

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO “MOTION GRAPHIC” PADA MATA
KULIAH FOTOGRAFI UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNP**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan*



RITNO ALLATHIF NOVEL

15004069 / 2015

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

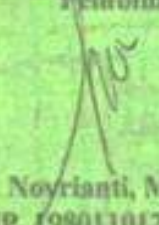
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO "*MOTION GRAPHIC*" PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNP

Nama	: Ritno Allathif Novel
NIM/BP	: 15004069/2015
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

Disetujui oleh;
Pembimbing



Novrianti, M.Pd
NIP. 19801101200801 2 014

Ketua Jurusan



Dr. Abua Hidayati
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

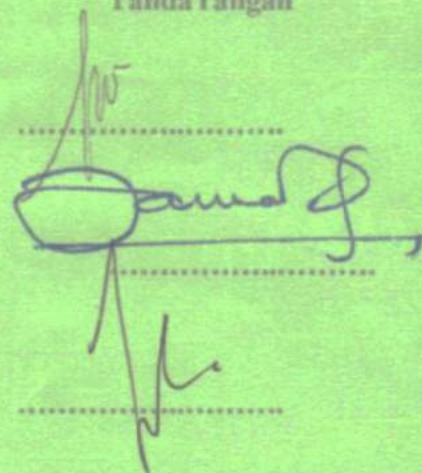
Judul : Pengembangan Media Video "*Motion Graphic*" Pada Mata
Kuliah Fotografi untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi
Pendidikan FIP UNP
Nama : Ritno Allathif Novel
NIM/BP : 15004069/2015
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

Tim Penguji

	Nama
Ketua	: Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012 014
Anggota	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 1959112419860 3 002
Anggota	: Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ritno Allathif Novel
NIM/BP : 15004069/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video "*Motion Graphic*" Pada Mata Kuliah
Fotografi untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan
FIP UNP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekahigus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 10 November 2021

Yang menyatakan



Ritno Allathif Novel
NIM. 15004069

ABSTRAK

Ritno Allathif Novel. 2021. Pengembangan Media Video “*Motion Graphic*” Pada Mata Kuliah Fotografi Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP.

Permasalahan yang terjadi difaktori media perkuliahan yang digunakan selama ini hanya berupa media presentasi power point dan tutorial dari dosen. Pengembangan media video *motion graphic* ini dapat membantu mahasiswa memahami materi yang disampaikan tanpa harus menggunakan kamera secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan materi, media, dan kepraktisan pada mata kuliah Fotografi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*, dengan langkah yang dimodifikasi, yaitu perencanaan pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba dan produk akhir. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 1 orang ahli materi yakni dosen pengampu mata kuliah Fotografi prodi Teknologi Pendidikan FIP UNP dan 1 orang ahli media yakni dosen prodi Teknologi Pendidikan FIP UNP. Penilaian uji praktikalitas dilakukan oleh 20 orang mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan yang telah menyelesaikan mata kuliah Fotografi.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **“sangat sesuai”** dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,87, untuk aspek media berada dikategori **“sangat layak”** dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,8. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 20 orang mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan FIP UNP. untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **“sangat praktis”** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,8. Dengan demikian pengembangan media video *motion graphic* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *motion graphic*, fotografi, *adobe after effect*.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis hanturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Siswa Kelas VII SMP”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Novrianti, M.Pd. yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Prof Dr. Hadiyanto, M.Ed selaku Wakil Dekan I FIP UNP yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak/ Ibu dosen serta rekan-rekan mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Maris Novel dan Ibunda Rita Jane Wanti, Amd. Keb,SKM. yang telah mendoakan dan membiayai kebutuhan penulis serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis. Saudara kandung penulis Rima Sabilla Novel, Amd. Keb, dan Rifa Almira Novel yang telah mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi.
9. Terima kasih kepada sahabat sepermainan pada masa perkuliahan yakni indra kaling, arif, ajo, rafif, dan ramadhan, yang telah memberikan kenangan dan pengalaman dimasa perkuliahan penulis. Rekan-rekan seperjuangan jurusan KTP 2015, senior-senior jurusan KTP yang telah membimbing, dan membantu mengarahkan dalam mengerjakan skripsi dan junior-junior yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian penulis. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.
10. Terima kasih kepada Rima Sabilla Novel, Amd. Keb, selaku saudari dan narrator spesial bagi penulis yang telah menyumbangkan suara emasnya untuk memperindah media penulis.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk	7
E. Pentingnya Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Media Video	11
B. <i>Motion Graphic</i>	16
C. <i>Adobe After Effect</i>	19
D. Kawasan Teknologi Pendidikan	26
E. Validitas dan Praktikalitas	27
F. Kajian yang Relevan.....	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN	32
A. Jenis Penelitian	32

