

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER
DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Menyusun Skripsi Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

YAHYA ZULFIKAR WIRATAMA

NIM. 12520244005

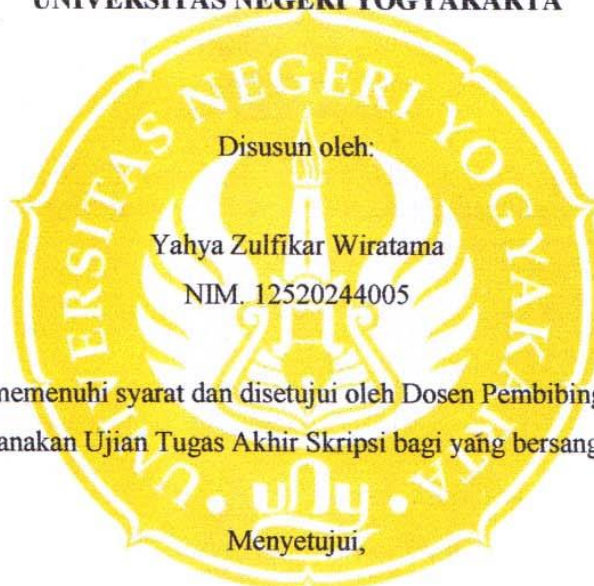
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER
DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**



Disusun oleh:

Yahya Zulfikar Wiratama

NIM. 12520244005

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
Dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Menyetujui,

Yogyakarta, Mei 2019

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Informatika



Handaru Jati, ST., M.M., M.T, Ph.D.
Ph.D.

NIP. 19740511 199903 1 002

Dosen Pembimbing,



Prof. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT.,

NIP. 19640205 198703 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER
DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Disusun oleh:
Yahya Zulfikar Wiratama
NIM. 12520244005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D.

Ketua Penguji/Pembimbing

Bekti Wulandari, S.Pd.T, M.Pd.
Sekretaris Penguji

Dr. phil Rahmatul Irfan, S.T., M.T.
Penguji Utama

30 Juli 2019

22 Juli 2019

22-07-2019

Yogyakarta, Juli 2019
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



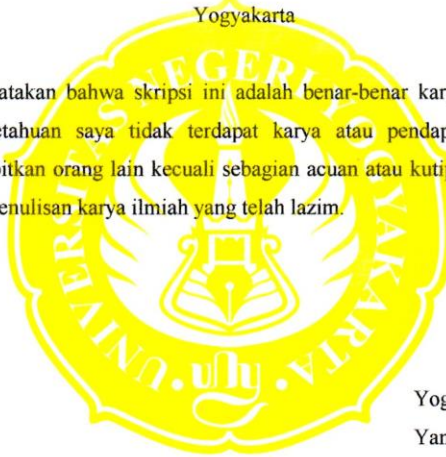
Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yahya Zulfikar Wiratama
NIM : 12520244005
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pembuatan Media Pembelajaran Teknik
Sinematografi Menggunakan Steller di Mata
Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi
Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri
Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagian acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.



Yogyakarta, 16 Mei 2018

Yang menyatakan,

Yahya Zulfikar Wiratama
NIM 12520244005

MOTTO

“Just do it. You have some kind of weird reasons, that are okay.”

(Paul Thomas Anderson)

“Trust your own instinct.

Your mistakes might as well be your own, instead of someone else's.”

(Billy Wilder)

“A book read by a thousand different people is a thousand different books.”

(Andrei Tarkovsky)

“Cambukan terbesarku saat menyelesaikan skripsi adalah
saat melihat temanku menggunakan toga tahun-tahun sebelumnya.”

(Yahya Zulfikar)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Alm. Bapak Agung M. Abduh dan Ibu Tri Hartati, beserta doa mereka dan dukungan lahir maupun batin.

Adna Tabriza Zahratama adik saya yang juga sahabat Saya di rumah.

Sigit, Ipat, Ludang, Danies, Habib, Kujang, Pandu, Titi, Alam, Gepeng, Rey, Rombeng, Darmo, Arkan, Yogi, Kluntung dan teman – teman Hmm yang memberi dukungan.

Tyak yang bersedia menjadi model.

Ika, Hendro, Said, Husna, Willih, Dian, Banu, Dedy dan teman-teman PTI G 2012 yang masih berjuang.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER
DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Oleh:
Yahya Zulfikar Wiratama
12520244005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi atau media sosial yang dapat digunakan untuk memberikan interaksi di luar kelas serta mengetahui kelayakan media pembelajaran yang berisi panduan tentang teknik sinematografi.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model Sugiyono. Tahap-tahap penelitian pengembangan yang dilakukan antara lain, Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, dan Produksi Masal. Modul pembelajaran divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media selanjutnya diujicobakan pada tujuh mahasiswa mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta. Pengumpulan data menggunakan lembar angket/kuesioner skala Likert model empat pilihan. Kelayakan modul pembelajaran dapat diketahui dari hasil data penilaian dalam empat kategori, yaitu sangat layak/sangat baik, layak/baik, cukup layak/cukup baik dan tidak layak/tidak baik. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Berdasarkan data penelitian pengembangan ini diperoleh bahwa produk berupa media pembelajaran teknik sinematografi menggunakan Steller di mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa modul pembelajaran dapat dikatakan baik dan berkualitas, serta secara keseluruhan layak/baik digunakan sebagai media pembelajaran. Evaluasi ahli materi memperoleh hasil rerata sejumlah 3,10 atau “layak”, evaluasi ahli media memperoleh hasil rerata 3,13 atau “layak”, uji coba produk memperoleh hasil rerata sejumlah 3,29 atau “sangat layak”, serta keseluruhan dari evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji produk memperoleh hasil dengan kategori “layak/baik”.

