

**PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI  
ANIMASI 2 DIMENSI  
“PENTINGNYA LITERASI KEUANGAN DIGITAL”**



**OLEH :  
I KOMANG MARJAYA ADI SURYA  
NIM 1915051088**

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

**2023**



**PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI  
ANIMASI 2 DIMENSI  
“PENTINGNYA LITERASI KEUANGAN DIGITAL”**

**SKRIPSI**



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

**2023**

# SKRIPSI

## PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2 DIMENSI “PENTINGNYA LITERASI KEUANGAN DIGITAL”

Menyetujui,

Pembimbing I,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19950302 2019031 006

Pembimbing II,



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19871109 2015041 001

Skripsi oleh I Komang Marjaya Adi Surya  
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 14 Juli 2023

Dewan Penguji,



Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 19840827 2008121 001

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.  
NIP. 19901019 2020122 011

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19950302 2019031 006

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19871109 2015041 001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 14 Juli 2023

**Mengetahui**

Ketua Ujian



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian



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

Mengesahkan,

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama




Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.  
NIP. 197502212003121001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Pentingnya Literasi Keuangan Digital”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Komang Marjaya Adi Surya

NIM. 1915051088

## **MOTTO**

**“Tetaplah Tenang, Perhatikan Situasi  
dan Ikuti Alurnya”**





## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Pentingnya Literasi Keuangan Digital”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

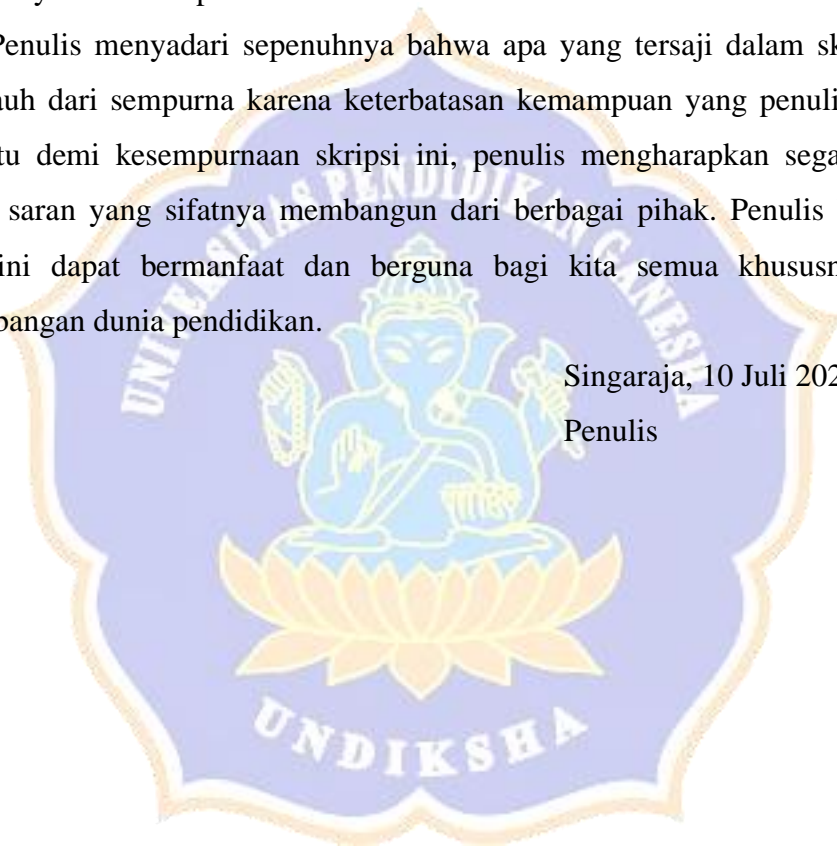
1. Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah bersedia memberi bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

