

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

# **PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF ETIKA PUBLIK DI RUMAH IBADAH SEBAGAI MEDIA EDUKATIF UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**  
**Syifa Anezka Syahira**  
**NIM: 19012133**

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

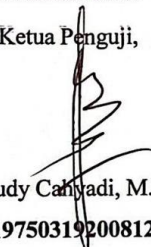
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Etika Publik di Rumah Ibadah sebagai Media Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar  
Penulis : Syifa Anezka Syahira  
NIM : 19012133  
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 5 Oktober 2022

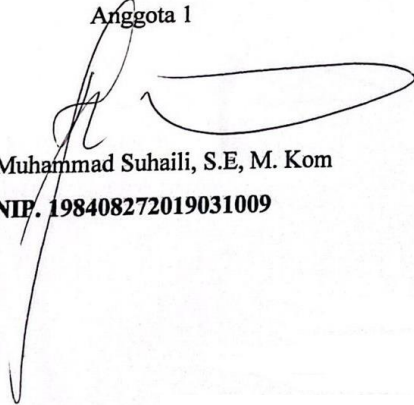
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

  
Rudy Cahyadi, M.T


NIP.197503192008121002

Anggota 1

  
Muhammad Suhaili, S.E, M. Kom

NIP. 198408272019031009

Anggota 2

  
Sanjaya Pinem, S. Kom, M. Sc

NIP. 198902262020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis

  
Deddy Stevany H Tobing, DIP ING

NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Etika Publik di Rumah Ibadah sebagai Media Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar  
Penulis : Syifa Anezka Syahira  
NIM : 19012133  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditanda tangani di Jakarta, 5 Oktober 2022

Pembimbing I



**Agung Budi Prasetyo, M. T**  
NIP. 197910032008121003

Pembimbing II



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

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



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

NIP. 198602052019032009

## **PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syifa Anezka Syahira  
NIM : 19012133  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021-2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : *Pembuatan Video Interaktif Etika Publik di Rumah Ibadah sebagai Media Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar* adalah **orisinil, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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

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

Jakarta, 5 Oktober 2022

Yang menyatakan,



**Syifa Anezka Syahira**  
NIM : 19012133

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syifa Anezka Syahira  
NIM : 19012133  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2021-2022

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 Video Interaktif Etika Publik di Rumah Ibadah sebagai Media Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar*, Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 5 Oktober 2022

Yang menyatakan,



**Syifa Anezka Syahira**  
NIM : 19012133

Judul Tugas Akhir : Video Interaktif Etika Publik di Rumah Ibadah sebagai Media Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar  
Penulis : Syifa Anezka Syahira  
Pembimbing I : Agung Budi Prasetyo, M. T  
Pembimbing II : Deni Kuswoyo, M. Kom

## ABSTRACT

According to experts, tolerance is an attitude of mutual respect, and freedom so that groups do not express their opinions or threaten individuals or groups. Tolerance occurs when there are differences in the principles, ideas, and views of others, by respecting the principles without rejecting someone's opinion. One of them is ethics in houses of worship which is a form of tolerance between religions. By creating informative, creative and interesting interactive media for elementary school children, which is packaged in an application containing interactive videos, so that the values and messages conveyed in the video are easy to catch and understand so it doesn't feel boring. This is due to their lack of awareness and visits to each other's houses of worship. The making of this project went through 3 stages, namely, Pre-Production, Production, and Post-Production. The making of this interactive video is also expected to get support from all parties, so that it can be used as a learning support facility to attract children's interest in understanding ethics and values. When in a house of worship, in undergoing the learning process.

***Keywords: Tolerance, Interactive Videos, Ethics in houses of worship, Tolerance between religious communities.***

## ABSTRAK

Menurut para ahli, toleransi adalah sikap saling menghormati, tanpa mengancam individu atau kelompok. Toleransi terjadi ketika adanya perbedaan prinsip, ide, dan pandangan orang lain, dengan menghormati prinsip tanpa menolak pendapat seseorang. Salah satunya etika di rumah ibadah yang menjadi suatu bentuk toleransi antar agama. Dengan membuat media interaktif yang informatif, kreatif dan menarik untuk anak Sekolah Dasar, yang dikemas dalam aplikasi berisi video interaktif, sehingga nilai nilai dan pesan yang disampaikan dalam video, mudah ditangkap dan dipahami agar tidak terasa membosankan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran dan kunjungan mereka ke tiap rumah ibadah umat lainnya. Pembuatan project ini dilalui dengan 3 tahap yaitu, Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produkssi. Pembuatan video interaktif ini juga diharapkan mendapat dukungan dari semua pihak, agar dapat dijadikan salah satu fasilitas penunjang pembelajaran untuk menarik minat anak dalam memahami etika dan nilai saat di rumah ibadah, dalam menjalani proses pembelajaran.

***Keywords: Toleransi, Video Interaktif, Etika di rumah ibadah, Toleransi antar umat beragama.***

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang telah membuat karya produk *Motion Graphic* sebagai media informasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Video Interaktif Etika Publik di Rumah Ibadah sebagai Media Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugrah, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
2. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, SE., M.M., Direktur Politeknik Negeri MediaKreatif.
3. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Bapak Deddy Stevano H Tobing, DIP ING, Ketua Jurusan Desain Grafis
5. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom, Koordinator Program StudiMultimedia
6. Bapak Agung Budi Prasetyo, MT, sebagai Dosen Pembimbing I
7. Bapak Deni Kuswoyo, M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Orang tua saya dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
10. Arya Bagus selaku support system, juga teman-teman lainnya yang telah memberikan semangat dan dorongan yang sangat besar kepada penulis

Akhir kata, penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat tidak hanya untuk penulis tetapi juga bagi pembaca sekalian. Saya memohon maaf atas berbagai kekurangan dan kesalahan dalam hasil kerja saya.

