

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP TURUNNYA MINAT
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SMK AL HUSAENIYAH**

TUGAS AKHIR

*Diajukan untuk Memenuhi syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata I
Program Desain Komunikasi Visual*

HERI ALMI MAULANA
17186023



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI**

2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP TURUNNYA MINAT
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SMK AL HUSAENIYAH**

TUGAS AKHIR

*Diajukan untuk Memenuhi syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata I
Program Desain Komunikasi Visual*

HERI ALMI MAULANA
17186023



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI**

2024

PERNYATAAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

JUDUL : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP TURUNNYA MINAT
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SMK AL
HUSAENIYAH
NIM : 17186023
NAMA : HERI ALMI MAULANA

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Juli 2024



HERI ALMI MAULANA
Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP TURUNNYA MINAT
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SMK AL
HUSAENIYAH
NIM : 17186023
NAMA : HERI ALMI MAULANA

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui
Sukabumi, Juli 2024

Pembimbing 1



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

Ketua Program Studi



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP TURUNNYA MINAT
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SMK AL
HUSAENIYAH

NIM : 17186023

NAMA : HERI ALMI MAULANA

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2024 Menurut pandangan kami, Skripsi ini
memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain
Komunikasi Visual.

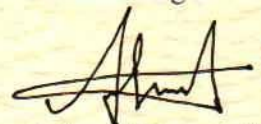
Sukabumi, Juli 2024

Pembimbing I



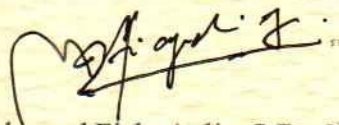
Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

Pembimbing II



Achmad Dayari, S.Pd, M.Sn.
NIDN. 0401108905

Ketua Penguji
Studi Desain komunikasi visual



Mochamad FickyAulia, S.Ds, M.Sn.
NIDN. 0408108704

Ketua Program Studi,



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik dan Desain

Paikun, ST., MT., IPM, ASEAN Eng
NIDN. 0402037401

ABSTRACT

Motion Graphics in this final project are used as a medium to help visualize the concept of a mathematics lesson while also being used as additional learning media. In each scene in this Motion Graphic, some of them explain one of the mathematics materials for Vocational High Schools, in order to increase students' interest in learning about mathematics and add new learning experiences. The main objective of designing this final assignment is designing motion graphics as a learning medium for mathematics lessons at Al Husaeniyah Vocational School.

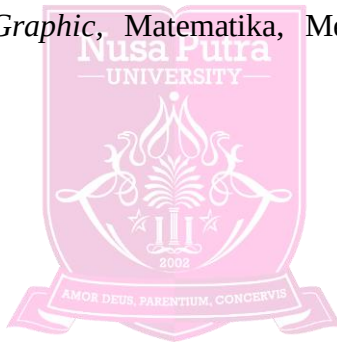
Keywords, Motion Graphic, Mathematics, Instructional Media, SMK Al Husaeniyah



ABSTRAK

Motion Graphic di tugas akhir ini digunakan sebagai media dalam membantu memvisualisasikan konsep sebuah Pelajaran matematika dengan sekaligus dijadikan media pembelajaran tambahan. Dalam setiap scene yang ada di dalam *Motion Graphic* ini, beberapa diantaranya menjelaskan tentang salah satu materi dari matematika untuk Sekolah Menengah Kejuruan, guna menambah minat belajar siswa/siswi tentang matematika dan menambah pengalaman belajar yang baru. Tujuan utama dari perancangan tugas akhir ini adalah Perancangan *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran pada Pelajaran Matematika di SMK Al Husaeniyah.

Kata kunci, *Motion Graphic*, Matematika, Media Pembelajaran, SMK Al Husaeniyah



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dan mendapatkan gelar Strata 1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusa Putra Sukabumi.

Tujuan *Motion Graphic* ini adalah sebagai media pembelajaran materi Matematika di SMK Al Huseiniah secara audio dan visual dengan menggabungkannya sehingga akan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Sistem ini dirancang dengan menggunakan *Motion Graphic*.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kepada penulis selama mengerjakan Tugas Akhir atau Skripsi ini.
2. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. Kurniawan, ST, M.Si, MM
3. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak prof Dr. Ir H.M Koesmawan MSc., MBA., DBA.
4. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
6. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Achmad Dayari, S.Pd, M.Sn.
7. Dosen Penguji Bapak Mochamad Ficky Aulia, S.Ds, M.Sn, dan Bapak Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.
8. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
9. Bapak Ijar Maolana dan Ibu Ai Susanti selaku orang tua yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.

