

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LIVE
SHOT 2D UNTUK MATA PELAJARAN “*FRONT
OFFICE*” KELAS XII SMK N 2 SINGARAJA**



**OLEH
I PUTU AGUS TRISNA SETIAWAN
NIM. 1515051008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LIVE
SHOT 2D UNTUK MATA PELAJARAN “FRONT
OFFICE” KELAS XII SMK N 2 SINGARAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

I Putu Agus Trisna Setiawan

Nim. 1515051008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215 200812 2 007

Pembimbing II



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 19901019 202012 2 011

Skripsi oleh I Putu Agus Trisna Setiawan ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 14 Februari 2023

Dewan Penguji,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 199503022019031006

(Ketua)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

(Anggota)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 19901019 202012 2 011

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 14 Februari 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001



Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710616 199602 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Live Shot 2D Untuk Mata Pelajaran "FRONT OFFICE" Kelas XII SMK N 2 SINGARAJA**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 14 Februari 2023
Yang membuat pernyataan,



I Putu Agus Trisna Setiawan
NIM. 1515051008

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Berkat dan Rahmat Beliau, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA

Bapak Komang Sastrawan dan Ibu Ketut Ayu Purnamita yang telah membesarkan, mendidik saya dengan selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan doa dalam setiap langkah saya dalam menempuh kehidupan.

“Terlambat bukan berarti anakmu ini gagal”

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Dosen Pembimbing saya, Ibu Dessy Seri Wahyuni dan Bapak Made Susi Lissia Andayani.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2015, khususnya Gede Pujana, Lalu Wilda Danu Tirta, Gede Ngurah Kurniadi, Ngurah Ary Mahendra, Komang Agus Adi Saputra, Putu Budi Dana, Wisnu Eka Putra, beserta teman-teman yang lainnya.

LURAH BANYUASRI

Bapak Ketut Darmika yang selalu mensupport dan mengingatkan betapa pentingnya pendidikan untuk masa depan yang lebih baik

MOTTO

“KERJA IKHLAS REJEKI MENGIKUTI”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis berupa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Live Shot 2D Untuk Mata Pelajaran “FRONT OFFICE” Kelas XII SMK N 2 SINGARAJA”** Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini, dan selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah- tengah kesibukkan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II dan Pembimbing

Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. I Ketut Andika Pradnyana, M.Pd., dan I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku pakar/ahli yang telah meluangkan waktu, dan ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ni Ketut Wisiani, S.Pd., M.Si., selaku kepala SMK Negeri 2 Singaraja yang telah memberikan izin dan fasilitas penulis dalam menyusun penelitian ini.
10. Guru-guru SMK Negeri 2 Singaraja yang telah bersedia membantu dalam penyusunan penelitian ini.
11. Kepada teman-teman angkatan 2015 yang telah berjuang bersama, tiada hentinya saling mengingatkan serta memberikan semangat, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Menyadari atas segala keterbatasan kemampuan penulis, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan perbaikan dari para pembaca sebagai bahan masukan bagi penulis di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja,