B. Model Pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan.....	33
D. Instrumen Pengumpulan Data	36
E. Teknik Analisis Data	38
BAB IV PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Diskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	57
C. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert	38
Tabel 2. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor	39
Tabel 3. Range Presentase dan Kriteria Interpretasi Skor	40
Tabel 4. Hasil Penelitian Ahli Materi.....	58
Tabel 5. Hasil Penelitian Ahli Media	60
Tabel 6. Rincian Revisi Produk.....	62
Tabel 7. Hasil Penilaian Praktikalitas.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jendela Kerja <i>Adobe After Effects</i>	22
Gambar 2. Kumpulan <i>Tools</i> yang ada pada <i>software Adobe After Effects</i>	23
Gambar 3. Badan Prosedur dan Pengembangan Modifikasi	34
Gambar 4. Interface <i>Adobe Audition CC</i>	44
Gambar 5. Interface <i>Adobe Illustrator CC</i>	45
Gambar 6. Interface <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	45
Gambar 7. Tampilan Awal <i>Adobe After Effect CC</i>	46
Gambar 8. Tampilan Menu <i>File</i>	47
Gambar 9. Tampilan Menu <i>Import</i>	47
Gambar 10. Tampilan Menu <i>Composition</i>	48
Gambar 11. Tampilan <i>Composition Setting</i>	48
Gambar 12. Tampilan Kolom <i>Layer</i>	49
Gambar 13 Tampilan Kolom <i>Layer</i>	49
Gambar 14. Langkah Membuat <i>Keyframe</i>	50
Gambar 15. Langkah <i>Rendering</i>	51
Gambar 16. Tampilan Menu <i>Render</i>	51
Gambar 17. Langkah membuka Aplikasi <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	52
Gambar 18. Tampilan Menu Utama <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	52
Gambar 19 Tampilan Menu Utama <i>FileAdobe Premiere Pro CC</i>	53
Gambar 20. Tampilan Menu <i>ImportFileAdobe Premiere Pro CC</i>	53
Gambar 21 Langkah Memindahkan Klip Video Ke <i>Timeline</i>	54
Gambar 22. Tampilan <i>Timeline Adobe Premiere Pro CC</i>	54
Gambar 23. Tampilan <i>Timeline Media Video Motion Graphic (1)</i>	55
Gambar 24. Tampilan <i>Timeline Media Video Motion Graphic (2)</i>	55
Gambar 25. Tampilan Menu <i>ExportAdobe Premiere Pro CC</i>	56

Gambar 26. Validasi dengan Bapak Nofri Hendri, M.Pd	100
Gambar 27. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket	100
Gambar 28. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket (2)....	101
Gambar 29. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket (3)....	101
Gambar 30. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket (4)....	102
Gambar 31. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket (5)....	102
Gambar 32. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket (6)....	103
Gambar 33. Kegiatan Mahasiswa Melihat Media dan Mengisi Angket (7)....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Naskah.....	72
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	77
Lampiran 3. Silabus.....	83
Lampiran 4. Angket Penilaian Untuk Ahli Materi	88
Lampiran 5. Angket Untuk Validator Ahli Media	91
Lampiran 6. Angket Penilaian Praktikalitas.....	94
Lampiran 7. Izin Penelitian	97
Lampiran 8. Hasil Praktikalitas	98
Lampiran 9. Dokumentasi	100

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM). Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi tersebut selanjutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang wajib untuk dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan begitu, teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama.

