

**MEDIA EDUKASI PENGENALAN TEKNIK *ANGLE* DAN *SHOT*  
SEBAGAI PEDOMAN PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL  
MENGUNAKAN ANIMASI *FLAT DESIGN***

**Skripsi**



Disusun oleh

**Licya Nathania Silviana**  
**20SA1255**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2024**

**MEDIA EDUKASI PENGENALAN TEKNIK *ANGLE* DAN *SHOT*  
SEBAGAI PEDOMAN PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL  
MENGUNAKAN ANIMASI *FLAT DESIGN***

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Licya Nathania Silviana**

**20SA1255**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2024**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### **MEDIA EDUKASI PENGENALAN TEKNIK *ANGLE* DAN *SHOT* SEBAGAI PEDOMAN PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL MENGUNAKAN ANIMASI *FLAT DESIGN***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Licya Nathania Silviana**  
**20SA1255**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 11 Juni 2024

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Dwi Krisbiantoro, M.Kom.**  
**NIDN. 0617048301**

**Agus Pramono, M.T.**  
**NIDN. 0608088007**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 24 Juni 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Informatika**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

**Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**MEDIA EDUKASI PENGENALAN TEKNIK *ANGLE* DAN *SHOT*  
SEBAGAI PEDOMAN PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL  
MENGUNAKAN ANIMASI *FLAT DESIGN***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Licya Nathania Silviana**

**20SA1255**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 24 Juni 2024

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 0611118204**

---

**Argian Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0616019301**

---

**Dwi Krisbiantoro, M.Kom.**  
**NIDN. 0617048301**

---

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 24 Juni 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Licya Nathania Silviana  
NIM : 20SA1255  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : MEDIA EDUKASI PENGENALAN TEKNIK  
*ANGLE* DAN *SHOT* SEBAGAI PEDOMAN PEMBUATAN KONTEN  
MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN ANIMASI *FLAT DESGN*

Dosen Pembimbing 1 : Dwi Krisbiantoro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Agus Pramono, M.T.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 11 Juni 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai
------------

10000
-------

**Licya Nathania Silviana**  
NIM. 20SA1255

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur kepada Allah Bapa yang ada di sorga, puji syukur kami ucapkan pada-Mu karena Engkau telah memberikan kami kekuatan serta semangat yang cukup agar kami bisa menjalankan hari-hari dengan penuh suka cita. Kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih penuh sedalam-dalamnya kepada semua individu yang telah membantu, membimbing, serta menemani jalannya penelitian karya ilmiah ini dari awal hingga akhir. Penulisan penelitian ini saya persembahkan kepada beberapa pihak yang telah ambil bagian kepada penelitian ini antara lain:

1. Papah dan Mamah yang telah membesarkan dan merawat saya dengan baik serta memberikan dukungan setiap kesempatan dan minat yang saya inginkan hingga mencapai segala keinginan dengan baik sampai hari ini.
2. Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan kesempatan untuk meningkatkan skill serta mendapatkan ilmu baru yang belum pernah didapatkan dimanapun.
3. Bapak Dwi Krisbiantoro dan Bapak Agus Pramono selaku pembimbing skripsi serta dosen prodi Informatika yang selalu memberikan masukan terkait penelitian agar tercapai hasil yang maksimal.
4. Teman-teman dari angkatan 20 khususnya Dimas, Nahwa, Ferlin, Fice, Izaz dan Laurentius yang selalu memberikan pemikiran serta hiburan.

## HALAMAN MOTTO

“Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau. Janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu. Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau. Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan.”

Yesaya 41:10



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah Bapa yang ada di Sorga telah memberikan Kesehatan, rejeki, dan kebahagiaan suka cita yang cukup hingga peneliti bisa menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Media Edukasi Pengenalan Teknik *Angle* dan *Shot* Sebagai Pedoman Pembuatan Konten Media Sosial Menggunakan Animasi *Flat Design*” dengan baik. penelitian ini diajukan sebagai syarat menyelesaikan Pendidikan sarjana di fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto. Penelitian ini tidak lepas dari beberapa pihak-pihak yang membantu peneliti menyelesaikan pembuatan skripsi ini, maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat antara lain:

1. Bapak Dr. Berliana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan serta dukungan sehingga peneliti dapat menentukan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Teman-teman dekat dan Angkatan yang tidak bisa disebutkan satu per Satu

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang belum disebut dan diharapkan dengan skripsi ini dapat memberikan kontribusi serta manfaat pada dunia teknologi khususnya pada bidang ilmu komputer. Semoga



penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menjadi landasan untuk penelitian lain kedepannya.

Penulis,