8. Kedua orang tua penulis yakni I Nyoman Budi dan Ni Luh Jepun yang telah membimbing dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, dengan doa dan dukungan kalian penulis mampu melewati setiap hambatan dengan kepala tegak hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Sahabat-sahabat penulis yakni Agus, Engga, Sujana, Adit, dan Dian yang penulis jadikan semangat dan motivasi untuk terus melangkah maju sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 10 Juli 2023

Penulis



# DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
1.3    BATASAN MASALAH.....	6
1.4    RUMUSAN MASALAH.....	6
1.5    TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.6    MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1    KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2    LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1    Video Edukasi.....	15
2.2.2    Animasi 2 Dimensi.....	17
2.2.3    Literasi Keuangan Digital.....	28
2.2.4    Perangkat Lunak Pendukung.....	29
2.2.5    Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1.    JENIS PENELITIAN.....	34
3.2.    MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN.....	34
3.2.1 <i>Concept</i> .....	35
3.2.2 <i>Design</i> .....	35
3.2.3 <i>Material Collecting</i> .....	38

3.2.4	<i>Assembly</i> .....	38
3.2.5	<i>Testing</i> .....	39
3.2.6	<i>Distribution</i> .....	44
3.3.	SUBJEK PENELITIAN.....	44
3.4.	METODE PENGUMPULAN DATA.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1.	HASIL PENELITIAN.....	48
4.1.1.	Hasil Tahap <i>Concept</i> .....	48
4.1.2.	Hasil Tahap <i>Design</i> .....	49
4.1.3.	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> .....	52
4.1.4.	Hasil Tahap <i>Assembly</i> .....	53
4.1.5.	Hasil Tahap <i>Testing</i> .....	58
4.1.6.	Tahap <i>Distribution</i> .....	70
4.2.	PEMBAHASAN.....	71
BAB V PENUTUP.....		81
5.1.	KESIMPULAN.....	81
5.2.	SARAN.....	82
DAFTAR RUJUKAN.....		83
LAMPIRAN.....		85



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	9
Tabel 3.1 Rancangan Karakter.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli.....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Isi.....	40
Tabel 3.4 Tabulasi silang 2x2.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 3.6 Tabulasi Silang 2x2.....	42
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Uji Respon Penonton.....	42
Tabel 3.8 Skor Angket Uji respon penonton.....	43
Tabel 3.9 Persentase Kelayakan Video Edukasi.....	44
Tabel 3. 10 Kriteria Subjek Penelitian.....	45
Tabel 3.11 Metode Pengumpulan Data.....	47
Tabel 4. 1 Deskripsi Konsep Video Edukasi.....	49
Tabel 4. 2 Informasi yang disampaikan.....	50
Tabel 4. 3 Implementasi Rancangan Karakter.....	51
Tabel 4. 4 Material Collecting.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Isi.....	60
Tabel 4. 6 Tabulasi silang 2x2.....	60
Tabel 4. 7 Kriteria Hasil Ahli Isi.....	61
Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Media.....	63
Tabel 4. 9 Tabulasi silang 2x2.....	64
Tabel 4. 10 Kriteria Hasil Ahli Media.....	64
Tabel 4. 11 Skor Angket Uji Respon Penonton.....	68
Tabel 4. 12 Skor Maksimal Uji Respon Penonton.....	68
Tabel 4. 13 Hasil Nilai Masing-Masing Indikator.....	69
Tabel 4. 14 Persentase Kelayakan Video Edukasi.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Statistik Pinjaman Fintech Lending .....	2
Gambar 2.1 <i>Stretch &amp; Squash</i> pada Wajah.....	18
Gambar 2.2 Gerak Ancang-Ancang Ketika Melompat.....	19
Gambar 2.3 Staging yang Baik (Kiri) dan Staging yang Buruk (Kanan) .....	20
Gambar 2.4 Straight Ahead Action (Kiri) dan Pose to Pose (Kanan).....	21
Gambar 2.5 Gerak Selang-Seling Bendera Saat Dikibarkan .....	22
Gambar 2.6 Skema Slow In & Slow Out per Frame.....	23
Gambar 2.7 Garis Imajiner pada Gerakan Bola .....	24
Gambar 2.8 Secondary Action Saat Gerakan Berlari.....	25
Gambar 2.9 Timing dan Spacing pada Gerakan Pantulan Bola.....	26
Gambar 2.10 Kurcaci Sedang Membusungkan Dada .....	26
Gambar 2.11 Step by Step Solid Drawing .....	27
Gambar 2.12 Karakter Maleficent dalam Animasi Sleeping Beauty.....	28
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model Luther.....	35
Gambar 3.2 Workflow pengerjaan pada tahap assembly.....	39
Gambar 4. 1 <i>Editing Voice Over</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	53
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan <i>Puppet</i> di <i>Adobe Illustrator</i> .....	54
Gambar 4. 3 Proses <i>Rigging</i> Karakter.....	55
Gambar 4. 4 Pembuatan Trigger .....	55
Gambar 4. 5 Proses <i>Record</i> Karakter .....	56
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>Motion Graphic</i> pada <i>Adobe After Effect</i> .....	57
Gambar 4. 7 <i>Compositing</i> pada <i>Adobe After Effect</i> .....	57
Gambar 4. 8 <i>Workflow</i> Tahap <i>Assembly</i> .....	58
Gambar 4. 9 Sebelum Revisi Saran Pertama Uji Ahli Isi .....	61
Gambar 4. 10 Sesudah Revisi Saran Pertama Uji Ahli Isi.....	62
Gambar 4. 11 Sebelum Revisi Saran Kedua Uji Ahli Isi.....	62
Gambar 4. 12 Sesudah Revisi Saran Kedua Uji Ahli Isi.....	62
Gambar 4. 13 Sebelum Revisi Saran Pertama Uji Ahli Media .....	65

