

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOTION GRAPHICS UNTUK MATERI *BRANDING* PRODUK
PADA JURUSAN DKV SMKN 1 JAKARTA**



*Skripsi ini Ditulis sebagai Syarat untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Informatika dan
Komputer*

Disusun oleh:

RAKA WIRAHADIKUSUMAH

1512622069

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

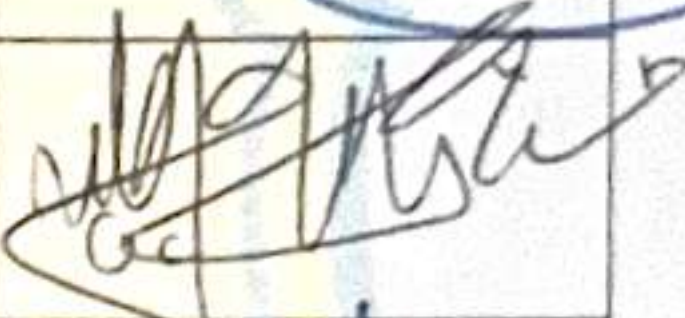
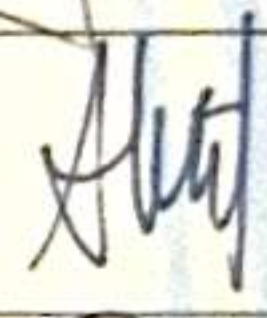
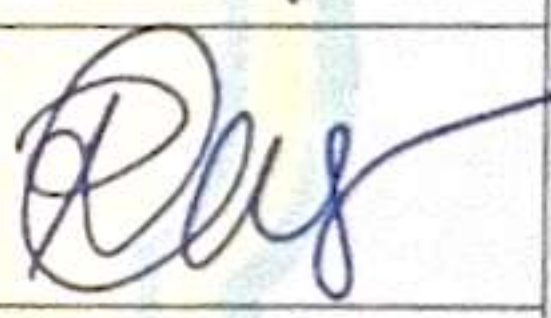
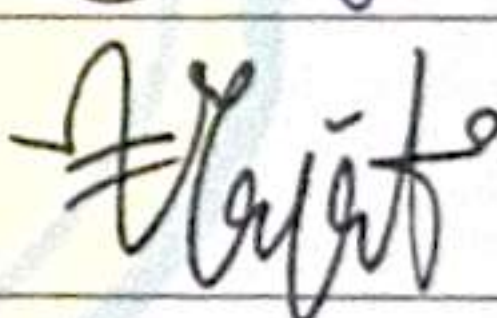
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Raka Wirahadikusumah
 NIM : 1512622069
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphics*
 Untuk Materi *Branding* Produk Pada Jurusan DKV SMKN 1
 Jakarta

ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus** / ~~Tidak Lulus~~ *
 Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 08 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua Penguji	Muchammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. NIDN. 0024097304	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Fitrah Izul Falaq, M.Pd NIDN. 0729019801	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Vannisa Irma Dewi, S.Pd., M.T.I. NUPTK. 2440771672230320	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I NIDN. 0115098902	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed. NIDN. 0010019110	

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Teknik

Koordinator Program Studi Pendidikan
 Teknik Informatika dan Komputer



Prof. Dr. Nene Ng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si.
 NIDN. 0029027204



