

SKRIPSI

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO
PEMBELAJARAN UNTUK MATERI KONSEP PRA-
PRODUKSI DI SMK NEGERI 6 JAKARTA**



PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO
PEMBELAJARAN UNTUK MATERI KONSEP PRA –
PRODUKSI DI SMK NEGERI 6 JAKARTA

Penyusun : Eliesa Putri Syodri

NIM : 1512621044

Disetujui oleh:

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN

TANGGAL

Hamidillah Ajie, S.Si, M.T
NIP. 197408242005011001
(Dosen Pembimbing I)



29 Juli 2025

Ressy Dwitias sari, S.T., M.T.I
NIP. 198909152019032021
(Dosen Pembimbing 2)



29 Juli 2025

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN

TANGGAL

Bambang Prasetya Adhi, S.Pd.,
M.Kom
NIP. 198302252014041001
(Ketua Penguji)



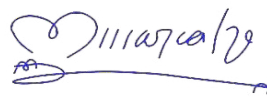
28 Juli 2025

Wiranti Kusuma Hapsari, S.Kom.,
M.Cs.
NIP. 199407162024062001
(Sekretaris Penguji)



29 Juli 2025

Murien Nugraheni, S.T., M.Cs.
NIP. 198710112019032012
(Penguji Ahli)



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

Tangerang, 1 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Eliesa Putri Syodri

No. Reg. 1512621044



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET 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 : Eliesa Putri Syodri
NIM : 1512621044
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : eliesaputri@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 :

Penerapan *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Untuk Materi Konsep Pra – Produksi di SMK Negeri 6 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, 30 Juli 2025

Penulis

(Eliesa Putri Syodri)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Allah S.W.T peneliti panjatkan karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Untuk Materi Konsep Pra – Produksi Di SMK Negeri 6 Jakarta”. Disusunnya skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini dapat selesai karena adanya dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk materi maupun non – materi. Peneliti ingin menyampaikan rasa syukur dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Muchammad Ficky Duskarnaen, S.T., M.Sc. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Hamidillah Ajie, S.Si, M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Ressay Dwitias Sari, S.T., M.T.I selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing, memotivasi, dan memberikan dukungan kepada peneliti selama menyusun penelitian ini hingga selesai;
3. Bapak Teguh Santoso, S.Ds. selaku guru mata pelajaran serta ahli materi dari SMK Negeri 6 Jakarta yang telah bersedia menjadi narasumber dan mendukung kelancaran penulisan skripsi hingga selesai;
4. Bapak Irwansyah, S.Sn. yang telah bersedia untuk menjadi ahli media dari SMK Negeri 6 Jakarta;
5. Kedua orang tua peneliti yaitu Nunung Rahmawati dan Asdi Zondri Ali, S.E., Mama, Papa, dan adik – adik peneliti yaitu Reva Aulia Zondri, Qeyza Kayya Putria, Talita Humairah Zondri, dan Alzena Naila Azhara, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan emosional, memotivasi peneliti, memberikan doa terbaik dan mengusahakan banyak hal untuk memenuhi kebutuhan material peneliti selama penyusunan skripsi hingga selesai;

6. Bayu Subekti yang selalu memberikan dukungan baik secara emosional, meluangkan waktu dan tenaga, selalu menghibur, meyakinkan peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini, menemani setiap proses, dan membantu dalam banyak hal lainnya berawal dari proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan;
7. Sasikirana Rein, Kanaya Vitto Nabila, Nashita Citra Safira yang merupakan anggota *group* WhatsApp dan Discord SABYAHAT yang telah menjadi penyemangat dan selalu ada disamping peneliti hingga penyusunan skripsi ini selesai;
8. Teman – teman seperjuangan peneliti, yaitu Ervira Mumtaza, Eka Nanda Rini Yulianti, Adinda Kurnia Ramadhanty, Anisya Octavia, dan Fildza Cipta Salwa yang sudah menemani peneliti sejak awal dan menjadi teman diskusi hingga penyusunan skripsi ini selesai;
9. Teman – teman seperjuangan sejak Praktik Kegiatan Mengajar (PKM), yaitu Dhiya Nashwa Aura, Syarla Aninda dan lain lainnya yang sudah menemani peneliti untuk memenuhi kebutuhan penyusunan skripsi hingga selesai;
10. Teman – teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2021;
11. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi ataupun memberikan kontribusi kepada hal positif lainnya. Peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dengan senang hati dapat diterima oleh peneliti.

