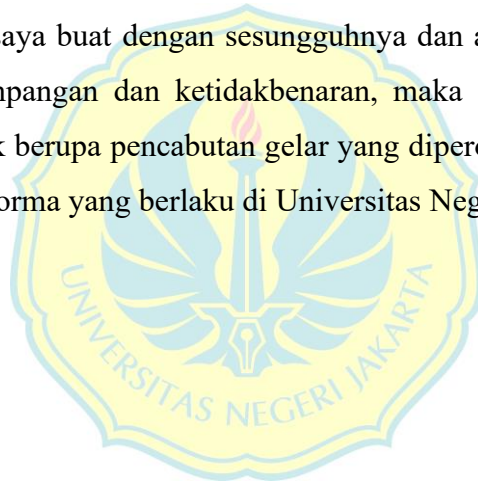
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Diat Nurhidayat, S.Pd, M.Ti (Dosen Penguji I) NIP. 198308192018031001		21/01/2025
Via Tuhamah Fauziastuti, M.Ed (Dosen Penguji II) NIP. 199101102023212029		17/01/2025
Wiranti Kusuma Hapsari, M.Cs. (Dosen Penguji III) NIP. 199407162024062001		19/01/2025

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 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 diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.



Jakarta, 3 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Jeason Ibrahim

NIM. 1512620072



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Jeason Ibrahim
NIM : 1512620072
Fakultas/Prodi : Teknik / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : jeason.ibm234@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 Video Pembelajaran Camera Angle Shot Dengan Menerapkan Teknik Isometric Design Di Kelas X SMKN 2 Jakarta

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, 4 Febuari 2025
Penulis

(Jeason Ibrahim)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas berkat Rahmat dan hidayah-Nya, Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *CAMERA ANGLE SHOT* DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *ISOMETRIC DESIGN* DI KELAS X SMKN 2 JAKARTA”. Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Dengan hal tersebut, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang terhormat:

1. Bapak Rudy Ibrahim dan Ibu Bing Lie Eng, kedua orangtua tersayang yang selalu memberikan dukungan baik moral dan materil kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
2. Bapak Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc., selaku Koordinator Program Studi dan Koordinator Praktik Kerja Lapangan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I, selaku Dosen Pembimbing I Skripsi, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Skripsi
4. Bapak Hamidillah Ajie, S.Si, M.T selaku Dosen Pembimbing II Skripsi, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Skripsi
5. Ibu Diah Saraswati, S.Kom dan Ibu Regina Arzica Pranata, S.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli materi untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran.
6. Bapak Sukastriyo, M.Kom dan Bapak Andre Istiawan, S.Kom, yang telah bersedia menjadi ahli media untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran.
7. Tim penguji, selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan terhadap skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari keterbatasan dalam penyusunan Skripsi ini dan memohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan. Semoga bantuan dari berbagai pihak menjadi amalan yang bermanfaat serta mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 30 Desember 2024

Penyusun



Jeason Ibrahim

NIM. 1512620072



ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *CAMERA ANGLE SHOT* DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *ISOMETRIC DESIGN* DI KELAS X SMKN 2 JAKARTA

JEASON IBRAHIM

Dosen Pembimbing: Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I dan Hamidillah Ajie, S.Si, M.T.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *isometric design* sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Desain Komunikasi Visual kelas X di SMKN 2 Jakarta. Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, yang mengintegrasikan prinsip-prinsip multimedia untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran dengan materi *Camera Angle Shot*. Tahap penelitian meliputi (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Penyebaran (*Disseminate*). Media pembelajaran ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Selain itu, pengembangan media ini juga dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kelayakannya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengujian kelayakan dalam pengembangan video dilakukan oleh tim ahli materi yang mendapatkan nilai validitas sebesar “1” point sehingga menunjukkan kriteria validitas “sangat tinggi”, lalu ahli media mendapat nilai sebesar “92%”, dan uji responden mendapat nilai sebesar “90,9%”. Produk video pembelajaran memiliki hasil akhir uji kelayakan dengan kategori "Sangat Baik", sehingga dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci:

Research and Development (R&D), Isometric Design, Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CAMERA ANGLE SHOT LEARNING VIDEO USING ISOMETRIC DESIGN TECHNIQUE IN GRADE X AT SMKN 2 JAKARTA

JEASON IBRAHIM

Supervisors: Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I., and Hamidillah Ajie, S.Si., M.T.

This study aims to develop an isometric design-based learning video as an alternative learning medium for the subject Basic Vocational Skills in Visual Communication Design for Grade X students at SMKN 2 Jakarta. The development process of this learning medium was carried out using the Research and Development (R&D) method with the 4D model, integrating multimedia principles to produce a learning video on the topic of Camera Angle Shot. The research stages included (1) Definition (Define), (2) Design (Design), (3) Development (Develop), and (4) Dissemination (Disseminate). This learning medium was designed by integrating various multimedia elements, such as text, images, animations, audio, and video. Additionally, the development of this medium was also conducted to evaluate its feasibility as a tool in the learning process. The feasibility testing of the video development was carried out by a team of material experts who awarded a validity score of "1" point, indicating a "very high" validity criterion. Meanwhile, media experts gave a score of "92%", and respondent testing resulted in a score of "90.9%". The final feasibility test results of the learning video fall under the "Very Good" category, confirming its suitability as a learning medium.