Muchammad Ficky Duskarnaen, M.Sc
 NIDN. 0024097304

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, 30 Juni 2026

Yang membuat Pernyataan



Raka Wirahadikusumah

No. Reg. 1512622069

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya. Atas izin-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion graphics* Untuk Materi *Branding* Produk Pada Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Lukman Sujana dan Ibu Dewi Keranti dan adik – adik peneliti yaitu Shelomita Aulia Aljannah, Muhammad Rafif adimiyati dan Muhammad Zayn Rafasya atas doa, kasih sayang, dukungan moral, dan keuangan yang tiada henti diberikan kepada penulis .
2. Bapak Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, atas dukungan dan arahan selama masa studi.
3. Ibu Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I selaku Dosen Pembimbing I, atas ilmu, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Via Tuhamah Fauziastuti, S. Si., M.Ed. selaku Dosen Pembimbing II, atas arahan, bantuan, serta dukungan dan semangat yang senantiasa diberikan dalam mendampingi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs Martuah Sinaga selaku guru mata pelajaran serta ahli materi dari SMK Negeri 1 Jakarta yang telah bersedia menjadi narasumber dan mendukung kelancaran penulisan skripsi hingga selesai
6. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta bantuan selama masa perkuliahan.

7. Putri Alyssa Safitri 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;
8. Bambang, Bintang, Davin, Fauzi, Farhan, Hashemi, Iqbal, Miftah, Nizhar dan Yuandra selaku sahabat penulis serta rekan-rekan PTIK lainnya yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat selama masa studi;
9. Yaslis, Imam, Safira dan Annisa selaku sahabat penulis terutama imam dan yaslis yang memberikan dukungan dan menemani penulis bermain mobile legend setiap malam;
10. Pihak-pihak lain yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu;
11. Teman – teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2022;
12. CRISTIANO RONALDO SIUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU!

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 30 Juni 2026

Penulis,



Raka Wirahadikusumah

ABSTRAK

RAKA WIRAHADIKUSUMAH. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Materi *Branding* Produk Pada Jurusan DKV SMKN 1 Jakarta. Dosen Pembimbing : Ressay Dwitias Sari, S.T., dan Via Tuhamah Fauziastuti, S. Si., M.Ed. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Media pembelajaran yang digunakan pada materi *Branding* Produk di kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) SMKN 1 Jakarta masih didominasi oleh media presentasi berupa PowerPoint dan metode ceramah, sehingga penyampaian materi dinilai kurang menarik serta belum mampu memvisualisasikan konsep secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada topik Definisi Brand dan Brand Identity, Elemen-elemen *Branding*, serta Strategi Visual Brand. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi *Branding* Produk serta mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Four-D* (4D) yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, penyebaran kuesioner, dan studi pustaka. Instrumen penelitian diadaptasi dan dimodifikasi dari Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran yang dikembangkan oleh Sriadhi (2018), sedangkan analisis data dilakukan menggunakan nilai rata-rata (mean) berdasarkan kriteria kelayakan menurut Sriadhi (2018). Validasi produk dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada 36 siswa kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *motion graphic* berhasil dikembangkan dalam tiga video pembelajaran, yaitu Definisi Brand dan Brand Identity, Elemen-elemen *Branding*, serta Strategi Visual Brand. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,20, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,80, 4,90, dan 4,80. Adapun hasil uji coba kepada responden memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,45, 4,40, dan 4,50. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *motion graphic* termasuk dalam kategori Sangat Layak dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi *Branding* Produk di kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta.

Kata kunci: *Motion Graphic*, *Branding* Produk, *Four-D*, Media Pembelajaran, Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT

RAKA WIRAHADIKUSUMAH. Development of Motion Graphic-Based Learning Media for Product *Branding* Material in the Visual Communication Design Department at SMKN 1 Jakarta. Supervised by Ressa Dwitias Sari, S.T., and Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed. Department of Informatics and Computer Engineering Education, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

