

LAPORAN TUGAS AKHIR
VIDEO INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAL
HEWAN TERANCAM PUNAH UNTUK SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
MUHAMMAD FAHMI ALAMSYAH
190120178

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

VIDEO INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAL HEWAN TERANCAM PUNAH UNTUK SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

MUHAMMAD FAHMI ALAMSYAH

1902078

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

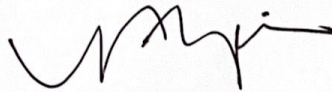
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Video Interaktif* pembelajaran mengenal hewan terancam punah untuk sekolah dasar
Penulis : Muhammad Fahmi Alamsyah
NIM : 19012078
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Hari/Tanggal, *30 September 2022*

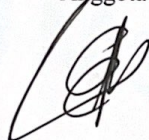
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Nofiandri Setyasmara, ST., MT.

NIP. 197811202005011005

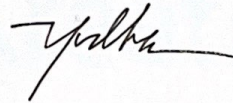
Anggota I



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc

NIP. 197811202005011005

Anggota II

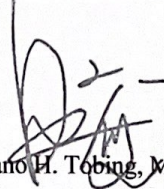


Yudha Pradana, S.Pd., M. Pd.

NIP. 198610212015041004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, M.Si(Hun)

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Video Interaktif* pembelajaran mengenal hewan terancam punah untung sekolah dasar.
Penulis : Muhammad Fahmi Alamsyah
NIM : 19012078
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing I



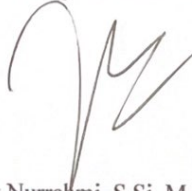
Sari Setyaning Tyas, MTi.
NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Yudha Pradana, M.Pd
NIP. 198610212015041004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fahmi Alamsyah
NIM : 19012078
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019-2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan video interaktif mengenai hewan terancam punah untuk sekolah dasar* 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,



Muhammad Fahmi Alamsyah
NIM: 19012078

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Fahmi Alamsyah
NIM : 19012078
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019-2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pembuatan Video Interaktif mengenai hewan terancam punah untuk sekolah dasar*. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmediakan/format, 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,



Muhammad Fahmi Alamsyah
NIM: 19012078

ABSTRAK

Lack of early childhood knowledge about endangered animals and currently elementary schools are still using learning media with conventional methods, namely the Merdeka curriculum book in the Thematic learning system or the Theme book and there is still a lack of use of learning media with multimedia technology. The purpose of writing this final project is to improve students in knowing, understanding the material in teaching and learning activities at school. In overcoming this problem, this interactive video based on Android applications is a good learning solution in studying material about animals in Indonesia that are threatened with extinction, the data collection used in this study is a qualitative method. By using collection techniques in the form of observation, interviews, literature studies and questionnaires. With an application trial percentage of 84%, it can be stated that this application is very feasible to be published and used by Android-based Smartphone users. The hope of this research is to help students increase understanding and concern and love of students in preserving endangered animals.

Keywords: *Learning Media, Endangered Animals, Video Interactive*

Kurangnya pengetahuan Anak Usia Dini mengenai hewan terancam punah serta saat ini sekolah Dasar masih menggunakan media pembelajaran dengan metode konvensional yaitu buku kurikulum Merdeka dalam system pembelajaran Tematik atau buku Tema dan masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi multimedia. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk meningkatkan siswa dalam mengetahui, memahami materi yang dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam mengatasi masalah tersebut video interaktif berbasis aplikasi *android* ini menjadi salah satu solusi pembelajaran yang baik dalam mempelajari materi mengenai satwa di Indonesia yang terancam kepunahannya, pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan berupa observasi, wawancara, studi Pustaka dan kuesioner. Dengan presentase uji coba aplikasi sebesar 84% dapat dinyatakan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk dipublikasikan dan digunakan oleh pengguna *Smartphone* berbasis *android* harapan dari penelitian ini membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan kepedulian serta kecintaan peserta didik dalam melestarikan hewan yang terancam punah

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hewan Terancam Punah, Video Interakti

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah, perancang panjatkan Kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Laporan TA (Tugas Akhir) yang berjudul “Video Interaktif Pembelajaran Mengenal Hewan Terancam Punah untuk Sekolah Dasar (SD)” dengan lancar. Laporan TA (Tugas Akhir) ini disusun oleh perancang untuk menyelesaikan program D3 (Diploma Tingkat Tiga) program studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk aplikasi video interaktif tentang pengenalan hewan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pengenalan Budaya Jakarta Melalui Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di SDN Susukan 07 Pagi”.