ABSTRAK

Eliesa Putri Syodri, Penerapan *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Untuk Materi Konsep – Pra Produksi Di SMK Negi 6 Jakarta. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta. 2024. Dosen Pembimbing: Hamidillah Ajie, S.Si. M.T., dan Ressay Dwitias Sari, S.T., M.T.I

Materi Konsep Pra – Produksi merupakan materi dasar bagi kelas X kejuruan Animasi di SMK Negeri 6 Jakarta, namun terdapat permasalahan dimana media pembelajaran yang digunakan saat ini masih kurang menarik bagi guru dan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video yang menerapkan *motion graphic* mengenai materi Konsep Pra – Produksi untuk kelas X Animasi di SMK Negeri 6 Jakarta. Produk dikembangkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). *Motion graphic* yang dihasilkan terbagi menjadi tiga pembahasan, yaitu mengenai sinopsis, *storyline*, dan *storyboard*. Ketiga *motion graphic* dinilai oleh ahli materi dan mendapatkan nilai sebesar 100% pada kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan, menurut dua ahli media, kelayakan produk mendapatkan nilai 90% untuk sinopsis, nilai 88% untuk *storyline*, dan nilai 93% untuk *storyboard* yang ketiganya berada di kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan responden sebanyak 36 siswa, maka ketiga video *motion graphic* berada di kriteria “Sangat Layak” dengan nilai sebesar 82%.

Kata Kunci: 4D, Animasi, *Motion Graphic*, Video Pembelajaran

ABSTRACT

Eliesa Putri Syodri, *Application of Motion Graphics in Educational Videos for Conceptual Material Pre-Production at SMK Negeri 6 Jakarta. Department of Informatics and Computer Education. Faculty of Engineering. University of Jakarta. 2024. Supervisors: Hamidillah Ajie, S.Si., M.T., and Ressay Dwitias Sari, S.T., M.T.I.*

The Pre-Production Concept material is basic material for the 10th grade Animation students at SMK Negeri 6 Jakarta. However, there is an issue in which the current learning media is considered less engaging by both teachers and students. Based on this problem, this study aims to produce video learning media that applies motion graphics for the Pre – Production Concept material for 10th-grade Animation students at SMK Negeri 6 Jakarta. The product was developed using 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The resulting motion graphics are divided into three sections: synopsis, storyline, and storyboard. These three motion graphics were evaluated by a subject matter expert and received a 100% score with the “Highly Feasible” category. Meanwhile, according to two media experts, the product received a feasibility score of 90% for the synopsis, 88% for the storyline, and 93% for the storyboard, all categorized as “Highly Feasible”. Based on responses from 36 students, all three motion graphic video also receives a “Highly Feasible” rating with a score of 82%.

Keywords: *4D, Animation, Motion Graphic, Educational Video*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	7
2.1.1 <i>Research and Development</i> (R&D)	7
2.1.2 Model Pengembangan 4D (<i>Four-D</i>).....	7
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan.....	11
2.3 Kerangka Teoritik.....	20
2.3.1 Media Pembelajaran	20
2.3.2 Video Pembelajaran.....	21
2.3.3 <i>Motion Graphic</i>	22
2.3.4 SMK Negeri 6 Jakarta	25
2.3.5 <i>Microlearning</i>	28
2.3.6 Materi Konsep Pra – Produksi.....	29
2.4 Rancangan Produk.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	34
3.2.1 Tujuan Pengembangan.....	34
3.2.2 Metode Pengembangan.....	34
3.2.3 Sasaran Produk	36
3.2.4 Instrumen	36
3.3 Prosedur Pengembangan	52
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	52
3.3.2 Tahap Perencanaan Produk.....	52
3.3.3 Tahap Desain Produk.....	53
3.4 Teknik Pengumpulan Data	60
3.5 Teknik Analisis Data	61
3.5.1 Skala Guttman	61
3.5.2 Skala Likert.....	61
3.5.3 Teknik Analisis Statistik Deskriptif.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Hasil Pengembangan Produk	64
4.1.1 Implementasi	64
4.2 Kelayakan Produk	89
4.2.1 Hasil Uji Ahli Materi	89
4.2.2 Hasil Uji Ahli Media.....	94
4.2.3 Hasil Uji Coba Responden	99
4.2.4 Revisi.....	105
4.3 Pembahasan.....	107
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Implikasi.....	110
5.3 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	15
Tabel 3.1 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi	37
Tabel 3. 2 Instrumen Ahli Instrumen Pembahasan Sinopsis	38
Tabel 3. 3 Instrumen Ahli Materi Pembahasan <i>Storyline</i>	39
Tabel 3.4 Instrumen Ahli Materi Pembahasan <i>Storyboard</i>	40
Tabel 3.5 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3.6 Instrumen Ahli Media Pembahasan Sinopsis	43
Tabel 3.7 Instrumen Ahli Media Pembahasan <i>Storyline</i>	44
Tabel 3.8 Instrumen Ahli Media Pembahasan <i>Storyboard</i>	45
Tabel 3.9 Kisi - Kisi Instrumen Responden	46
Tabel 3.10 Instrumen Responden Pembahasan Sinopsis	48
Tabel 3.11 Instrumen Responden Pembahasan <i>Storyline</i>	49
Tabel 3.12 Instrumen Responden Pembahasan <i>Storyboard</i>	50
Tabel 3.13 Tipografi.....	56
Tabel 3.14 Template <i>Storyboard</i>	57
Tabel 3. 15 Indikator Jawaban Skala Guttman.....	61
Tabel 3. 16 Indikator Jawaban Skala Likert.....	62
Tabel 3.17 Kriteria Kelayakan Produk.....	63
Tabel 4.1 Aset <i>Motion Graphic</i>	67
Tabel 4. 2 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	68
Tabel 4. 3 Tautan Video <i>Motion Graphic</i>	88
Tabel 4.4 Hasil Uji Ahli Materi Pembahasan Sinopsis	89
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Materi Pembahasan <i>Storyline</i>	91
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Materi Pembahasan <i>Storyboard</i>	92
Tabel 4. 7 Hasil Uji Ahli Media Pembahasan Sinopsis.....	94
Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Media Pembahasan <i>Storyline</i>	96
Tabel 4. 9 Hasil Uji Ahli Media Pembahasan <i>Storyboard</i>	97
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Uji Kelayakan Responden Terhadap Video <i>Motion Graphic</i> Sinopsis.....	99

