

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI VIDEO INTERAKTIF

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan mencapai Diploma III pada
Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan Desain



Disusun oleh :
Muhammad Iqbal Fuadillah
19012083

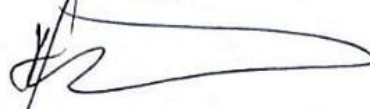
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengenalan Permainan Tradisional Anak Usia Dini Melalui Video Interaktif
Penulis : Muhammad Iqbal Fuadillah
NIM : 19012083
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 5 Oktober 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019032009

Anggota 1



Sanjaya Pinem, M.Sc.
NIP. 198902262020121007

Anggota 2



Rudy Cahyadi, MT.
NIP. 197503192008121002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, DIP. ING
NIP. 198305292014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
USIA DINI MELALUI VIDEO INTERAKTIF
Penulis : Muhammad Iqbal Fuadillah
NIM : 19012083
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

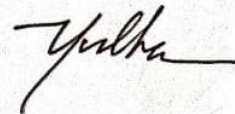
Ditandatangani di Jakarta, 20 September 2022

Pembimbing I



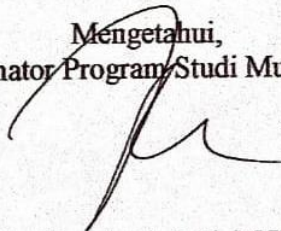
Rudy Cahyadi, MT.
NIP. 197503192008121002

Pembimbing II



Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198610212015041004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Fuadillah
NIM : 19012083
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain _____
Tahun Akademik : 2019 - 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pengenalan permainan tradisional anak usia dini melalui video interaktif* 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 Iqbal Fuadillah

NIM: 19012083

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Iqbal Fuadillah
NIM : 19012083
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019 - 2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pembuatan aplikasi ar sebagai media pengenalan tentang manfaat tanaman herbal berbasis android* 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,



Muhammad Iqbal Fuadillah

NIM: 19012083

ABSTRAK

Along with the development of technology, the game is developing every day. This development makes traditional games rarely played and replaced by modern games with modern tools as well. Even though this game has many benefits, especially for early childhood, according to the Ministry of Education and Culture, traditional games are one of the learning methods that can stimulate children's national spirit which can give birth to disciplined, creative, hardworking, enthusiastic, caring, thrifty, independent, honest, and responsible behavior. communicative and appreciate achievement. Therefore, the author provides a new innovation in introducing it by utilizing technology, namely using interactive video. The author here uses storyboards and scripts to build the appropriate video flow. The results obtained by the author are an Android-based interactive video that can show an introduction to the traditional games of congklak, beklen ball, boy - boyan, sondah, and ucing sumput in the form of motion graphic videos and video tutorials. This interactive video was tested by users using the Likert scale method with a sample of 50 respondents with a score of 88%. So it can be concluded that all page views and buttons have been functioning properly.

Keywords : Traditional Games, Early Childhood, Android, Interactive Video

Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan berkembang setiap harinya. Perkembangan ini membuat permainan tradisional jarang dimainkan dan digantikan oleh permainan modern dengan alat – alat modern juga. Padahal permainan ini banyak sekali manfaatnya terutama anak usia dini, menurut KEMENDIKBUD, Permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang jiwa kebangsaan anak yang dapat melahirkan perilaku disiplin, kreatif, pekerja keras, semangat, peduli, hemat, mandiri, jujur, tanggung jawab, komunikatif dan menghargai prestasi. Maka dari itu, penulis memberikan inovasi baru dalam mengenalkannya dengan memanfaatkan teknologi yaitu menggunakan video interaktif. Penulis disini menggunakan *storyboard* dan naskah untuk membangun alur video yang sesuai semestinya. Hasil yang diperoleh penulis ialah sebuah video interaktif berbasis android yang dapat menampilkan pengenalan permainan tradisional congklak, bola beklen, boy – boyan, sondah, dan ucing sumput dalam bentuk video *motion graphic* dan video tutorial. Video interaktif ini diuji pengguna menggunakan metode skala likert dengan simple penelitian sebanyak 50 reponden dengan skor 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua tampilan halaman dan tombol telah berfungsi dengan baik.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Anak Usia Dini, Android, Video Interaktif

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk video interaktif tentang pengenalan permainan tradisional untuk anak usia dini. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI MELALUI VIDEO INTERAKTIF”

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Plt. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom selaku Koordinator Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Rudy Cahyadi, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Para dosen dan teaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Pihak sekolah serta peserta didik RA. Roudhotul Ilmi yang telah membantu penulis melakukan penelitian terkait.
10. Tiara Dina Cahyani sebagai narasumber dan guru RA. Roudhotul Ilmi yang telah banyak membantu penulis melakukan penelitian.
11. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
12. Teman - teman senior dan seperjuangan di program studi Multimedia yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
13. Wahyu Yoga Fiyani dan Muhammad Yusuf yang telah memberi dukungan dan bantuan selama penulis membuat karya Tugas Akhir.
14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan penulisan maupun karya tugas akhir ini.

