

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF TENTANG BANGUNAN
BERSEJARAH DI JAKARTA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Diploma III pada
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan Desain



Disusun Oleh :
Elang Fadly El Poetra
19012041

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Tentang Bangunan Bersejarah di Jakarta Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar
Penulis : Elang Fadly El Poetra
NIM : 19012041
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, 5 Oktober 2022

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Anggota I



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

Anggota II



Nofiandri Setyasmara, MT.
NIP. 197811202005011005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Tentang Bangunan Bersejarah
di Jakarta Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar
Penulis : Elang Fadly El Poetra
NIM : 19012041
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

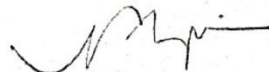
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2022

Pembimbing I



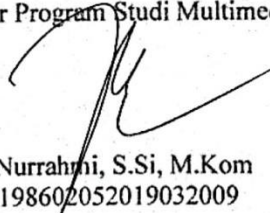
Sari Setyaning Tyas, M. TI.
NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Nofiandri Setyasmara, MT.
NIP.197811202005011005

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 : Elang Fadly El Poetra
NIM : 19012041
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Pembuatan Video Interaktif Tentang Bangunan Bersejarah di Jakarta Sebagai Media Pembelajaran 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, 11 September 2022

Yang menyatakan,



Elang Fadly El Poetra

NIM : 19012041

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Elang Fadly El Poetra
NIM : 19012041
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019-2022

demikian 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 Tentang Bangunan Bersejarah di Jakarta Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar, 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, 11 September 2022

Yang menyatakan



Elang Fadly El Poetra

NIM : 19012041

ABSTRAK

Judul TA : Pembuatan Video Interaktif Tentang Bangunan Bersejarah di Jakarta Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar
Penulis : Elang Fadly El Poetra
Jurusan : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Pembimbing 1 : Sari Setyaning Tyas, M. TI.
Pembimbing 2 : Nofiandri Setyasmara, MT.

Historical buildings are places that witness the occurrence of a historical event. Historical buildings can function as a place to increase knowledge and insight in learning history. There are still many learning methods in schools that use books as teaching aids. This can make students less interested and feel bored when absorbing history lessons. With these problems, we need a media that can attract children's learning interest and make it easier to find information. As for interactive media in the form of video, it is still little used because of media limitations. Interactive Video is a learning media in which it combines interactive sound, images, text, or graphics. The author wants to achieve a goal, namely to create a learning media about historic buildings in Jakarta. From the results of the questionnaire that was filled out by 30 students of SDN Pasar Minggu 01 Pagi, a score of 1324 points out of a maximum value of 1500 points was obtained, so the figure was 88%. The conclusion of this research is that an interactive video about Learning Media of Historic Buildings in Jakarta is very worthy to be published.

Keywords : Historical Building, Learning Media, Interactive Video

Bangunan bersejarah merupakan tempat yang menjadi saksi terjadinya suatu peristiwa sejarah. Bangunan bersejarah secara fungsi dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk menambah pengetahuan serta wawasan dalam pembelajaran sejarah. Metode pembelajaran di sekolah masih banyak yang menggunakan buku sebagai alat bantu mengajarnya. Hal ini dapat menjadikan peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran sejarah. Dengan adanya masalah tersebut maka dibutuhkan suatu media yang dapat menarik minat belajar anak dan memudahkan dalam mencari informasi. Sedangkan untuk media interaktif berupa video masih sedikit digunakan karena keterbatasan media. Video Interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan suara, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif. Penulis ingin mencapai sebuah tujuan yaitu membuat sebuah media pembelajaran tentang bangunan bersejarah di Jakarta. Dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh 30 siswa siswi SDN Pasar Minggu 01 Pagi didapatkan skor sebanyak 1324 poin dari nilai maksimal 1500 poin, maka didapatkan angka 88%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu video interaktif tentang Media Pembelajaran Bangunan Bersejarah di Jakarta sudah sangat layak untuk dipublikasikan.

Kata Kunci : Bangunan Bersejarah, Media Pembelajaran, Video Interaktif

PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha esa, yang selalu memberikan kesehatan dan kelancaran sehingga saya Elang Fadly El Poetra dari Jurusan Desain Grafis, Program Studi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dapat menuntaskan Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Video Interaktif Tentang Bangunan Bersejarah di Jakarta Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Jurusan Desain Grafis, Program Studi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Selesainya Laporan Tugas Akhir ini bukan hanya semata-mata kerja keras saya, namun berkat bantuan berbagai pihak. Melalui halaman pengantar yang sederhana ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan yang Maha esa, atas kesehatan yang diberikan dan Karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga yang tanpa dukungan dan doa mereka saya tidak mungkin menjadi seperti saat ini.
3. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika,S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Dr. Benget Simamora, MM. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis
6. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Multimedia
7. Ibu Sari Setyaning Tyas, M. TI. selaku Pembimbing I
8. Bapak Nofiandri Setyasmara, MT. selaku Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Seluruh teman Program Studi Multimedia angkatan tahun 2019 yang telah bersama-sama berjuang dan saling membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

11. Teman-teman Quinque yang selalu mengingatkan dan membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan Karya dan Laporan Tugas Akhir.

