

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KERAJAAN SAMUDERA PASAI UNTUK SISWA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh :**

**Aerlangga Yogananda**

**19012004**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi  
Tentang Kerajaan Samudera Pasai Untuk Siswa  
Penulis : Aerlangga Yogananda  
NIM : 19012004  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at 30 September 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



**Sari Setyaning Tyas, M.Ti**  
NIP. 198703092014042001

Anggota 1



**Deni Kuswoyo, S.Kom, M.Kom**  
NIP. 198803012019031011

Anggota 2



**Jati Raharjo, M. Sn**  
NIP. 19810720201012002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Deddy Stevano H. Toding, DIPL ING**  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi  
Tentang Kerajaan Samudera Pasai Untuk Siswa  
Penulis : Aerlangga Yogananda  
NIM : 19012004  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 26 September 2022

Pembimbing I



**Rudy Cahyadi, MT.**

NIP. 197303192008121003

Pembimbing II

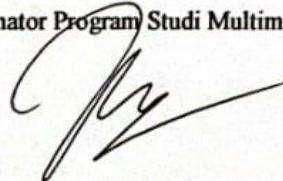


**Jati Raharjo, M. Sn**

NIP. 19810720201012002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



**Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom**

NIP. 198602052019032009

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aerlangga Yogananda  
NIM : 19012004  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *PEMBUATAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KERAJAAN SAMUDERA PASAI UNTUK SISWA* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Aerlangga Yogananda

NIM: 19012004

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aerlangga Yogananda  
NIM : 19012004  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019-2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KERAJAAN SAMUDERA PASAI UNTUK SISWA* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Aerlangga Yogananda

NIM: 19012004

## ABSTRAK

*Learning about history that begins to be studied in elementary education is often considered a boring rote lesson. This learning is considered as a sequence of events and a series of years that must be remembered and then revealed again in answering exam questions. In making Motion Graphics of the History of the Kingdom of Samudera Pasai there are problems encountered by the author, namely, the lack of enthusiasm for student learning because history is considered boring and lack of innovation in learning activities. The author himself uses the technique of making animation with the tweening method. Animation tweening is the process of creating a motion animation by changing the shape or position of the object by determining the initial and final keyframes so that new frames can be formed. (Chandra Agustina, 2015: 29). The author uses three stages of production, namely, Pre-Production, Production, and Post-Production. After the theory and method have been determined and the Motion Graphic has been created, the author conducts a test by obtaining a feasibility result of 93.66%. This educational video provides the main content in the form of a Motion Graphic video containing the introduction of the Samudera Pasai Kingdom as the first Islamic kingdom in Indonesia. Based on the test results, this educational video has been able to meet the needs as one of the innovations to deliver history subject matter in the world of education.*

**Keywords:** *Learning, History, Students, Motion Graphic*

Pembelajaran tentang sejarah yang mulai dipelajari di bangku pendidikan dasar sering dianggap sebagai pelajaran berisi hafalan yang membosankan. Pembelajaran ini dianggap seperti urutan peristiwa dan rangkaian tahun yang harus diingat kemudian diungkap kembali dalam menjawab soal-soal ujian. Dalam pembuatan pembuatan *Motion Graphic* Sejarah Kerajaan Samudera Pasai terdapat masalah yang ditemui oleh penulis yaitu, kurangnya antusias belajar siswa karena sejarah dianggap membosankan dan kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Penulis sendiri menggunakan teknik pembuatan animasi dengan metode *tweening*. Animasi *tweening* adalah proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan *keyframe* awal dan akhir sehingga dapat terbentuk *frame – frame* baru. (Chandra Agustina, 2015 : 29). Penulis menggunakan tiga tahapan produksi yaitu, Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Setelah teori dan metode telah ditentukan dan *Motion Graphic* telah dibuat, penulis melakukan pengujian dengan mendapatkan hasil kelayakan sebesar 93,66%. Dalam video edukasi ini disediakan konten utama berupa video *Motion Graphic* yang berisi Pengenalan Kerajaan Samudera Pasai sebagai kerajaan Islam pertama di Indonesia. Berdasarkan hasil pengujian, video edukasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan sebagai salah satu inovasi untuk menyampaikan materi pelajaran sejarah didalam dunia Pendidikan.

