

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI
PENGENALAN BATIK ADIBUSANA DI DAERAH
MOJOLABAN**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh
NURUL MARFRIDA
NIM: 19012104**

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif sebagai Pengenalan Batik
Adibusana di Daerah Mojolaban
Penulis : Nurul Marfrida
NIM : 19012104
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 Jumat, 30 September 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Andrian, M.Kom
NIP. 198611302020121004

Anggota 1



Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM
NIP. 198801052019032012

Anggota 2



Hafid Setyo-Hadi, M.T
NIP. 198305292014041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Deddy Stevano H. Tobing DIP ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Sebagai Pengenalan Batik
Adibusana Di Daerah Mojolaban
Penulis : Nurul Marfrida
NIM : 19012104
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain


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

Pembimbing I



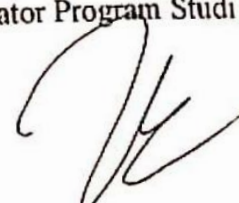
Hafid Setyo Hadi, MT
NIP. 198305292014041001

Pembimbing II



Yudha Pradana, M.Pd
NIP. 198610212015041004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



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

PERTANYAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Marfrida
NIM : 19012104
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Video Interaktif Sebagai Pengenalan Batik Adibusana Di Daerah Mojolaban **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



Nurul Marfrida
NIM: 19012104

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nurul Marfrida
NIM : 19012104
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Fee Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Video Interaktif Sebagai Pengenalan Batik Adibusana Di Daerah Mojolaban beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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



Nurul Marfrida
NIM: 19012104

ABSTRAK

There are many cultures in Indonesia, one of which is batik. In Indonesia, there are various kinds of batik techniques, ranging from written batik, stamped batik, and printing batik. One of the developers of Batik Adibusana in Mojolaban District, Sukoharjo Regency, Central Java Province, developed written batik with contemporary batik motifs as well as slogan batik. The problem with Adibusana is the decline in the regeneration of batik craftsmen due to the reduced workforce who wants to become batik craftsmen and along with the development of information technology, the introduction of batik should be done through digital media that can be easily accessed anytime and anywhere. In writing this final project, the writer collects data through observation, interviews, and literature study. The goal to be achieved in this final project is to produce an interactive video application as an introduction to the process of making Adibusana batik and to increase competence in the interests of people who want to become prospective batik craftsmen. The results showed that this application can be run with good interaction with users, is easy to understand, and can provide informative and useful material to help prospective batik craftsmen. Based on the application test results, this application is considered very feasible in introducing the batik-making process at Batik Adibusana.

Keywords: Written Batik, Contemporary, Slogan, Interactive Video, Batik Adibusana

Kebudayaan di Indonesia sangatlah banyak, salah satunya batik. Di Indonesia memiliki berbagai macam teknik membatik mulai dari batik tulis, batik cap, dan batik printing. Salah satu pengembang Batik Adibusana di Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah mengembangkan batik tulis dengan motif batik kontemporer dan juga batik slogan. Permasalahan pada Adibusana menurunnya regenerasi pengrajin batik karena berkurangnya tenaga kerja yang ingin menjadi pengrajin batik dan seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pengenalan batik seharusnya dapat dilakukan melalui media digital yang dapat dengan mudah di akses kapan saja dan dimana saja. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi video interaktif sebagai pengenalan proses pembuatan batik tulis Adibusana serta meningkatkan kompetensi dalam minat masyarakat yang ingin menjadi calon pengrajin batik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat dijalankan dengan interaksi yang baik dengan pengguna, mudah dipahami, dapat memberikan materi yang informatif dan bermanfaat untuk membantu calon pengrajin batik. Berdasarkan hasil uji aplikasi, aplikasi ini dinilai sangat layak dalam mengenalkan proses pembuatan batik di Batik Adibusana.