The learning media used for the Product Branding subject in Grade XI of the Visual Communication Design (VCD) Department at SMKN 1 Jakarta are still predominantly limited to PowerPoint presentations and conventional lecture methods. As a result, the learning process is considered less engaging and has not effectively visualized branding concepts. Consequently, some students experience difficulties in understanding the material, particularly the topics of Brand Definition and Brand Identity, Branding Elements, and Visual Brand Strategy. This study aimed to develop motion graphic-based learning media for Product Branding material and to determine its feasibility as an instructional medium. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Four-D (4D) development model, which consists of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and literature review. The research instrument was adapted and modified from the Multimedia Learning Evaluation Instrument developed by Sriadhi (2018), while the data were analyzed using the mean score based on the multimedia feasibility criteria proposed by Sriadhi (2018). The developed product was validated by two subject matter experts and two media experts before being tested on 36 Grade XI students of the Visual Communication Design Department at SMKN 1 Jakarta. The results showed that the motion graphic-based learning media were successfully developed into three instructional videos covering Brand Definition and Brand Identity, Branding Elements, and Visual Brand Strategy. The material expert validation obtained a mean score of 4.20, while the media expert validation achieved mean scores of 4.80, 4.90, and 4.80. Furthermore, the student trial obtained mean scores of 4.45, 4.40, and 4.50. Based on these findings, the developed motion graphic-based learning media were categorized as Highly Feasible and are appropriate for use as instructional media for the Product Branding subject in Grade XI of the Visual Communication Design Department at SMKN 1 Jakarta.

Keywords: Motion Graphic, Product *Branding*, Four-D, Learning Media, Visual Communication Design.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Raka Wirahadikusumah
NIM : 1512622069
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : abunrama@gmail.com

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

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

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION GRAPHICS
UNTUK MATERI BRANDING PRODUK PADA JURUSAN DKV SMKN 1 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 28 Juli 2026

Penulis

(RAKA WIRAHADIKUSUMAH)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	8
2.1.1 Research and Development (R&D)	8
2.1.2 Model Pengembangan Four-D	8
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan.....	12
2.3 Kerangka Teoritik.....	20
2.3.1 Media Pembelajaran.....	20
2.3.2 Video Pembelajaran	21

2.3.3	<i>Motion graphic</i>	25
2.3.4	SMKN 1 Jakarta.....	29
2.3.5	Materi Konsep <i>Branding</i> Produk.....	31
2.3.6	Skala Likert.....	34
2.4	Rancangan Produk.....	34
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		37
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	37
3.3	Metode Pengembangan Produk.....	39
3.3.1	Tujuan Pengembangan.....	39
3.3.2	Metode Pengembangan.....	39
3.3.3	Sasaran Produk.....	41
3.3.4	Instrumen.....	41
3.4	Prosedur Pengembangan.....	52
3.4.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	52
3.4.2	Tahap Perencanaan Produk.....	52
3.4.3	Tahap Desain Produk.....	54
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.6	Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	69
4.1.1	Implementasi.....	69
4.2	Kelayakan Produk.....	93
4.2.1	Hasil Uji Coba Ahli Materi.....	93
4.2.2	Hasil Uji Coba Ahli Media.....	98
4.2.3	Hasil Uji Coba Responden.....	102

4.2.4 Revisi	108
4.3 Pembahasan.....	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Implikasi.....	113
5.3 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	118
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	172