10. Kepala SMK AL Husaeniyah Yang telah memfasilitasi dan mendukung Penelitian dalam Tugas Akhir ini.
11. Segenap Civitas SMK Al Husaeniyah yang telah bersedia meluangkan waktunya dan menjadi narasumber dan objek penelitian dalam Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, Juli 2024

Penulis



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HERI ALMI MAULANA
NIM : 17186023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP TURUNNYA MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMK AL HUSAENIYAH”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : Juli 2024

Yang menyatakan,



HERI ALMI MAULANA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULISAN	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT.....	iiv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Skema Perancangan.....	8
1.9 <i>Timeline</i>	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Tinjauan Karya Sebelumnya	10
2.2. Kerangka Teori	11
2.3. Teori Dunia Pendidikan.....	12
2.4. Pedagogik	15
2.4.1 Pengertian Pedagogik	15
2.4.2 Pendekatan Pedagogik.....	16
2.4.3 Setting Perubahan Pendekatan Pedagogik	17

2.4.4	Prinsip Pedagogik	17
2.4.5	Tujuan Pedagogik	21
2.5.	Matematika	21
2.5.1	Pengertian Matematika	21
2.5.2	Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan	23
2.6.	Desain Komunikasi Visual	24
2.7.	Kampanye Pendidikan/Edukasi	25
2.8.	Media Pembelajaran	26
2.9.	<i>Motion Graphic</i>	29
2.9.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	29
2.9.2	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	31
2.9.3	Elemen <i>Motion Graphic</i>	33
2.9.4	<i>Work Flow</i> dalam <i>Motion Graphic</i>	37
2.9.5	Prinsip-prinsip <i>Motion Graphic</i>	39
2.10.	Warna.....	41
2.11.	Metode Penelitian	52
2.12.	Perancangan.....	54
BAB III.....		56
METODOLOGI PENELITIAN.....		56
3.1.	Metodologi Perancangan	56
3.2.	Metode Pengumpulan Data	56
3.2.1	Kuesioner.....	56
3.2.2	Wawancara	58
3.2.3	Observasi	58
3.3.	Analisis Data.....	61
3.3.1.	Hasil Data Primer	61
3.3.2.	Hasil Data Sekunder	62
3.3.3.	Analisis SWOT.....	64
3.3.4.	Identifikasi <i>Target Audience</i>	65
3.3.5.	Karakteristik Pedagogik	67
3.3.5	Karakteristik Guru	67
3.3.6.	<i>Roadmap</i>	71
3.4.	Perumusan Konsep	72
3.4.1	Konsep Media.....	72
3.4.2	Konsep Visual.....	73

3.5.	Perangkat yang digunakan.....	74
3.6.	Praproduksi	75
3.6.1	Penulisan Sinopsis Cerita	75
3.6.2	Sketsa.....	76
3.6.3	Sketsa Digital Scene	78
3.7.	Produksi	84
3.7.1	<i>Coloring</i>	84
3.7.2	Pengembangan <i>Storyboard</i>	93
3.7.3	<i>Animating</i>	103
3.8.	Pasca Produksi	103
3.8.1	<i>Finishing</i>	103
3.9.	Karya Referensi	104
3.10.	Media Pendukung	105
BAB IV		107
HASIL DAN PEMBAHASAN		107
4.1.	Analisis Konsep <i>Motion Graphic</i> Sebagai media pembelajaran	107
4.2.	Analisis dan Pembahasan Visual	108
4.2.1	Cover	108
4.2.1.1	Warna.....	108
4.2.1.2	Tipografi	109
4.2.1.3	Layout.....	110
4.2.1.4	Teknik Pembuatan	110
4.2.2	Scene 1-3	111
4.2.2.1	Warna.....	112
4.2.2.2	Tipografi	113
4.2.2.3	Layout.....	114
4.2.2.4	Teknik Pembuatan	114
4.2.3	Scene 4-6	114
4.2.3.1	Warna.....	115
4.2.3.2	Tipografi	116
4.2.3.3	Layout.....	117
4.2.3.4	Teknik Pembuatan	117
4.2.4	Scene 7-9	118
4.2.4.1	Warna.....	119
4.2.4.2	Tipografi	120