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga dan masyarakat bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan yang dapat dicapai apabila suatu bangsa memiliki usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri.

Menurut Triwiyanto (2014: 23), “Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu, agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat”

Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membawa bangsa ke arah yang lebih baik. Saat ini, perkembangan pada bidang pendidikan diperlukan agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendukung terciptanya generasi muda yang produktif yang nantinya mampu membangun diri sendiri dan masyarakat. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari faktor proses pembelajaran yang merupakan proses sistematis yaitu proses yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu tempat dengan melibatkan unsur-unsur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan dan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kompetensi yang diharapkan, penggunaan metode, pemilihan media, serta kurangnya teknik yang bervariasi dalam penyelenggaraannya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa.

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap” (Arsyad, 2009: 3). Berdasarkan pengertian ini, guru, teman sebaya, buku, teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seseorang siswa merupakan media. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai

penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi untuk guru dalam menyampaikan pesan dari suatu mata pelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media yang sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi. Oleh sebab itu, guru harus benar-benar kritis dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran, media pembelajaran yang baik akan memberikan manfaat yang baik pula dan diharapkan mampu menyampaikan pesan dari pelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk memperjelas dan mempermudah mahasiswa dalam menangkap pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, serta untuk aktif berpartisipasi dalam proses perkuliahan. Salah satu bentuk dari media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah media video, “Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital” (Eldarni, dkk, 2014: 2). Perkembangan video sebagai media saat ini tentu membutuhkan banyak ragam

tampilan yang lebih menarik dari sekedar video analog, contohnya ada video animasi, video tutorial, video *motion graphic*, dll. Media video *motion graphic* sangat komunikatif karena tidak hanya berisikan simbol dan grafik, tetapi dapat digabung dengan audio, narasi, musik, tipografi, video, foto, dan gambar, sehingga yang dihasilkan terlihat menarik.

Mata kuliah Fotografi adalah ilmu yang membekali mahasiswa dalam memahami prinsip dasar dalam menghasilkan karya foto yang memiliki sebuah pesan didalamnya. Bahasa gambar adalah bahasa yang *universal*, dalam dunia pendidikan peranan gambar dapat membantu memvisualkan citra yang ingin ditampilkan pada satu desain pesan. Didukung dengan pengambilan sudut foto maupun prinsip dasar fotografi lainnya serta berbagai macam komposisi maupun “trik kamera” dapat memberikan nilai yang lebih pada foto tersebut, sehingga dapat dinikmati secara luas. Lebih jauh dari dunia fotografi, foto juga digunakan sebagai sarana dalam mengapresiasi cara pandang seseorang terhadap sebuah obyek secara artistik, foto juga digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan-pesan sosial pada masyarakat. Setelah menyelesaikan mata kuliah fotografi, mahasiswa mampu memahami, menggunakan dan menghasilkan karya foto yang sesuai dengan desain pesan yang akan disampaikan.

Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara pada semester Januari-Juni 2021 terhadap mahasiswa terkait dengan perkuliahan fotografi, mereka belum begitu memahami tentang teknik pengambilan gambar yang baik. Hal ini difaktori oleh alat perkuliahan seperti kamera yang kurang memadai. Disamping media perkuliahan yang digunakan selama ini hanya berupa media presentasi power point dan tutorial dari dosen. Hal ini dikonfirmasi ke dosen pengampu mata kuliah

Fotografi bahwasanya memang tidak tersedianya media yang lebih menarik dan kekinian yang dapat menyampaikan materi perkuliahan yang sesuai dengan silabus.