Keywords:

Research and Development (R&D), Isometric Design, Learning Media, Learning Video, Visual Communication Design

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Model Pengembangan Produk	10
2.1.1 Pengembangan 4D (Four D).....	10
2.2 Konsep Produk yang dikembangkan.....	12
2.3 Penelitian relevan	12
2.4 Kerangka Teoritik.....	18
2.4.1 Profil Sekolah SMK Negeri 2 Jakarta.....	18
2.4.2 Media Pembelajaran.....	20
2.4.3 Video Pembelajaran	24
2.4.4 Multimedia Learning.....	28
2.4.5 <i>Isometric Design</i>	33

2.4.6	<i>Adobe Photoshop</i>	34
2.4.7	<i>Adobe After Effect</i>	35
2.4.8	<i>Adobe Premiere Pro</i>	35
2.5	Teknik Analisi Data.....	35
2.5.1	Skala Likert	35
2.5.2	Skala Guttman.....	36
2.6	Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		39
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.2	Alat dan Bahan.....	39
3.2.1	Alat.....	39
3.2.2	Bahan.....	39
3.3	Metode Pengembangan Produk.....	39
3.3.1	Tujuan pengembangan	39
3.3.2	Metode Pengembangan	40
3.3.3	Sasaran Produk.....	40
3.4	Instrumen Penelitian.....	40
3.4.1	Kisi-kisi instrumen.....	40
3.5	Prosedur Pengembangan.....	45
3.5.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data.....	45
3.5.2	Tahapan Perencanaan Produk	45
3.5.3	Tahap Perancangan Produk.....	46
3.6	Teknik Pengumpulan Data	57
3.7	Teknik Analisis Data	57
3.7.1	Analisis Instrumen Responden dan Ahli Media.....	57
3.7.2	Analisis Instrumen Ahli Materi.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Hasil Pengembangan Produk	61
4.1.1	Implementasi Video	61
4.1.2	Hasil Produk Video Pembelajaran.....	64
4.2	Kelayakan Produk	64

4.2.1	Hasil Pengujian Ahli Materi.....	64
4.2.2	Hasil Pengujian Ahli Media	68
4.3	Efektivitas Produk.....	71
4.4	Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Implikasi.....	76
5.3	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		77
LAMPIRAN.....		82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		131



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan	15
Tabel 2. 2 Skala Likert.....	36
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Responden.....	43
Tabel 3. 4 Perancangan Storyline	47
Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan Arikunto (2021)	58
Tabel 3. 6 Kriteria Skala Guttman	59
Tabel 3. 7 Tabulasi Silang Gregory	60
Tabel 4. 1 Implementasi Video	61
Tabel 4. 2 Hasil Produk Video Pembelajaran	64
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Ahli Materi 1	65
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Ahli Materi 2	66
Tabel 4. 5 Hasil Rata-Rata Pengujian Ahli Materi 1 dan 2.....	68
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Ahli Media 1	68
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Ahli Media 2.....	70
Tabel 4. 8 Hasil Rata-Rata Pengujian Ahli Media 1 dan 2.....	71
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Responden	72
Tabel 4. 10 Kelayakan Video Menurut Responden	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan R&D Model 4D Menurut S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974.....	11
Gambar 2. 2 Logo SMK Negeri 2 Jakarta	18
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Sekolah SMK Negeri 2 Jakarta	19
Gambar 2. 4 Perbedaan Prinsip Isometric Design.....	34
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	44
Gambar 3. 2 Storyboard.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing.....	82
Lampiran 2 Surat Pernyataan Dosen Pembimbing I.....	85
Lampiran 3 Surat Pernyataan Dosen Pembimbing II.....	86
Lampiran 4 Permohonan Izin Observasi Persiapan Skripsi	87
Lampiran 5 Lembar Validasi Wawancara.....	88
Lampiran 6 Surat Permohonan Ujian Skripsi	97
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing.....	98
Lampiran 8 Lembar Pernyataan Kelayakan Judul	99
Lampiran 9 Lembar Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 1	103
Lampiran 10 Lembar Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 2	104
Lampiran 11 Hasil Kuisisioner Data Responden	105
Lampiran 12 Validasi Instrumen Ahli Materi	109
Lampiran 13 Validasi Instrumen Ahli Media	112
Lampiran 14 Validasi Instrumen Responden.....	115
Lampiran 15 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi 1	118
Lampiran 16 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi 2	121
Lampiran 17 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media 1	124
Lampiran 18 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media 2.....	127
Lampiran 19 Dokumentasi Demo Video Pembelajaran	130