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Pemahaman Murid	2
Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Media yang Digunakan Murid	3
Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan Four-D (Zulfah et. al, 2025)	9
Gambar 2.2 Logo SMKN 1 Jakarta	29
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Diagram Alir	40
Gambar 3.2 Colour Pallet	59
Gambar 4.1 Karakter <i>Brandeo</i>	72
Gambar 4.2 Aset Grafis Video <i>Motion graphic</i> Pertama.....	73
Gambar 4.3 Aset Grafis Video <i>Motion graphic</i> Kedua	73
Gambar 4.4 Aset Grafis Video <i>Motion graphic</i> Ketiga	73
Gambar 4.5 Screenshot Proses Produksi Video <i>Motion graphic</i> Pertama.....	90
Gambar 4.6 Screenshot Proses Produksi Video <i>Motion graphic</i> Kedua	91
Gambar 4.7 Screenshot Proses Produksi Video <i>Motion graphic</i> Ketiga.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	16
Tabel 3.1 Alat Penelitian dan Spesifikasinya.....	37
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi untuk Topik “Definisi <i>Brand</i> dan <i>Brand Identity</i> “	43
Tabel 3.4 Instrumen Ahli Materi untuk Topik “Elemen-elemen <i>Branding</i> “	44
Tabel 3.5 Instrumen Ahli Materi untuk Topik “Strategi Visual <i>Brand</i> “	45
Tabel 3.6 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media	46
Tabel 3.7 Instrumen Ahli Media untuk Topik Definisi <i>Brand</i> dan <i>Brand Identity</i>	46
Tabel 3.8 Instrumen Ahli Media untuk Topik Elemen-elemen <i>Branding</i>	47
Tabel 3.9 Instrumen Ahli Media untuk Topik ”Strategi Visual <i>Brand</i> ”	48
Tabel 3.10 Kisi - Kisi Instrumen Responden.....	49
Tabel 3.11 Instrumen Responden untuk Topik Definisi <i>Brand</i> dan <i>Brand Identity</i>	49
Tabel 3.12 Instrumen Responden untuk Topik Elemen-elemen <i>Branding</i>	50
Tabel 3.13 Instrumen Responden untuk Topik “Strategi Visual <i>Brand</i> ”	51
Tabel 3.14 Tipografi	57
Tabel 3.15 Template Storyboard.....	59
Tabel 3.16 Kriteria Kelayakan Produk	66
Tabel 3.17 Indikator Penilaian Skala Likert.....	67
Tabel 4.1 Storyboard 1 Video <i>Motion graphic</i>	74
Tabel 4.2 Storyboard 2 Video <i>Motion graphic</i>	79
Tabel 4.3 Storyboard 3 Video <i>Motion graphic</i>	84
Tabel 4.4 Link Backsound Video <i>Motion graphic</i>	89
Tabel 4.5 Tautan Video <i>Motion graphic</i>	93
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Materi Pembahasan Definisi <i>Brand</i> dan <i>Brand Identity</i>	94
Tabel 4.7 Hasil Uji Ahli Materi Pembahasan Elemen-elemen <i>Branding</i>	95
Tabel 4.8 Hasil Uji Ahli Materi Pembahasan Strategi Visual <i>Brand</i>	97
Tabel 4.9 Hasil Uji Ahli Media Pembahasan Definisi <i>Brand</i> dan <i>Brand Identity</i>	98
Tabel 4.10 Hasil Uji Ahli Media Pembahasan Elemen-elemen <i>Branding</i>	100

Tabel 4.11 Hasil Uji Ahli Media Pembahasan Strategi <i>Visual Brand</i>	101
Tabel 4.12 Tabel Hasil Uji Kelayakan Responden Terhadap Video <i>Motion graphic</i> Definisi <i>Brand</i> dan <i>Brand Identity</i>	103
Tabel 4.13 Tabel Hasil Uji Kelayakan Responden Terhadap Video <i>Motion graphic</i> <i>Elemen-elemen Branding</i>	104
Tabel 4.14 Tabel Hasil Uji Kelayakan Responden Terhadap Video <i>Motion graphic</i> Strategi <i>Visual Brand</i>	106
Tabel 4.15 Revisi Produk <i>Motion graphic</i>	108



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 1 dan 2.....	123
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Penulisan Skripsi.....	125
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi	126
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Ahli Media.....	129
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Responden	132
Lampiran 8 Hasil Uji Ahli Materi 1	135
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Materi 2	139
Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Media 1.....	143
Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Media 2.....	146
Lampiran 12 Lampiran Hasil Uji Responden	149
Lampiran 13 Diagram Hasil Uji Coba Responden	156
Lampiran 14 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) Kelas XI	159
Lampiran 15 Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran	163
Lampiran 16 Kuesioner Penelitian.....	166
Lampiran 17 Referensi Manga JoJo Steel Ball Run	167
Lampiran 18 Dokumentasi.....	168