Dengan adanya media video *motion graphic* mahasiswa mampu memahami materi yang disampaikan tanpa harus menggunakan kamera secara langsung. Pada masa pandemi COVID-19 mahasiswa tidak dapat mengikuti perkuliahan tatap muka sehingga dengan adanya media ini mahasiswa tetap bisa memahami penggunaan kamera meskipun melakukan perkuliahan secara daring.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran video *motion graphic* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Media video *motion graphic* dapat digunakan pada pembelajaran Fotografi di Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD proyektor, laptop atau komputer serta kemudahan bagi dosen dalam mengoperasikan media video *motion graphic*.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur dan teori aplikasi, pengetahuan, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media video *motion graphic* cocok untuk mahasiswa karena sifatnya yang menarik serta gambar yang dibentuk dari animasi dapat membantu mahasiswa malas dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali (fungsi kompesantoris). Dengan adanya media video *motion graphic* maka materi pada mata kuliah Fotografi

menjadi tidak membosankan dan bisa menarik perhatian mahasiswa, apalagi pada materi Memahami tentang Dasar-dasar fotografi yang harus digambarkan dalam media video *motion graphic* dengan ilustrasi dan warna yang menarik, daripada menggunakan video dokumenter yang banyak beredar di internet yang kesannya kaku dan tidak menarik bagi mahasiswa. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video “Motion Graphic” pada Mata Kuliah Fotografi untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNP”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media video *motion graphic* yang layak untuk mata kuliah Fotografi.
2. Bagaimana pengembangan media video *motion graphic* yang layak sebagai media pembelajaran.
3. Bagaimana pengembangan media video *motion graphic* yang praktis untuk mata kuliah Fotografi yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan uji coba.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan konten media video *motion graphic* yang layak untuk mata kuliah Fotografi.

2. Menghasilkan konten media video *motion graphic* yang layak sebagai media pembelajaran.
3. Menghasilkan konten media video *motion graphic* yang praktis untuk mata kuliah Fotografi yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan uji coba.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan salah satu sumber belajar berupa media video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video *motion graphic* ini akan dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan salah satu *software* yaitu Adobe After Effect. Spesifikasi produk dalam pengembangan media video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Media video *motion graphic* ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan mahasiswa Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
2. Media ini berisikan materi pemahaman tentang komponen dasar kamera SLR dan teknik pengambilan gambar.
3. Media video *motion graphic* ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
4. Untuk mendukung media video *motion graphic* ini menjadi lebih menarik dimasukan efek animasi.