Kata kunci: Batik Tulis, Kontemporer, Slogan, Video Interaktif, Batik Adibusana

PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT. yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Pembuatan Video Interaktif sebagai Pengenalan Batik Adibusana di Daerah Mojolaban”. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia) di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan TA 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. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., 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 Supiyanti., S. Kom., M.T, selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Ibu Herly Nurrahmi, S. Si, M. Kom, selaku Ketua Prodi Multimedia.
6. Bapak Hafid Setyo Hadi, MT, selaku Pembimbing I
7. Bapak Yudha Pradana, S. Pd, Selaku Pembimbing II
8. Bapak Harsono selaku narasumber sekaligus pemilik Batik Adibusana
9. Bapak Danang selaku narasumber dan pengelola Batik Adibusana
10. Para pengrajin Batik Adibusana yang sudah kooperatif saat produksi Tugas Akhir
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

12. Kedua orang tua serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
13. Kepada teman-teman ade, ningsih, safira, zidan dan yudha yang telah memberikan semangat kepada penulis agar tidak ketinggalan daftar sidang.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu, yang telah banyak membantu dalam penulisan ini.
15. Terakhir, tak lupa saya berterima kasih kepada diri saya sendiri, yang sudah mampu berjuang dan bertahan sampai tahap akhir.

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,



Nurul Marfrida

NIM: 19012104

DAFTAR ISI

Sampul Depan	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERTANYAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBPLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	5
A. Batik.....	5
B. Video Interaktif.....	11
C. Android	12
D. Storyline.....	13
BAB III	14
A. Data atau Objek Penulisan.....	14
C. Ruang Lingkup	16

D. Langkah Kerja	17
BAB IV	26
A. Implementasi Aplikasi	26
B. Kebutuhan Perangkat.....	32
C. Kebutuhan Sistem.....	34
D. Pengujian Aplikasi.....	46
BAB V.....	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Table 1. Asset Grafis.....	34
Table 2. Video Rekaman.....	44
Table 3. Audio.....	45
Table 4. Spesifikasi Ponsel untuk Uji Coba.....	46
Table 5. Hasil Uji Coba Kompabilitas	47
Table 6. Hasil Uji Coba Fungsionalitas	48
Table 7. Skala Penilaian.....	52
Table 8. Daftar Pertanyaan Uji Pengguna.....	53
Table 9. Hasil Kuesioner Uji Pengguna.....	54
Table 10. Persentase Kelayakan.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Membuat Pola pada Kain	8
Gambar 2. Canting Klowong, Cecek, dan Tembokan	9
Gambar 3. Pewarnaan Nila	10
Gambar 4. Pewarnaan Sogan	10
Gambar 5. Melunturkan Lilin pada Air Mendidih	11
Gambar 6. Lokasi Penelitian	14
Gambar 7. Langkah Kerja	17
Gambar 8. Tampilan Halaman Loading Page	18
Gambar 9. Tampilan Halaman Utama	19
Gambar 10. Tampilan Halaman Proses Pembuatan Batik	19
Gambar 11. Tampilan Halaman Video	20
Gambar 12. Tampilan Halaman Kredit	20
Gambar 13. Tampilan Halaman Tes Pengetahuan	21
Gambar 14. Tampilan Halaman Nilai Akhir	21
Gambar 15. Pembuatan User Interface	23
Gambar 16. Pengambilan Video	23
Gambar 17. Menggabungkan Video dan Audio	24
Gambar 18. Membuat Aplikasi	25
Gambar 19. Tampilan <i>Loading Page</i>	27
Gambar 20. Tampilan Menu Utama	27
Gambar 21. Tampilan Sejarah Batik Adibusana	28
Gambar 22. Tampilan Proses Pembuatan Batik	28
Gambar 23. Tampilan Pola Desain	29
Gambar 24. Tampilan Proses Batik	29
Gambar 25. Tampilan <i>Nglorod</i>	30
Gambar 26. Tampilan Mewarnai	30

Gambar 27. Tampilan Kredit	31
Gambar 28. Tampilan Tes Pengetahuan	31
Gambar 29. Poster	51