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,



Muhammad Iqbal Fuadillah

NIM. 19012083

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	7
1. Manfaat bagi penulis	7
2. Manfaat bagi politeknik media kreatif	7
3. Manfaat bagi masyarakat.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Permainan Tradisional	8
B. Anak Usia Dini.....	9
C. Video Interaktif	10

D. Aplikasi berbasis android.....	11
E. Pipeline Animasi	12
1. Naskah (<i>Script</i>).....	12
2. Storyboard.....	12
F. <i>Black box testing</i>	13
G. Angket atau <i>kuesioner</i>	13
H. Skala Likert	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	15
C. Ruang Lingkup.....	16
D. Langkah Kerja.....	18
1. Pra-produksi	18
2. Produksi atau Pelaksanaan	57
3. Pasca Produksi.....	62
E. Pengujian video interaktif	64
BAB IV PEMBAHASAN.....	66
A. Implementasi video interaktif	66
B. Kebutuhan Perangkat	72
C. Kebutuhan Sistem	74
D. Pengujian Video Interaktif.....	80
BAB V PEMBAHASAN	87
A. Simpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyboard Pembuka	22
Tabel 2. Storyboard Permainan Tradisional	23
Tabel 3. Storyboard menentukan pemain awal atau pemeran kucing	36
Tabel 4. Video	77
Tabel 5. Audio	79
Tabel 6. Detail hasil uji fungsionalitas	80
Tabel 7. Skala penilaian	82
Tabel 8. Daftar pertanyaan kuisisioner	82
Tabel 9. Hasil Kuisisioner	84
Tabel 10. Interval Penilaian/ <i>Indeks</i> Penilaian	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Referensi desain Karakter</i>	20
Gambar 2. <i>Desain Karakter</i>	20
Gambar 3. <i>Referensi desain background</i>	21
Gambar 4. <i>Desain background</i>	21
Gambar 5. <i>Storyboard pengenalan</i>	38
Gambar 6. <i>Storyboard pengenalan permainan tradisional</i>	39
Gambar 7. <i>Storyboard pengenalan permainan congklak</i>	40
Gambar 8. <i>Storyboard pengenalan permainan bola beklen</i>	43
Gambar 9. <i>Storyboard pengenalan permainan boy – boyan</i>	46
Gambar 10. <i>Storyboard pengenalan permainan sondah</i>	49
Gambar 11. <i>Storyboard pengenalan permainan ucing sumput</i>	52
Gambar 12. <i>Storyboard menentukan dengan hompimpa</i>	54
Gambar 13. <i>Storyboard menentukan dengan suit</i>	55
Gambar 14. <i>Desain asset – asset video</i>	56
Gambar 15. <i>Pembuatan karakter</i>	57
Gambar 16. <i>Pembuatan background</i>	58
Gambar 17. <i>Pembuatan asset – asset video</i>	58
Gambar 18. <i>Referensi tombol - tombol</i>	59
Gambar 19. <i>Pembuatan tombol - tombol</i>	59
Gambar 20. <i>Pembuatan video motion graphic</i>	60
Gambar 21. <i>Pembuatan user interface video interaktif</i>	60
Gambar 22. <i>Pembuatan pemograman video interaktif</i>	61
Gambar 23. <i>Pemberian dubbing dan sound</i>	62
Gambar 24. <i>Export video</i>	63
Gambar 25. <i>Memasukan video pada layout</i>	63
Gambar 26. <i>Export Project dan build</i>	64
Gambar 27. <i>Tampilan Awal</i>	66
Gambar 28. <i>Tampilan Menu Informasi video interaktif</i>	67
Gambar 29. <i>Tampilan Menu Panduan video interaktif</i>	67
Gambar 30. <i>Tampilan Video pembuka</i>	68
Gambar 31. <i>Tampilan Menu Permainan Tradisional</i>	69
Gambar 32. <i>Tampilan Judul Video Bermain Permainan Tradisional</i>	69
Gambar 33. <i>Tampilan Pop up Interaksi</i>	70
Gambar 34. <i>Tampilan Menu Penentu pemain pertama</i>	71

Gambar 35. Tampilan Akhir Video Permainan Tradisional.....	72
Gambar 36. Logo Aplikasi	74
Gambar 37. Tombol.....	75
Gambar 38. Foto dan Ilustrasi	76
Gambar 39. <i>Pop up</i>	76

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	93
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1	94
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	96
Lampiran 4. Surat Izin Observasi	98
Lampiran 5. Transkrip Wawancara	99
Lampiran 6. Dokumentasi saat wawancara.....	101
Lampiran 7. Diagram Pengujian Aplikasi.....	102
Lampiran 8. Dokumentasi Observasi	107