5. Media video *motion graphic* ini menampilkan ilustrasi anatomi kamera DSLR dan materi yang dijelaskan membuat media ini menjadi lebih menarik.
6. Pengembangan media video *motion graphic* ini menggunakan aplikasi Adobe After Effect.
7. Aplikasi/software pendukung dalam pembuatan media animasi *motion graphic* ini adalah Adobe Premiere, Adobe Illustrator, dan Adobe Audition.
8. Media video *motion graphic* ini dipublish dengan format mp4 dengan ukuran file 426 gigabyte.
9. Media video *motion graphic* ini dibuka dengan aplikasi pemutar video.
10. Media video *motion graphic* ini berdurasi 15 menit/materi.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video *motion graphic* yang menggunakan *software Adobe After Effect* ini berupaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran bagi mahasiswa dan meningkatkan minat belajar mahasiswa, dengan melalui media ini dapat membantu dosen dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memicu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Media video *motion graphic* merupakan media yang efektif untuk menyampaikan sebuah informasi dengan sangat jelas dan menarik, karena media video *motion graphic* menampilkan animasi dan gambar yang menarik untuk dilihat.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan. Media video *motion graphic* juga mengatasi permasalahan dalam perkuliahan dengan dijelaskan oleh dosen dan juga peserta mahasiswa bisa mengulang kembali pelajarannya di rumah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dari sisi materi yang akan disampaikan. Mengingat tidak semua materi layak dan tepat menggunakan media *motion graphic*. Sehingga pengembangan hanya terbatas pada materi tentang Anatomi kamera DSLR.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan masukan atau acuan bagi pendidik dan kampus untuk memilih menerapkan media video *motion graphic* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan efisien serta memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat praktis kepada berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi penulis, penelitian ini membantu menulis untuk menyelesaikan masa studi dan bisa menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.
- b. Bagi peneliti lanjutan, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk lebih baik lagi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video *motion graphic* pada mata kuliah Fotografi untuk mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan UNP diawali dengan perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas dan menghasilkan produk akhir.
2. Hasil penilaian dari validasi materi oleh dosen pengampu mata kuliah Fotografi memperoleh rata-rata dari validator sebesar 4,87. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* sudah dikategorikan “**sangat sesuai**”. Penilaian ahli materi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada siswa.
3. Hasil penilaian dari validasi media oleh dosen prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memperoleh rata-rata dari validator I sebesar 4,8. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* sudah dikriteriakan “**sangat layak**”. Penilaian ahli media tersebut menunjukkan bahwa media video *motion graphic* yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada siswa.
4. Hasil penilaian dari praktikalitas oleh 20 orang mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan FIP UNP memperoleh rata-rata sebesar 4,8. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video *motion*

graphic sudah dikriteriakan “**sangat praktis**”. Dengan begitu media *video motion graphic* yang dikembangkan layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran bagi guru dan sumber belajar bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik diharapkan dapat menggunakan produk *mediavideo motion graphic* yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai salah satu media pembelajaran pada mata kuliah Fotografi.
2. Bagi mahasiswa diharapkan media *video motion graphic* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang pembuatan media *motion graphic* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media yang serupa pada materi berikutnya atau pada mata kuliah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2014, Agustus 24). *Penjelasan Fungsi Tools Panel di After Effect*.
Retrieved Januari 11, 2021, from Ilmu Grafis:
<https://www.ilmugrafis.com/after-effect.php?page=penjelasanfungsitools-panel-di-after-effect>
- Arief Sadiman, d. (2012). *Media Pendidikan: pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Bahan Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Beatrix, C. J. (2015). *Desain Motion Graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. *Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara*, 6.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deff, D. (2017, November 21). *Apa itu after effects dan panduan after effects untuk pemula*. Retrieved Januari 11, 2021, from Dafi Deff:

<https://www.dafideff.com/2017/03/apa-itu-after-effects-dan-panduan-aftereffects-untuk-pemula.html>

Eldarni, d. (2014). *Media Video*. Padang: UNP Press Padang.

Emzir. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Irvandi. (2014, Maret 25). *12 Kelebihan dan kekurangan Adobe After Effect*.

Retrieved Januari 11, 2021, from Dosen IT:

<https://dosenit.com/software/video-editing/kelebihan-dan-kekurangan-adobe-after-effect>

Ismail, d. (2013). Bandung E-Journal LPPM ITB. *Objective Measurement of Effective Message trough Photograph among the Public*.

Novrianti. (2016). Teknik Pengembangan dan Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Jurnal Educative : Jurnal of Education Studie. Vol 1. No 1

Prawiradilaga, S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Riduan. (2012). *Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Babdung: Alfabeta.

Riyana, R. S. (2012). *Media Pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Savitri. (2018). *Fotografi: Seni Berkomunikasi*. Malang: Binus.

- School, I. D. (2014, Mey 21). *Belajar dasar-dasar Adobe After Effect*. Retrieved Januari 11, 2021, from International Design School:
<https://idseducation.com/belajar-dasar-dasar-adobe-after-effect/>
- Sucipto, C. K. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyani, H. (2014). *Step-step Hebat Kuasai Kamera DSLR*. Jakarta: Dunia Komputer.