4.2.4.3 Layout.....	120
4.2.4.4 Teknik Pembuatan	121
4.2.5 Scene 10-12	121
4.2.5.1 Warna.....	122
4.2.5.2 Tipografi	123
4.2.5.3 Layout.....	124
4.2.5.4 Teknik Pembuatan	124
4.2.6 Scene 13- 15	124
4.2.6.1 Warna.....	125
4.2.6.2 Tipografi	126
4.2.6.3 Layout.....	127
4.2.6.4 Teknik Pembuatan	127
4.2.7 Scene 16-17	128
4.2.7.1 Warna.....	128
4.2.7.2 Tipografi	129
4.2.7.3 Layout.....	130
4.2.7.4 Teknik Pembuatan	130
4.3. Tinjauan Efektivitas	130
BAB V.....	132
PENUTUP.....	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN.....	134



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Timeline</i>	9
Tabel 3.1. Sampel Nilai Siswa/Siswi di Tahun Pelajaran 2020-2021.....	59
Tabel 3.2. Sampel Nilai Siswa/Siswi di Tahun Pelajaran 2021-2022.....	59
Tabel 3.3. Sampel Nilai Siswa/Siswi di Tahun Pelajaran 2022-2023.....	60
Tabel 3.4. <i>Storyboard</i>	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Langkah Langkah proses Perancangan <i>Motion Graphic</i>	8
Gambar 2.1. Kerangka Teori <i>Motion Graphic</i>	11
Gambar 2.2. Warna Primer	42
Gambar 2.3. Warna Sekunder	43
Gambar 2.4. Warna Tersier	43
Gambar 2.5. Warna netral	44
Gambar 2.6. Warna RGB	44
Gambar 2.7. Warna CMYK	45
Gambar 2.8. Warna merah dan biru	45
Gambar 2.9. Warna hangat atau panas	46
Gambar 2.10. Warna gelap.....	46
Gambar 2.11. Warna pastel	46
Gambar 2.12. Warna complementer.....	47
Gambar 2.13. Warna analogous	47
Gambar 2.14. Warna kontras.....	47
Gambar 2.15. Warna monokromatik.....	48
Gambar 2.16. Warna panas	48
Gambar 2.17. Warna play full	48
Gambar 2.18. Warna frash	49
Gambar 2.19. Warna power full.....	49
Gambar 2.20. Warna tropikal.....	49
Gambar 2.21. Skema warna komplementer	50
Gambar 2.22. Skema warna analogous	51
Gambar 2.23. Skema split complementer	51
Gambar 2.24. Skema warna persegi panjang	52
Gambar 2.25. Skema persegi empat.....	52
Gambar 3.1. Diagram Hasil Kuesioner terhadap Siswa/Siswi	57
Gambar 3.2. <i>Roadmap</i> Materi Matematika	71
Gambar 3.3. <i>Moodboard</i>	74
Gambar 3.4. Sketsa Karakter Siswa	76
Gambar 3.5. Sketsa Gelas Ukur	77