**Kata Kunci :** *Pembelajaran, Sejarah, Siswa, Motion Graphic*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk video edukatif tentang pengenalan Kerajaan Samudera Pasai sebagai Kerajaan Islam Pertama di Indonesia untuk siswa. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KERAJAAN SAMUDERA PASAI UNTUK SISWA”

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S. E., M. M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Bapak Dr, Banget Simamora, M. M, selaku Wakil direktur bidang akademik
3. Bapak Dipl.-Ing Deddy Stevano H. Tobing, M. Si (Hun), selaku Ketua jurusan desain grafis.
4. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyatim S.Kom, MT, selaku Sekretaris jurusan desain grafis.
5. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom, selaku Koordinator program studi desain grafis konsentrasi multimedia
6. Rudy Cahyadi, MT. Sebagai dosen pembimbing I

7. Jati Raharjo, M. Sn. Sebagai dosen pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga pendidik serta staff Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di PoliMedia Jakarta.
9. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
10. Teman seperjuangan di program studi Multimedia yang tidak dapat disebutkan satu persatu
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan penulisan maupun karya tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 30 September 2022

Penulis



Aerlangga Yogananda  
NIM : 19012004



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK .....	iv
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Sejarah .....	5
B. <i>Motion Graphic</i> .....	7
C. <i>Adobe Illustrator</i> .....	8
D. <i>Adobe After Effect</i> .....	8
E. Animasi.....	8
BAB III.....	10
METODE PELAKSANA .....	10
A. Data/ Objek Penulisan .....	10
B. Teknik Pengambilan Data .....	10
C. Ruang Lingkup.....	11
D. Langkah Kerja.....	12
BAB IV .....	29
PEMBAHASAN.....	29
A. Implementasi Video .....	29