2023

Penulis

DAFTAR ISI

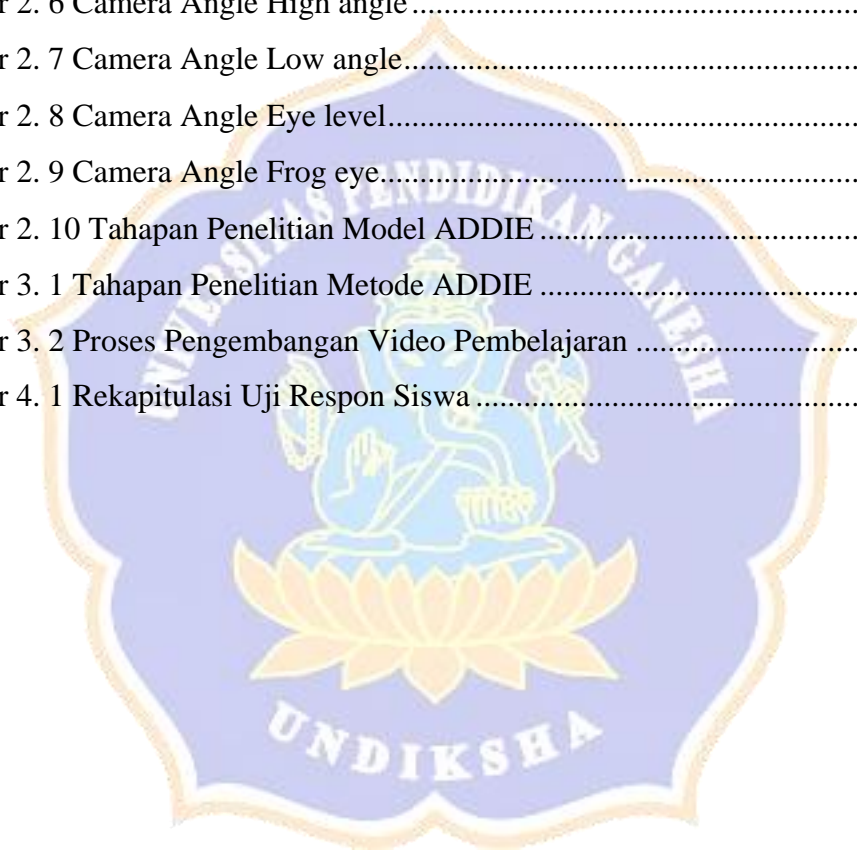
	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	I
SKRIPSI.....	III
LEMBAR PERNYATAAN.....	VI
KATA PERSEMBAHAN.....	VII
MOTTO	VIII
PRAKATA.....	IX
ABSTRAK.....	XI
<i>ABSTRACT</i>	XII
DAFTAR ISI.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XVI
DAFTAR TABEL.....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	5
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 BATASAN MASALAH.....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN.....	9
1.4 LANDASAN TEORI.....	11
2.2.1 Pembelajaran.....	11
2.2.2 Media Pembelajaran.....	13
2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran	15
2.2.3 Video Pembelajaran	16
2.2.3.1 Pengertian Video.....	16
2.2.3.2 Jenis -Jenis Video Pembelajaran.....	17
2.2.4 Front Office.....	18

2.2.5	Animasi	20
2.2.5.1	Pengertian Animasi	20
2.2.5.2	Jenis-Jenis Animasi	20
2.2.5.3	Prinsip Film Animasi	21
2.2.6	Live Shoot Video	26
2.2.7	Kamera	27
2.2.8	Tata Cahaya.....	33
2.2.9	StoryBoard	34
2.2.10	Sinopsis	34
2.2.11	Perangkat Lunak.....	34
2.2.12	<i>Research and Development</i>	36
2.2.13	Model Penelitian <i>ADDIE</i>	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		46
3.1	JENIS PENELITIAN	46
3.2	MODEL PENELITIAN.....	46
3.2.1	Analisis.....	47
3.2.1.1	Analisis Kurikulum.....	48
3.2.1.2	Analisis Alat	51
3.2.1.3	Analisis Crew.....	52
3.2.1.4	Analisis Talent	52
3.2.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	52
3.2.1.6	Analisis Kebutuhan non Fungsional	53
3.2.1.7	Sinopsis Cerita	54
3.2.2	<i>Design</i>	54
3.2.2.1	Penyusunan Jadwal	54
3.2.2.2	Pembuatan Storyboard.....	54
3.2.2.3	Perekaman Suara.....	55
3.2.2.4	Perekaman Video	55
3.2.2.5	Penggabungan Video, Dubbing, Musik, dan Efek Suara	55
3.2.3	<i>Development</i>	55
3.2.4	<i>Implementation</i>	56
3.2.5	<i>Evaluation</i>	57