Gambar 3.6. Sketsa Papan Tulis.....	77
Gambar 3.7. Sketsa Meja	78
Gambar 3.8. Sketsa Bumi dan Mars.....	78
Gambar : 3.9. Sketsa Digital Scene 1	79
Gambar : 3.10. Sketsa Digital Scene 2	79
Gambar : 3.11. Sketsa Digital Scene 3.....	79
Gambar : 3.12. Sketsa Digital Scene 4.....	80
Gambar : 3.13. Sketsa Digital Scene 5.....	80
Gambar : 3.14. Sketsa Digital Scene 6.....	80
Gambar : 3.15. Sketsa Digital Scene 7	81
Gambar : 3.16. Sketsa Digital Scene 8.....	81
Gambar : 3.17. Sketsa Digital Scene 9.....	81
Gambar : 3.18. Sketsa Digital Scene 10.....	82
Gambar : 3.19. Sketsa Digital Scene 11.....	82
Gambar : 3.19. Sketsa Digital Scene 12.....	82
Gambar : 3.20. Sketsa Digital Scene 13.....	83
Gambar : 3.21. Sketsa Digital Scene 14.....	83
Gambar : 3.22. Sketsa Digital Scene 15.....	83
Gambar : 3.23. Sketsa Digital Scene 16.....	84
Gambar : 3.24. Sketsa Digital Scene 17.....	84
Gambar : 3.25. <i>Coloring</i> Scene 1	85
Gambar : 3.26. <i>Coloring</i> Scene 2	85
Gambar : 3.27. <i>Coloring</i> Scene 3.....	86
Gambar : 3.28. <i>Coloring</i> Scene 4	86
Gambar : 3.29. <i>Coloring</i> Scene 5.....	87
Gambar : 3.30. <i>Coloring</i> Scene 6.....	87
Gambar : 3.31. <i>Coloring</i> Scene 7.....	88
Gambar : 3.32. <i>Coloring</i> Scene 8.....	88
Gambar : 3.33. <i>Coloring</i> Scene 9.....	89
Gambar : 3.34. <i>Coloring</i> Scene 10.....	89
Gambar : 3.35. <i>Coloring</i> Scene 11	90
Gambar : 3.36. <i>Coloring</i> Scene 12.....	90
Gambar : 3.37. <i>Coloring</i> Scene 13.....	91

Gambar : 3.37. <i>Coloring</i> Scene 14	91
Gambar : 3.38. <i>Coloring</i> Scene 15	92
Gambar : 3.39. <i>Coloring</i> Scene 16	92
Gambar : 3.40. <i>Coloring</i> Scene 17	93
Gambar : 3.41. Proses <i>Animating</i>	103
Gambar : 3.42. Proses <i>Finishing</i> musik dan <i>sound effect</i>	103
Gambar : 3.43. Channel Youtube “Kok Bisa?”	104
Gambar : 3.44. Kumpulan Video Populer Channel “Kok Bisa”	104
Gambar : 3.45. Tampilan Akun Youtube	92
Gambar : 3.46. Tampilan Akun Instagram	93
Gambar : 3.47. Stiker	106
Gambar : 4.1. Cover	108
Gambar : 4.2. Palet Warna Cover	109
Gambar : 4.3. Tipografi pada cover	110
Gambar : 4.4. Scene 1	111
Gambar : 4.5. Scene 2	111
Gambar : 4.6. Scene 3	112
Gambar : 4.7. Palet Warna Scene 1-3	113
Gambar : 4.8. Tipografi pada Scene 2-3	113
Gambar : 4.9. Scene 4	114
Gambar : 4.10. Scene 5	115
Gambar : 4.11. Scene 6	115
Gambar : 4.12. Palet Warna Scene 4-6	116
Gambar : 4.13. Tipografi pada Scene 4	117
Gambar : 4.14. Tipografi pada Scene 6	117
Gambar : 4.15. Scene 7	118
Gambar : 4.16. Scene 8	118
Gambar : 4.17. Scene 9	119
Gambar : 4.18. Palet Warna Scene 7-9	120
Gambar : 4.19. Tipografi pada Scene 8-9	120
Gambar : 4.20. Scene 10	121
Gambar : 4.21. Scene 11	121
Gambar : 4.22. Scene 12	122

Gambar : 4.23. Palet Warna Scene 10-12	123
Gambar : 4.24. Tipografi pada Scene 11-12.....	123
Gambar : 4.25. Scene 13	124
Gambar : 4.26. Scene 14	125
Gambar : 4.27. Scene 15	125
Gambar : 4.28. Palet Warna Scene 13-15	126
Gambar : 4.29. Tipografi pada Scene 13-14.....	127
Gambar : 4.30. Scene 16	128
Gambar : 4.31. Scene 17	128
Gambar : 4.32. Palet Warna Scene 16-17	129
Gambar : 4.33. Tipografi pada Scene 16.....	130
Gambar : 4.34. Dokumentasi.....	131
Gambar : 4.33. Dokumentasi.....	131



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. Biodata Mahasiswa

Lampiran 3. Hasil Angket Penentuan Media

Lampiran 4. Bukti Hasil Angket Uji Coba Karya (*Feedback*)