Gambar 4. 14 Setelah Revisi Saran Pertama Uji Ahli Media .....	65
Gambar 4. 15 Sebelum Revisi Saran Kedua Uji Ahli Media.....	66
Gambar 4. 16 Setelah Revisi Saran Kedua Uji Ahli Media.....	66
Gambar 4. 17 Sebelum Revisi Saran Ketiga Uji Ahli Media .....	66
Gambar 4. 18 Setelah Revisi Saran Ketiga Uji Ahli Media.....	67
Gambar 4. 19 Sebelum Revisi Saran Keempat Uji Ahli Media.....	67
Gambar 4. 20 Setelah Revisi Saran Keempat Uji Ahli Media.....	67
Gambar 4. 21 <i>Thumbnail</i> Video YouTube.....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Isi.....	86
Lampiran 2 Uji Ahli Isi (P1) Dr. Nyoman Trisna Herawati, S.E., Ak., M.Pd.....	88
Lampiran 3 Uji Ahli Isi (P1) Dr. Nyoman Trisna Herawati, S.E., Ak., M.Pd (Revisi)	90
Lampiran 4 Uji Ahli Isi (P2) Ni Komang Astriyani Dewi, S.Pd .....	92
Lampiran 5 Uji Ahli Isi (P2) Ni Komang Astriyani Dewi, S.Pd (Revisi) .....	94
Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Media.....	96
Lampiran 7 Uji Ahli Media (P1) I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd .....	98
Lampiran 8 Uji Ahli Media (P2) I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.....	100
Lampiran 9 Uji Ahli Media (P2) I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. (Revisi)	102
Lampiran 10 Instrumen Uji Respon Penonton.....	104
Lampiran 11 Hasil Uji Respon Penonton.....	106
Lampiran 12 Ide Cerita dari Referensi Buku Lembaga Jasa Keuangan Lainnya	108
Lampiran 13 Naskah Video .....	116
Lampiran 14 Storyboard .....	119
Lampiran 15 Dokumentasi Uji Ahli Isi dan Ahli Media.....	130
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Respon Penonton.....	133