Tabel 4. 11 Tabel Hasil Uji Kelayakan Responden Terhadap Video <i>Motion Graphic Storyline</i>	101
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Uji Kelayakan Responden Terhadap Video <i>Motion Graphic Storyboard</i>	103
Tabel 4. 13 Revisi Produk <i>Motion Graphic</i>	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan 4D (<i>Four – D</i>) (Christian & Olwin, 2022)	8
Gambar 2.2 Logo SMK Negeri 6 Jakarta.....	25
Gambar 2.3 Struktur Organisasi SMK Negeri 6 Jakarta.....	26
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Diagram Alir.....	35
Gambar 3.2 <i>Colour Pallet</i>	56
Gambar 4.1 Karakter Ebonam.....	67
Gambar 4. 2 Proses Penggambungan <i>Composition</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu Sinopsis"	85
Gambar 4. 3 <i>Rendering</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu Sinopsis"	85
Gambar 4. 4 Proses Penambahan <i>Voice Over</i> dan <i>Background Music</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu Sinopsis"	85
Gambar 4. 5 Proses Penggambungan <i>Composition</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu <i>Storyline</i> "	86
Gambar 4. 6 <i>Rendering</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu <i>Storyline</i> "	86
Gambar 4. 7 Penambahan <i>Voice Over</i> dan <i>Background Music</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu <i>Storyline</i> ".....	86
Gambar 4. 8 Proses Penggabungan <i>Composition</i> Video <i>Motion graphic</i> "Apa Itu <i>Storyboard</i> "	87
Gambar 4. 9 <i>Rendering</i> Video <i>Motion Graphic</i> “Apa Itu <i>Storyboard</i> ”	87
Gambar 4. 10 Penambahan <i>Voice Over</i> dan <i>Background Music</i> Video <i>Motion Graphic</i> "Apa Itu <i>Storyboard</i> "	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing 1 dan 2.....	118
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1 dan 2	119
Lampiran 3. Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	122
Lampiran 4. Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 1	123
Lampiran 5. Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 2	124
Lampiran 6. Surat Observasi.....	125
Lampiran 7. Lembar Pernyataan Kelayakan Judul Skripsi	126
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian Penulisan Skripsi.....	127
Lampiran 9. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi	128
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media.....	133
Lampiran 11. Lembar Validasi Instrumen Responden	138
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Materi	143
Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media 1.....	148
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Media 2.....	153
Lampiran 15. Lampiran Hasil Uji Responden	158
Lampiran 16. Diagram Hasil Uji Coba Responden	162
Lampiran 17. Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran	164
Lampiran 18. Wawancara Bersama Siswa Kelas X Animasi.....	170
Lampiran 19. Modul Pembelajaran.....	174
Lampiran 20. Makna Maskot Ebonam.....	192
Lampiran 21. Dokumentasi.....	192
Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup.....	193