Jakarta, 5 Oktober 2022  
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Syifa', written in a cursive style.

Syifa Anezka Syahira  
NIM. 19012133



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
A. Rumah Ibadah .....	5
B. Etika .....	6
C. Media Pembelajaran.....	7
D. Video Interaktif .....	8
E. Perangkat Lunak.....	8
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>11</b>
A. Data Objek Penulisan .....	11
B. Teknik Pengumpulan Data .....	11
C. Ruang Lingkup.....	12
D. Langkah Kerja.....	14
1. Pra-Produksi .....	15
a. Pengumpulan Data .....	15
2. Produksi .....	16
a. Skenario Papan Cerita .....	16
b. Storyboard .....	20
c. Pembuatan Asset .....	22
d. Scripting dan Voice Over.....	22
e. Pembuatan Motion Graphic .....	26
f. Finishing Video .....	26
g. Pembuatan Aplikasi .....	26
h. Testing.....	27
3. Pasca Produksi .....	27
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
A. Implementasi Aplikasi .....	28

1. Tampilan Splash Screen.....	28
2. Scene Halaman Utama.....	29
3. Scene Menu Info.....	29
4. Scene Opsi Video.....	30
5. Scene Masjid.....	30
6. Scene Gereja.....	31
7. Scene Pura.....	32
8. Scene Vihara.....	33
9. Scene Klenteng.....	34
10. Pembuatan Aset Desain Video Interaktif.....	34
11. Pembuatan Motion Graphic.....	35
12. Perekaman Voice Over.....	36
13. Penggabungan Motio Graphic dan Video.....	36
14. Pembuatan Aplikasi.....	37
B. Kebutuhan Perangkat.....	37
1. Perangkat Keras yang digunakan.....	37
2. Perangkat Lunak yang digunakan.....	38
C. Kebutuhan Sistem.....	39
1. Aset Grafis.....	39
a. Aset User Interface.....	40
b. Aset Tombol.....	40
c. Aset Vektor.....	41
d. Aset Foto.....	42
1. Aset Suara.....	44
D. Hasil Uji Coba.....	45
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
A. Simpulan.....	51
B. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar.3.1 Rumah Ibadah .....	11
Gambar.3.2 Diagram Langkah Kerja .....	14
Gambar.3.3 Scripting Scene 1 - 2 .....	23
Gambar.3.4 Scripting Scene 3 - 4 .....	23
Gambar.3.5 Scripting Scene 5 - 6 .....	24
Gambar.3.6 Scripting Scene 7 - 8 .....	24
Gambar.3.7 Scripting Scene 9 - 10 .....	25
Gambar.3.8 Scripting Scene 11 - 12 .....	25
Gambar.3.9 User Interface .....	27
Gambar.4.1 Tampilan Splash Screen .....	28
Gambar.4.2 Tampilan Halaman Utama .....	29
Gambar.4.3 Scene Info.....	29
Gambar.4.4 Tampilan Scene Menu Pilihan .....	30
Gambar.4.5 Tampilan Scene Masjid.....	30
Gambar.4.5 Tampilan Scene Masjid.....	31
Gambar.4.6 Tampilan Scene Gereja .....	31
Gambar.4.6 Tampilan Scene Gereja .....	32
Gambar.4.7 Tampilan Scene Pura.....	32
Gambar.4.7 Tampilan Scene Pura.....	33
Gambar.4.8 Tampilan Scene Vihara .....	33
Gambar.4.9 Tampilan Scene Klenteng .....	34
Gambar.4.10 Pembuatan Aset Desain Video.....	35
Gambar.4.11 Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	35
Gambar.4.12 Perekaman <i>Voice Over</i> .....	36
Gambar.4.13 Penggabungan <i>Motion Graphic</i> dan Audio.....	36
Gambar.4.14 Pembuatan Aplikasi <i>Smartapps Creator</i> .....	37
Gambar.4.15 Aset <i>Background</i> .....	40
Gambar.4.16 Aset <i>Button</i> .....	41
Gambar.4.17 Aset Vektor .....	42
Gambar.4.18 Aset Foto .....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel.3.1 Skenario Papan Cerita.....	17
Tabel.3.2 <i>Storyboard</i> .....	20
Tabel.4.1 Audio.....	44
Tabel.4.2 Skala Penilaian.....	45
Tabel.4.3 Uji Coba Kompatibilitas .....	46
Tabel.4.4 Uji Coba Fungsionalitas .....	47
Tabel.4.5 Kuesioner .....	48
Tabel.4.6 Hasil Kuesioner.....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> .....	55
Daftar Riwayat Hidup .....	55
<b>Lampiran 2 Data dan Surat</b> .....	56
Surat Observasi dan Wawancara SD.....	56
Pertanyaan Wawancara .....	56
Lembar Observasi Tindakan .....	56
Lembar Wawancara Tindakan .....	58
Lembar Hasil Kuesioner .....	61
<b>Lampiran 3. Observasi dan Wawancara</b> .....	62
Observasi dan Wawancara SD .....	62
Observasi dan Wawancara Pengurus Masjid .....	63
Observasi dan Wawancara Pengurus Gereja.....	63
Observasi dan Wawancara Pengurus Pura.....	63
Observasi dan Wawancara Pengurus Vihara dan Klenteng.....	64
Surat Observasi Wawancara Pengurus Rumah Ibadah .....	64
Uji Coba Karya .....	65
<b>Lampiran 4. Lembar Bimbingan Tugas Akhir</b> .....	66