Lampiran 5. Instrumen Wawancara Guru

Lampiran 6. Instrumen Wawancara Siswa/Siswi

Lampiran 7. *Mind Mapping*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sektor yang sangat penting dalam menentukan kualitas hidup suatu bangsa. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan akan berdampak pada berhasil atau tidaknya kemajuan suatu bangsa, pendidikan tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya arah dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan pendidikan di Indonesia sendiri telah diatur di dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, salah satunya pasal 1 ayat 2, yaitu : “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan undang-undang dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Perkembangan zaman menuntut pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Daya saing Indonesia pun dalam menghadapi persaingan antar negara di dunia ditentukan dari hasil pembinaan Sumber Daya Manusia (SDM)-nya itu sendiri, salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam dunia kerja.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), memaksa semua pihak, termasuk insan pendidikan keluar dari zona nyaman. Untuk kemudian beradaptasi dan berinovasi menciptakan cara kerja baru. “Cara pandang manusia terhadap teknologi dan kesehatan demi kelangsungan hidup di masa mendatang juga akan berubah. Kita akan lebih menghargai lingkungan dan pentingnya menjaga kebersihan”, tutur Mendikbud dalam Konferensi Pendidikan dalam rangka Peluncuran Program Akademi Edukreator melalui telekonferensi di Jakarta.

Menurut Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim, dengan teknologi yang kita miliki sekarang kita bisa akses itu dari mana pun. Jadinya inilah yang namanya Merdeka Belajar. Edukreator itu adalah Merdeka Belajar. Konferensi Pendidikan dalam rangka Peluncuran Akademi Edukreator yang dihadiri Mendikbud berlangsung secara telekonferensi dan disiarkan melalui kanal Youtube Kemendikbud. Program ini merupakan kolaborasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bersama 'Kok Bisa', Youtube Learning, serta LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia). Acara ini bertujuan untuk mengetahui pandangan para pegiat pendidikan terhadap dunia pendidikan Indonesia. Sedangkan Akademi Edukreator adalah suatu inisiasi dari 'Kok Bisa' yang didukung YouTube Learning yang bertujuan melatih lebih banyak orang untuk membuat konten edukasi positif di internet. Dari pernyataan menteri Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa pendidikan harus menyesuaikan dengan keadaan (situasi) dan perkembangan zaman, diperlukan terobosan baru dalam dunia pendidikan tersebut, Kok Bisa merupakan salah satu Channel Youtube yang memanfaatkan teknologi dan perkembangan zaman dalam bidang pendidikan. Dengan menggunakan Video *Motion Graphic*, Channel Youtube Kok Bisa, dapat menjadi acuan atau referensi dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran dibutuhkan pada saat proses pembelajaran. Disamping itu Menyadari pentingnya materi yang di ajarkan tersebut. Seperti Mata Pelajaran Matematika, merupakan salah satu mata pelajaran yang sebagian orang cukup sulit untuk memahami isi materi tersebut, dari mulai usia Balita bahkan sampai dewasa. Seperti contoh dari hasil kusioner Siswa dari salah satu Sekolah menengah Kejuruan Swasta di Kabupaten Sukabumi Yaitu SMK AL HUSAENIYAH yang beralamatkan di Jl. Salakopi KM. 11 No. 15 Desa Lembursawah Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi, hasil kuisisioner tersebut didapat bahwa 28% dari 9 Mata Pelajaran yang sulit di SMK AL HUSAENIYAH, responden memilih Mata Pelajaran Matematika sebagai Mata

pelajaran yang cukup sulit untuk di pelajari. Padahal Mata Pelajaran tersebut terdapat di semua jurusan Sekolah Menengah Kejuruan,

Pada era digital saat ini, video jenis *motion graphic* dipilih karena dapat didistribusikan dengan mudah seperti melalui website atau media sosial serta dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti *smartphone*, *tablet* ataupun laptop yang menjadi alat teknologi yang paling sering digunakan oleh target perancangan ini. Target *audiens* remaja khususnya yang menempuh jenjang pendidikan SMK (rentang usia 15-18 tahun) yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih spesifik sesuai minat keprofesian atau kejuruannya, maupun yang terjun langsung ke dunia kerja. Media video *Motion graphic*, adalah potongan-potongan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis, hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik atau *audio* (Nadia, 2018 : 88).

Metode penelitian sebagai alat untuk mencari jawaban terhadap pemecahan permasalahan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kedua pendekatan tersebut menggunakan paradigma yang berbeda. (Imran Manan, 1993:1). Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif.