Kata kunci: grafika komputer dan animasi, media pembelajaran, sinematografi, steller

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI MENGGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat dan dorongan, serta kesabaran dalam setiap sesi bimbingan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D., Ibu Nur Hasanah, S.T., M.Cs., Bapak Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd., Bapak Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng., Bapak Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd. dan Ibu Bkti Wulandari, S.Pd.T, M.Pd. selaku validator instrumen dan validator produk penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Dr. phil Rahmatul Irfan, S.T. dan Ibu Bkti Wulandari, S.Pd.T, M.Pd. selaku penguji dan sekertaris Tugas Akhir Skripsi yang telah menguji dan memberikan saran terhadap hasil TAS sehingga hasil TAS menjadi lebih berkualitas.
4. Bapak Dr. Fatchul Arifin dan Bapak Handaru Jati, Ph.D. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika

beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Sigit Pambudi, M.Eng., selaku dosen pengampu mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi yang membantu proses pengambilan data dan saran untuk perkembangan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Orang tua beserta keluarga tercinta, terima kasih untuk doa, semangat, kasih sayang, dorongan dan pengorbanan yang tak terkira.
8. Seluruh pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Setelah perjuangan yang cukup panjang dan segala motivasi dan dorongan yang terus diserukan, walaupun masih banyak sekali kekurangan di dalam Skripsi ini tapi penulis berharap Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Mei 2018

Penulis,

Yahya Zulfikar Wiratama

NIM.1252024405

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	15
PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang Masalah	15
B. Identifikasi Masalah.....	18
C. Batasan Masalah	18
D. Rumusan Masalah.....	19
E. Tujuan Penelitian	19
F. Manfaat Penelitian	19
G. Spesifikasi Produk.....	20
BAB II	21
KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori.....	21
1. Media Pembelajaran.....	21
2. Multimedia Pembelajaran.....	27
3. Sinematografi	29
4. Steller	32
5. Grafika Komputer dan Animasi.....	35

B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir	39
D. Pertanyaan Penelitian	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian	42
C. Subyek Penelitian	45
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	45
E. Teknik Analisis Data	52
BAB IV	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Hasil Pengembangan	56
B. Analisis Data	71
C. Kajian Produk	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V	82
SIMPULAN DAN SARAN	82
A. Simpulan	82
B. Implikasi Hasil Penelitian	83
C. Keterbatasan Penelitian	83
D. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	47
Tabel 2. Instrumen Ahli Media	48
Tabel 3. Instrumen Peserta Didik.....	49
Tabel 4. Kategori Koefisien Reliabilitas (Widoyoko: 2014)	52
Tabel 5. Kategori Produk (Widoyoko: 2014)	55
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Self Instructional	59
Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Self Contained.....	60
Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Stand Alone.....	60
Tabel 9. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Adaptive	61
Tabel 10. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek User Friendly	61
Tabel 11. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Tampilan	63
Tabel 12. Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Pemrograman	64
Tabel 13. Revisi Desain dari Ahli Materi	65
Tabel 14. Revisi Desain dari Ahli Media.....	65
Tabel 15. Data Hasil Uji Coba Produk dari Aspek Tampilan.....	66
Tabel 16. Data Hasil Uji Coba Produk dari Aspek Isi/Materi	67
Tabel 17. Data Hasil Uji Coba Produk dari Aspek Pembelajaran	67
Tabel 18. Data Hasil Uji Coba Produk dari Aspek Kebermanfaatan.....	68
Tabel 19. Revisi Desain dari Hasil Uji Coba Produk.....	69
Tabel 20. Hasil Analisis Data Ahli Materi.....	71
Tabel 21. Hasil Analisis Data Ahli Media	72
Tabel 22. Hasil Analisis Data Uji Coba Produk	73
Tabel 23. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan halaman utama Steller (Home)	33
Gambar 2. Tampilan halaman menu Search	34
Gambar 3. Tampilan halaman menu Notification.....	34
Gambar 4. Tampilan halaman menu profile	35
Gambar 5. Prosedur metode penelitian R&D (Research And Development).....	41
Gambar 6. Halaman sampul.....	74
Gambar 7. Identitas pembuat	74
Gambar 8. Kata pengantar.....	74
Gambar 9. Tujuan Pembelajaran.....	75
Gambar 10. Pengantar materi.....	75
Gambar 11. Tipe pengambilan gambar	76
Gambar 12. Ilustrasi video	76
Gambar 13. Fungsi tipe pengambilan gambar	76
Gambar 14. Halaman tips.....	76
Gambar 15. Contoh cuplikan film.....	76
Gambar 16. Ilustrasi dalam film.....	76
Gambar 17. Halaman quiz.....	77
Gambar 18. Hasil Reliabilitas Instrumen	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	90
Lampiran 2. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	92
Lampiran 3. Hasil Validasi Instrumen Penelitian	94
Lampiran 4. Daftar Hadir Uji Coba Produk.....	96
Lampiran 5. Instrumen Hasil Validasi Ahli Materi 1	97
Lampiran 6. Instrumen Hasil Validasi Ahli Materi 2	101
Lampiran 7. Instrumen Hasil Validasi Ahli Media 1	105
Lampiran 8. Instrumen Hasil Validasi Ahli Media 2	108
Lampiran 9. Sampel Instrumen Hasil Uji Coba Produk	111
Lampiran 10. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	117