B. Kebutuhan Perangkat .....	41
C. Pengujian Video .....	42
BAB V.....	47
PENUTUP .....	47
A. Simpulan.....	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN .....	51
A. Lampiran 1. Biodata Penulis.....	51
B. Lampiran 2. Lembar Bimbingan.....	52
C. Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	56
D. Lampiran 4. Hasil Kuesioner .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Lukisan Kerajaan Samudera Pasai .....	7
Gambar 2 Alur Tahap Pra Produksi.....	13
Gambar 3 Alur Tahap Produksi.....	15
Gambar 4 Sketsa Tampilan Awal Video Motion Graphic .....	16
Gambar 5 Sketsa Kerajaan Samudera Pasai.....	16
Gambar 6 Sketsa Peta Indonesia .....	17
Gambar 7 Sketsa Urutan Raja-Raja Samudera Pasai.....	17
Gambar 8 Sketsa Ilustrasi Karakter Sultan Malik Al-Shaleh.....	18
Gambar 9 Sketsa Ilustrasi Karakter Sultan Muhammad Az-Zahir.....	18
Gambar 10 Sketsa Ilustrasi Karakter Mahmud Malik Az-Zahir .....	19
Gambar 11 Sketsa Ilustrasi Perdagangan.....	19
Gambar 12 Sketsa Ilustrasi Pelayaran .....	20
Gambar 13 Sketsa Lonceng.....	20
Gambar 14 Alur Tahap Pasca Produksi .....	28
Gambar 15 Tampilan Pembuka Video Motion Graphic .....	29
Gambar 16 Tampilan Peta Kerajaan Samudera Pasai.....	30
Gambar 17 Tampilan Masa Kejayaan Video Motion Graphic.....	30
Gambar 18 Tampilan Silsilah Raja-Raja Video Motion Graphic.....	31
Gambar 19 Tampilan Tiga Raja Paling Berpengaruh.....	31
Gambar 20 Tampilan Masa Sultan Malik Al-Shaleh.....	32
Gambar 21 Tampilan Masa Sultan Muhammad Az-Zahir.....	32
Gambar 22 Tampilan Mata Uang Dirham Video Motion Graphic.....	33
Gambar 23 Tampilan Masa Sultan Mahmud Malik Az-Zahir .....	33
Gambar 24 Tampilan Aspek Kemajuan Video Motion Graphic .....	34
Gambar 25 Tampilan Aspek Pelayaran Video Motion Graphic .....	34
Gambar 26 Tampilan Aspek Perdagangan Video Motion Graphic.....	35
Gambar 27 Tampilan Penjelasan Runtuhnya Kerajaan Samudera Pasai.....	35
Gambar 28 Tampilan Pembuka Peninggala Kerajaan Samudera Pasai.....	36
Gambar 29 Tampilan Pembuka Makam Sultan Malik Al-Shaleh.....	37
Gambar 30 Foto Makam Sultan Malik Al-Shaleh.....	37
Gambar 31 Tampilan Pembuka Makam Sultanah Nahrasiyah .....	38
Gambar 32 Foto Makam Sultahan Nahrasiyah .....	38
Gambar 33 Tampilan Pembuka Hikayat Raja Pasai.....	39
Gambar 34 Foto Hikayat Raja Pasai.....	39
Gambar 35 Proses Pembuatan Aset Video Motion Graphic .....	40
Gambar 36 Proses Pembuatan Video Motion Graphic .....	40
Gambar 37 Proses Penggabungan Scene Video Motion Graphic .....	41
Gambar 38 Biodata Penulis.....	51
Gambar 39 Lembar Bimbingan Dosen 1 Bagian Depan.....	52
Gambar 40 Lembar Bimbingan Dosen 1 Bagian Belakang .....	53
Gambar 41 Lembar Bimbingan Dosen 2 Bagian Depan.....	54

Gambar 42 Lembar Bimbingan Dosen 2 Bagian Belakang .....	55
Gambar 43 Surat Izin Observasi.....	56
Gambar 44 Observasi.....	57
Gambar 45 Observasi (2) .....	57
Gambar 46 Murid saat Observasi .....	57
Gambar 47 Observasi (3) .....	58
Gambar 48 Kelas saat Observasi.....	58
Gambar 49 Kelas saat Observasi (2).....	58
Gambar 50 Kelas saat Observasi (3).....	59
Gambar 51 Kuesioner Tingkat Pendidikan .....	60
Gambar 52 Kuesioner Pertanyaan No.1 .....	60
Gambar 53 Kuesioner Pertanyaan No.2.....	60
Gambar 54 Kuesioner Pertanyaan No.3.....	61
Gambar 55 Kuesioner Pertanyaan No.4.....	61
Gambar 56 Kuesioner Pertanyaan No.5.....	61
Gambar 57 Kuesioner Pertanyaan No.6.....	62
Gambar 58 Kuesioner Pertanyaan No.7.....	62
Gambar 59 Kuesioner Pertanyaan No.8.....	62
Gambar 60 Kuesioner Pertanyaan No.9.....	63
Gambar 61 Kuesioner Pertanyaan No.10.....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rancangan Narasi.....	20
Tabel 2 Audio Motion Graphic .....	25
Tabel 3 Scene Motion Graphic.....	26
Tabel 4 Nilai Penonton .....	42
Tabel 5 Pertanyaan.....	44
Tabel 6 Jawaban Responden .....	44
Tabel 7 Kelayakan .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran 1. Biodata Penulis .....	51
B. Lampiran 2. Lembar Bimbingan .....	52
C. Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir .....	56
D. Lampiran 4. Hasil Kuesioner .....	60