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

Jakarta, 11 September 2022



Elang Fadly El Poetra

19012041

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS 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	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Bangunan Bersejarah.....	5
B. Media Pembelajaran	6
C. Video Interaktif	7
D. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	8
BAB III METODELOGI PELAKSANAAN	12
A. Data/Objek Penulisan.....	12
B. Teknik Pengumpulan Data	12
C. Ruang Lingkup	13
D. Langkah Kerja	15
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Implementasi Video Interaktif	25
B. Kebutuhan Perangkat.....	37

C. Kebutuhan Sistem.....	39
D. Hasil Uji Coba Perangkat.....	43
BAB V PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	10
Tabel 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	11
Tabel 4 <i>Storyline</i>	19
Tabel 5 Rancangan Audio	22
Tabel 6 Uji Coba Fungsionalitas	44
Tabel 7 Uji Coba Kompatibilitas	45
Tabel 8 Daftar Pertanyaan.....	46
Tabel 9 Skala Penilaian	47
Tabel 10 Hasil Skor Kuesioner	47
Tabel 11 Presentase Kelayakan.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bangunan Bersejarah di Jakarta	12
Gambar 2 <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 3 <i>Activity Diagram</i> Materi.....	16
Gambar 4 <i>Activity Diagram</i> Kuis.....	17
Gambar 5 <i>Sequence Diagram</i> Materi.....	18
Gambar 6 <i>Sequence Diagram</i> Kuis.....	18
Gambar 7 Perancangan <i>User Interface</i> (UI)	19
Gambar 8 Tampilan <i>Splash Screen</i>	25
Gambar 9 Tampilan Halaman Utama	26
Gambar 10 Tampilan Info Penulis	26
Gambar 11 Tampilan Menu Bangunan Bersejarah	27
Gambar 12 Tampilan Monumen Nasional.....	27
Gambar 13 Tampilan Museum Fatahillah.....	28
Gambar 14 Tampilan Masjid Istiqlal	29
Gambar 15 Tampilan Gereja Katedral	30
Gambar 16 Tampilan Setu Babakan	31
Gambar 17 Tampilan Museum Nasional	32
Gambar 18 Tampilan Kompleks Gelora Bung Karno	33
Gambar 19 Tampilan Kuis.....	34
Gambar 20 Pembuatan Aset Desain.....	34
Gambar 21 Pembuatan <i>Video Motion Graphic</i>	35
Gambar 22 Perekam Suara.....	35
Gambar 23 Penggabungan <i>Video Motion Graphic</i>	36
Gambar 24 Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i>	36
Gambar 25 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	37
Gambar 26 Logo <i>Adobe After Effect</i>	38
Gambar 27 Logo <i>Adobe Premiere Pro</i>	38
Gambar 28 Logo Perekam Suara	39
Gambar 29 Logo <i>Smart Apps Creator</i>	39

Gambar 30 Aset <i>Background</i>	40
Gambar 31 Aset Tombol.....	41
Gambar 32 Aset Vektor	42
Gambar 33 Aset Foto	43
Gambar 34 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	53
Gambar 35 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	55
Gambar 36 Observasi dan Wawancara di SDN Pasar Minggu 01 Pagi.....	58
Gambar 37 Observasi di Monumen Nasional	61
Gambar 38 Observasi di Museum Fatahillah.....	62
Gambar 39 Observasi di Masjid Istiqlal	63
Gambar 40 Observasi di Gereja Katedral	64
Gambar 41 Observasi di Setu Babakan.....	65
Gambar 42 Observasi di Museum Nasional	66
Gambar 43 Observasi di Kompleks Gelora Bung Karno.....	67
Gambar 44 Surat Observasi SDN Pasar Minggu 01 Pagi.....	68
Gambar 45 Surat Observasi Monumen Nasional.....	69
Gambar 46 Surat Observasi Museum Fatahillah	70
Gambar 47 Surat Observasi Masjid Istiqlal	71
Gambar 48 Surat Observasi Gereja Katedral	72
Gambar 49 Surat Observasi Setu Babakan	73
Gambar 50 Pengujian Aplikasi di SDN Pasar Minggu 01 Pagi.....	74