Metode kualitatif adalah penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur, menekankan sifat realita yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara yang diteliti dengan peneliti, tekanan situasi yang membentuk penyelidikan, sarat nilai, menyoroti cara munculnya pengalaman sosial sekaligus perolehan maknanya, digunakan untuk menguraikan data-data pendukung maupun data hasil dari penelitian ini (Hardani, 2020 : 254). Maka dari itu penulis membuat Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP TURUNNYA MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMK AL HUSAENIYAH** dimana Tugas Akhir ini akan berupa video dengan *Motion Graphic*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran matematika sehingga menarik minat belajar untuk remaja usia 15 sampai 18 tahun di SMK Al Husaeniyah?
2. Bagaimana visual mengenai *motion graphic* Matematika?
3. Seberapa efektif *motion graphic* terhadap edukasi dan informasi mengenai matematika pada siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi pembahasan menjadi lebih terarah. Adapun batasan – batasan tersebut di antaranya :

1. Target *audience* yaitu remaja umur 15 sampai 18 tahun.
2. Penelitian yang dituju hanya untuk Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Al Husaeniyah.
3. Media yang digunakan hanya dengan *Motion Graphic*.
4. Materi yang diterapkan hanya tentang Eksponen dari sebagian Pelajaran Matematika.



1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menambahkan minat belajar siswa – siswi terutama di SMK Al Husaeniyah dalam mendapatkan media pembelajaran, dengan *motion graphic* pada Matematika (Eksponen).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan baru, terutama pada bidang Desain Komunikasi Visual khususnya dalam *motion graphic*.

2. Manfaat bagi Universitas

Diharapkan dapat memberikan kontribusi penembahan ilmu pengetahuan tentang *motion graphic*, khususnya bagi manajemen Sumber daya Manusia serta menjadi bahan bacaan di perpustakaan Universitas dan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lain.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan bagi masyarakat, khususnya bagi Siswa dan Siswi SMK AL HUSAENIYAH, bahwa *motion graphic* pada mata pelajaran Matematika, sebagai media tambahan dalam proses belajar untuk memaksimalkan waktu pembelajaran.

1.6 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan teknik mengamati dan melihat perubahan fenomena sosial. Perubahan tersebut dapat berupa data atau skor dan nilai. Observasi dilakukan di SMK Al Husaeniyah.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dengan narasumber secara langsung. Wawancara dilakukan dengan Guru yaitu Civitas SMK AL Husaeniyah

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan melihat secara langsung dari berbagai sumber terkait berupa dokumen tertulis maupun elektronik yang digunakan sebagai pendukung kelengkapan data lain.

d. Studi Internet

Pencarian data melalui Internet yang kemudian dikumpulkan untuk dijadikan bahan dalam pembuatan *Video Motion Graphic*

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, dan persembahan, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri atas lima bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dan penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Berupa penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta metode yang digunakan dalam penelitian berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Turunnya Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Al Husaeniyah”, yang dirangkum dalam sistematika penulisan agar dapat tersusun dengan rapih dan lebih mudah dipahami.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian dan tugas akhir ini. Teori tersebut harus dapat mendukung dan menjawab penjelasan pada masalah yang diangkat seperti : Pengertian Perancangan, Pengertian Desain Komunikasi Visual, Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual, Pengertian Animasi, Pengertian *Motion Graphic*, Pengertian Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif,

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan dan menguraikan tahapan Perancangan *Motion Graphic* pada mata pelajaran Matematika Untuk Siswa-Siswi SMK AL Husaeniyah dari Mulai Pra-Produksi, Produksi sampai Pasca-Produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengidentifikasi dan menganalisis objek penelitian yaitu pada “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap

