

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Quistyn
NIM : 2018131027
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi *Motion Graphic* sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Mandarin pada Kelas 5 SD Sultan Agung

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Universal.

Batam, 15 Juli 2022

Pembimbing I



Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA
NIDN. 1022038901

Pembimbing II



Stephen Aji Wardana., B.Ed., MTCSOL
NIDN. 1026058901

Mengetahui :

Koordinator Program Studi



Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1013049001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA BAHASA MANDARIN PADA KELAS 5 SD SULTAN AGUNG

Disusun oleh:
Quistyn
2018131027

Pembimbing I



Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA
Tanggal: 15 Juli 2022

Pembimbing II



Stephen Aji Wardana., B.Ed., MTCSOL
Tanggal: 15 Juli 2022

Batam, 15 Juli 2022

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Universal

Koordinator Program Studi



Yonky Fernando, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1013049001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Quistyn

NIM : 2018131027

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi *Motion Graphic* sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Mandarin pada Kelas 5 SD Sultan Agung

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 15 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Quistyn

2018131027

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmat-Nya penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Adapun penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak- pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua yang tercinta, yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa untuk penulis.
2. Bapak Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA., selaku pembimbing 1 tugas akhir atas bimbingannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Stephen Aji Wardana., B.Ed., MTCSOL., selaku pembimbing 2 tugas akhir atas bimbingannya dalam aspek materi bahasa Mandarin.
4. Bapak Widiyantoro, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Sultan Agung yang telah memberikan izin penelitian tugas akhir.
5. Ibu Mirna selaku guru Mandarin SD Sultan Agung yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir.
6. Ibu Yanti, B.Ed., selaku guru Mandarin SD Maitreyawira yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir.

7. Siswa-siswi kelas 5 SD Sultan Agung yang telah membantu penulis dalam implementasi tugas akhir.
8. Siswa-siswi kelas 5 SD Maitreyawira yang telah membantu penulis dalam implementasi tugas akhir.
9. Teman-teman penulis, khususnya Tirta Bahar Pangestu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 15 Juli 2022



Quistyn

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori.....	18
2.2.1 Mandarin	18
2.2.2 Tata Bahasa Mandarin.....	19
2.2.3 Media Pembelajaran.....	20
2.2.4 Multimedia	22

2.2.5	Video.....	25
2.2.6	Animasi	28
2.2.7	<i>Motion Graphic</i>	30
2.2.8	Desain Grafis.....	33
2.2.9	<i>Storyboard</i>	35
2.2.10	<i>Adobe Photoshop</i>	37
2.2.11	<i>Adobe Audition</i>	39
2.2.12	<i>Adobe After Effects</i>	39
2.2.13	<i>Adobe Premiere Pro</i>	40
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN		42
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	42
3.2	Metode Penelitian.....	43
3.3	Jadwal Penelitian.....	46
BAB IV PEMBAHASAN.....		47
4.1	Perancangan.....	47
4.1.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	47
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	47
4.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	52
4.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	61
4.2	Implementasi Penelitian	66
4.2.1	<i>Testing</i> (Pengujian)	66
4.2.2	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	67
4.3	Hasil Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP.....		80

5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	81
	DAFTAR PUSTAKA	82
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Teori Kognitif Pembelajar Multimedia	23
Gambar 2.2	Contoh <i>Storyboard</i>	36
Gambar 3.1	Model Perancangan MDLC.....	44
Gambar 4.1	Sketsa Karakter.....	48
Gambar 4.2	<i>Brush Tool</i>	49
Gambar 4.3	<i>Storyboard</i> Cerita Pendek dalam <i>Motion Graphic</i>	52
Gambar 4.4	<i>Font InFormal Style Bold</i>	58
Gambar 4.5	<i>Font Adobe Kaiti Std R</i>	59
Gambar 4.6	Palet Warna	59
Gambar 4.7	Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i>	60
Gambar 4.8	Langkah-langkah Menghilangkan <i>Noise</i>	61
Gambar 4.9	Tampilan Aplikasi <i>Adobe After Effects CS6</i>	62
Gambar 4.10	Tampilan <i>Project Panel Adobe After Effects CS6</i>	62
Gambar 4.11	Tampilan <i>Timeline Adobe After Effects CS6</i>	63
Gambar 4.12	<i>Transform Properties</i>	63
Gambar 4.13	<i>Typewriter Effects</i>	64
Gambar 4.14	<i>Effects and Presets</i>	64
Gambar 4.15	Tampilan <i>Render Queue</i>	65
Gambar 4.16	Tampilan <i>Adobe Premiere Pro</i>	65
Gambar 4.17	Penayangan Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	67
Gambar 4.18	Tampilan <i>Google Form</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu Mengenai Media Pembelajaran	10
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
Tabel 4.1	<i>Storyboard</i> Animasi <i>Motion Graphic</i> Tata Bahasa Mandarin	49
Tabel 4.2	Karakter dalam <i>Motion Graphic</i>	53
Tabel 4.3	Aset dalam <i>Motion Graphic</i>	55
Tabel 4.4	<i>Background</i> dalam <i>Motion Graphic</i>	57
Tabel 4.5	Aspek Kuesioner Penilaian	68
Tabel 4.6	Hasil Implementasi Penelitian di SD Sultan Agung	70
Tabel 4.7	Opini dan Saran dari Responden SD Sultan Agung	71
Tabel 4.8	Kategori Kelayakan Media Pembelajaran	72
Tabel 4.9	Kelayakan Media Pembelajaran Tata Bahasa di SD Sultan Agung ...	72
Tabel 4.10	Hasil Implementasi Penelitian di SD Maitreyawira	75
Tabel 4.11	Kelayakan Media Pembelajaran Tata Bahasa di SD Maitreyawira ...	76