3.2.5.1 Analisis	57
3.2.5.2 Desain	57
3.2.5.3 Development	58
3.2.5.4 Implementasi.....	63
3.3 JADWAL PENELITIAN	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 HASIL PENELITIAN.....	65
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	65
4.1.2 Tahap Design (Desain).....	68
4.1.2.1 Pembuatan Desain Karakter.....	68
4.1.2.2 Perekaman Suara (<i>Dubbing</i>).....	70
4.1.2.3 Musik dan Efek Suara	70
4.1.2.4 Ilustrasi Latar Tempat atau <i>Background</i>	70
4.1.3 Tahap Develop (Pengembangan)	72
4.1.3.1 Tahap Pembuatan Ilustrasi.....	72
4.1.3.2 Pemilihan Jenis Huruf (Font).....	80
4.1.3.3 Tahap Perekaman Suara (<i>Dubbing</i>) dan Editing	80
4.1.3.4 Tahap Animasi.....	83
4.1.3.5 Tahap Rendering.....	91
4.1.4 Tahap Implementation (Pelaksanaan)	93
4.1.5 Tahap <i>Evaluate</i> (evaluasi).....	93
4.1.5.1 Hasil Pengujian Ahli Isi.....	93
4.1.5.2 Hasil Pengujian Ahli Media.....	95
4.1.5.3 Hasil Pengujian Respon Siswa	97
4.2 PEMBAHASAN	99
BAB V PENUTUP.....	103
5.1 SIMPULAN.....	103
5.2 SARAN.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	107
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Prinsip Animasi Appeal Shape.....	24
Gambar 2. 2 Prinsip Animasi Appeal dengan Proporsi	25
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi Appeal sederhana (Simple)	25
Gambar 2. 4 Prinsip Animasi Solid Drawing	26
Gambar 2. 5 Camera Angle Bird View	28
Gambar 2. 6 Camera Angle High angle	28
Gambar 2. 7 Camera Angle Low angle.....	29
Gambar 2. 8 Camera Angle Eye level.....	29
Gambar 2. 9 Camera Angle Frog eye.....	30
Gambar 2. 10 Tahapan Penelitian Model ADDIE	37
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Metode ADDIE	47
Gambar 3. 2 Proses Pengembangan Video Pembelajaran	56
Gambar 4. 1 Rekapitulasi Uji Respon Siswa	99



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4. 1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran	67
Tabel 4. 2 Desain Rancangan Karakter Animasi	68
Tabel 4. 3 Dubber Video	70
Tabel 4. 4 Desain Rancangan Latarbelakang (Background).....	71
Tabel 4. 5 Proses Ilustrasi tiap scene pada tahap Ilustrasi	72
Tabel 4. 6 Jenis huruf (Font)	80
Tabel 4. 7 Proses Editing Audio	81
Tabel 4. 8 Tahap Produksi Animasi.....	83
Tabel 4. 9 Proses Render video.....	92
Tabel 4. 10 Pemetaan uji ahli isi, uji ahli media, dan uji respon siswa	93
Tabel 4. 11 Respon Uji Ahli Isi	94
Tabel 4. 12 Saran Ahli Isi	95
Tabel 4. 13 Respon Uji Ahli Media	96
Tabel 4. 14 Saran Ahli Media	97
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Validitas.....	97
Tabel 4. 16 Skor Angket Uji Respon Siswa.....	98
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Nilai Skor Butir Pertanyaan Uji Respon Siswa	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Data	109
Lampiran 2. Draf Observasi dengan Pihak Sekolah (Guru Pengajar)	110
Lampiran 3. Hasil Observasi dengan Pihak Sekolah (Guru Pengajar)	112
Lampiran 4. RPP	115
Lampiran 5. Sinopsis.....	119
Lampiran 6. Desain Cerita	134
Lampiran 7. Angket Uji Ahli Isi	147
Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Isi 1	150
Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Isi 2	153
Lampiran 10. Angket Uji Ahli Media	156
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media 1	159
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Media 2	162
Lampiran 13. Angket Uji Respon Siswa.....	165
Lampiran 14. Hasil Uji Respon Siswa	168
Lampiran 15. Perhitungan Uji Respon Siswa	171
Lampiran 16. Dokumentasi Uji Media.....	172