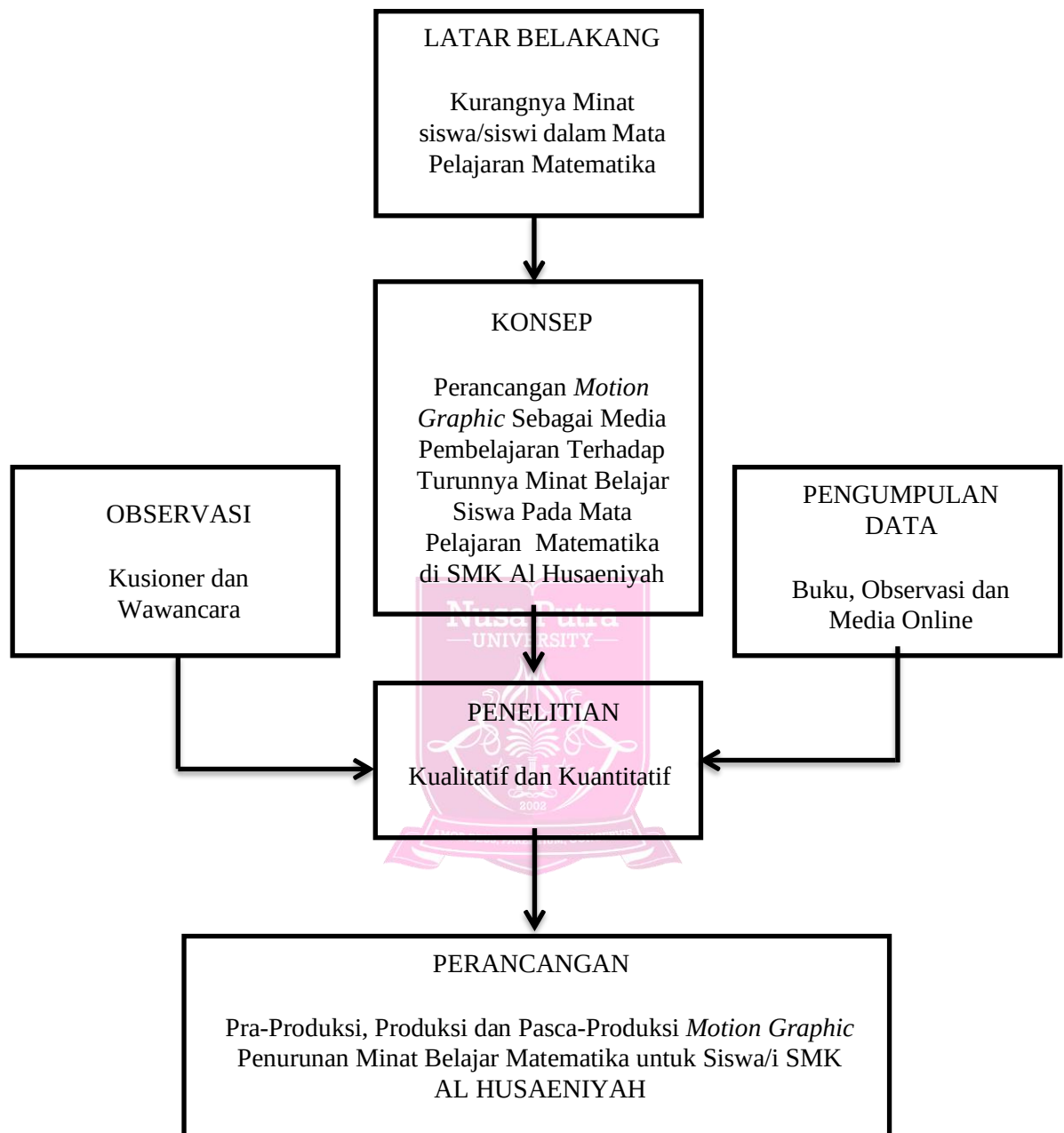
Turunnya Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Al Husaeniyah”, dengan penelitian dari proses perancangan, Produksi, dan Hasil Produksi *Motion Graphic*

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang menyangkut hasil Penelitian, Perancangan *Motion Graphic*, dan manfaat dari Perancangan *Motion Graphic* tersebut.



1.8 Skema Perancangan



Gambar. 1.1 Bagan Langkah-Langkah
Proses Perancangan *Motion Graphic*
(Sumber Penulis)

1.9 Timeline

No	Nama Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	V	V	V													
2	Pengumpulan Data				V	V	V	V									
3	Penyusunan Bab 1 - 5	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
4	Perancangan Media													V	V	V	V

Tabel 1.1 Timeline

(Sumber : Penulis)





BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara bahwa masih kurangnya pengetahuan Siswa dan Siswi tentang Matematika dan belum adanya media pembelajaran tambahan yang menunjang hanya berupa berupa buku paket dari guru saja yang hanya digunakan. perancangan tentang Matemarika ini Khususnya materi tentang Eksponen atas usulan darisalah satu guru Matematika di SMK Al Husaeniyah, yang menjelaskantentang Bentuk dan sifat-sifat dari Eksponen. Media pembelajaran yangdirancang yaitu *Motion Graphic*, mengabil referensi dari Channel Youtube “Kok Bisa ?” yang memiliki jumlah subcriber dan penonton yan banyak.