Laporan ini tersusun atas partisipasi dari berbagai pihak yang telah membantu kami mulai dari perencana sampai selesai. Adapun pihak-pihak yang telah membantu kami antara lain:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING., MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
3. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom., Selaku Ketua Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Sari Setyaning Tyas, M. TI., Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Yudha Pradana, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

7. Para guru dan orang tua murid serta peserta didik SDN Susukan 06 yang telah membantu penulis melakukan penelitian terkait.
8. Teman-teman senior dan seperjuangan Jurusan Desain Grafis yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Orang tua saya dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

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

Jakarta, 30 September 2022

Penulis,



Muhammad Fahmi Alamsyah

NIM. 19012078

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Media Pembelajaran	7
B. Video Interaktif.....	7
C. Hewan Langka.....	8
D. Android.....	9

E. Motion Graphic.....	9
F. Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	9
G. Use Case Diagram	11
H. Flowchart	12
I. Diagram Aktivitas (<i>Diagram Activity</i>)	13
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	15
C. Ruang Lingkup.....	16
D. Langkah Kerja.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
A. Implementasi Aplikasi	31
B. Kebutuhan Perangkat	51
C. Kebutuhan Sistem	53
D. Pengujian Aplikasi	58
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	12
Tabel 2. Simbol <i>Flowchart</i>	13
Tabel 3. Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 4. Aset Vektor	55
Tabel 5. Detail Video <i>Motion Graphic</i>	57
Tabel 6. Detail <i>Audio Motion Graphic</i>	58
Tabel 7. Detail hasil uji coba fungsionalitas.....	59
Tabel 8. Detail Spesifikasi ponsel untuk uji coba kompatibilitas	60
Tabel 9. Detail hasil uji coba kompatibilitas	60
Tabel 10. Skala Penilaian	61
Tabel 11. Pertanyaan Kuesioner.....	62
Tabel 12. Data Nama Responden.....	64
Tabel 13. Hasil Kuesioner.....	66
Tabel 14. Presentase Kelayakan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	10
Sumber: Hari Sugiarto (2018).....	10
Gambar 2. <i>Use Case Diagram</i>	18
Sumber: Penulis	18
Gambar 3. <i>Activity Diagram</i>	19
Sumber: Penulis	19
Gambar 4. <i>Activitty Diagram</i> Kuis.....	20
Sumber: Penulis	20
Gambar 5. <i>Activity Diagram</i> Info.....	20
Sumber: Penulis	20
Gambar 6. Struktur Menu	21
Gambar 7. Tampilan Judul Video Interaktif	21
Gambar 8. Tampilan Tombol Menu, Kuis, Info, dan <i>Quit</i>	22
Gambar 9. Tampilan Tombol Menu Hewan-Hewan.....	23
Gambar 10. Pembahasan Mengenai Gajah Sumatra	23
Gambar 11. Pembahasan Mengenai Harimau Sumatra.....	24
Gambar 12. Pembahasan Mengenai Badak Jawa (Badak Bercula Satu)	25
Gambar 13. Pembahasan Mengenai Burung Jalak Bali	26
Gambar 14. Pembahasan Mengenai Bekantan.....	27
Gambar 15. Tampilan dari Info Aplikasi	28
Gambar 16. Langkah Kerja.....	30
Gambar 17. Tampilan Tombol Menu, Info, Kuis, Quit	31
Gambar 18. Tampilan Tombol Menu Hewan – Hewan.....	32
Gambar 19. Tampilan <i>Screen</i> Pembahasan Gajah Sumatra.....	32