Tujuan dari perancangan ini untuk meningkatkan minat minat belajar Siswa di usia 15-18 tahun, Khususnya di SMK Al Husaeniyah, terutama dalam mata elajaran matematika, yang dari tahun ke tahun nilainya menurun. Sehingga *Motion Graphic* menjadi media pembelajaran tambahan bagi siswa dan siswi di SMK Al Husaeniyah.

5.2. Saran

Perancangan *Motion Graphic* dalam pelajaran matematika tentang Eksponen ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan di Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan, dengan adanya koordinasi dalam pembelajaran dengan memnafaat kemajuan teknologi dapat membantu siswadan siswi mempelajari Matematik dengan lebih fleksibel karena Motion Graphic ini bisa di akses di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Sumbo Tinarbuko (2008). “Semiotika Komunikasi Visual,” Yogyakarta.
- 2) Safanayong. Yongki (2006). “Desain Komunikasi Visual Terpadu” Jakarta: Arte Intermedia.
- 3) Anggraeni, Lia., & Natalia, Kirana (2016). “Desain Komunikasi Visual. Dasar – Dasar Panduan untuk Pemula”, Nuansa Cendikia, Bandung.
- 4) Rustan., Surianto (2017). “Desain Komunikasi Visual”. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- 5) Krasner, Jon (2008). “*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*”. Focal Press,
- 6) Kirk, Miller (2005). “Metodologi Penelitian Kuantitatif ”.
- 7) Gerlach, Ely (2007). “Pengertian Media” PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- 8) Alfi, Ramadan (2022). “Perancangan Media Edukatif Lift The Flap Book Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Congklak Terhadap Siswa/siswiSDN Paledang Sukabumi”.
- 9) Malta (2024). “Perancangan Buku Cerita Bergambar Dengan *Augmented Reality* Sebagai Sarana Edukasi Sejarah Toponimi Jalan Aminta Azmali Kota Sukabumi”.
- 10) Regi Trevina, Maria Yofanka (2020). “*PROGRAM AKADEMI EDUKREATOR DUKUNG PEMBANGUNAN DUNIA PENDIDIKAN BARU*”. <https://economica.id/program-akademi-edukreator-dukung-pembangunan-dunia-pendidikan-baru/>. (Diakses Pada tanggal 10 Desember 2023).
- 11) Fahri Abdillah (2024). “*KONSEP DASAR EKSPONEN (BILANGAN BERPANGKAT) & SIFAT-SIFATNYA | MATEMATIKA KELAS 10*”. <https://www.ruangguru.com/blog/dasar-dasar-mengetahui-apa-itu-eksponen>. (Diakses Pada tanggal 17 April 2024).



BIODATA MAHASISWA



Heri Almi Maulana adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tu, Bapak Ijar Maolana dan Ibu Ai Susanti. Sebagai anak ke-dua dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Kp. Genteng RT. 007/RW. 006, Desa Lemubursawah, Kecamatan Cicantayan, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Pada tanggal 29 Nopember 1995.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 4 Cisande (*lulus tahun 2009*), Melanjutkan ke SMP IT KH. Ahmad Sanusi (*lulus tahun 2012*) dan SMK Ganesa Kadupugur (*lulus tahun 2015*), hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Teknik dan Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusaputra Sukabumi.

Hingga kini penulis juga aktif sebagai pengajar Kejuruan di SMK Al Husaeniyah Sukabumi, yang beralamat di Jl. Raya Salakopi, KM. 11, No 15 Desa Lembursawah, Kecamatan Cicantayan Kabupaten Sukabumi.

Atas do'a dan dukungan dari semua pihak serta motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir dan skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir dan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya Skripsi yang berjudul **“Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Turunnya Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di SMK Al Husaeniyah”**