Gambar 20. Tampilan <i>Screen</i> Taksonomi Gajah Sumatra.....	33
Gambar 21. Tampilan <i>Screen</i> Morfologi Gajah Sumatra	33
Gambar 22. Tampilan <i>Screen</i> Ciri Khas Gajah Sumatra	34
Gambar 23. Tampilan <i>Screen</i> Habitat Gajah Sumatra.....	34
Gambar 24. Tampilan <i>Screen</i> Faktor Yang Mempengaruhi Gajah Sumatra	35
Dalam Memilih Habitat.....	35
Gambar 25. Tampilan <i>Screen</i> Status Konservasi Gajah Sumatra	35
Gambar 26. Tampilan <i>Screen</i> Pembahasan Badak Jawa	36
Gambar 27. Tampilan <i>Screen</i> Taksonomi Badak Jawa	36
Gambar 28. Tampilan <i>Screen</i> Ciri – Ciri Badak Jawa.....	37
Gambar 29. Tampilan <i>Screen</i> Morfologi Badak Jawa.....	37
Gambar 30. Tampilan <i>Screen</i> Habitat Badaak Jawa.....	38
Gambar 31. Tampilan <i>Screen</i> Status Konservasi badak Jawa	38
Gambar 32. Tampilan <i>Screen</i> Pembahasan Harimau Sumatra	39
Gambar 33. Tampilan <i>Screen</i> Taksonomi Harimau Sumatra	39
Gambar 34. Tampilan <i>Screen</i> Morfologi Harimau Sumatra.....	40
Gambar 35. Tampilan <i>Screen</i> Habitat Harimau Sumatra	40
Gambar 36. Tampilan <i>Screen</i> Status Konservasi Harimau Sumatra.....	41
Gambar 37. Tampilan <i>Screen</i> Pembahasan Burung Jalak Bali.....	41
Gambar 38. Tampilan <i>Screen</i> Pembahasan Taksonomi Burung Jalak Bali.....	42
Gambar 39. Tampilan <i>Screen</i> Morfologi Burung Jalak bali	42
Gambar 40. Tampilan <i>Screen</i> habitat Burung Jalak bali.....	43
Gambar 41. Tampilan <i>Screen</i> Penyebaran Burung Jalak Bali	43
Gambar 42. Tampilan <i>Screen</i> perbedaan Jalak Bali Jantan Dan Betina	44
Gambar 43. Tampilan <i>Screen</i> Status Konservasi Burung Jalak Bali	44

Gambar 44. Tampilan <i>Screen</i> Pembahasan Bekantan.....	45
Gambar 45. Tampilan <i>Screen</i> Taksonomi Bekantan.....	45
Gambar 46. Tampilan <i>Screen</i> Morfologi Bekantan	46
Gambar 47. Tampilan <i>Screen</i> Habitat Bekantan.....	46
Gambar 48. Tampilan <i>Screen</i> Makanan Bekantan.....	47
Gambar 49. Tampilan <i>Screen</i> Persebaran Bekantan	47
Gambar 50. Tampilan <i>Screen</i> Status Konservasi Bekantan.....	48
Gambar 51. Tampilan <i>Screen</i> Kuis	48
Gambar 52. Tampilan <i>Screen</i> Kuis	49
Gambar 53. Tampilan <i>Screen</i> Kuis	49
Gambar 54. Tampilan <i>Screen</i> Kuis	50
Gambar 55. Tampilan <i>Screen</i> Kuis	50
Gambar 56. Tampilan <i>Screen</i> Info Aplikasi	51
Gambar 57. Aset Grafis Aplikasi	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	73
Lampiran 2 Detail Aset Gambar Yang Digunakan.....	74
Lampiran 3 Transkript Wawancara	82
Lampiran 4 Observasi dan Bukti Wawancara	85
Lampiran 5 Script Coding.....	87
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1	89
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2	91
Lampiran 8 Hasil Kuesioner	93