

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL HEWAN
ENDEMIK PROVINSI BANTEN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :
Yudha Anggara
19012137

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Interaktif Mengenal Hewan Endemik
Provinsi Banten Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak
Sekolah Dasar
Penulis : Yudha Anggara
NIM : 19012137
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Pada 5 oktober 2022.....

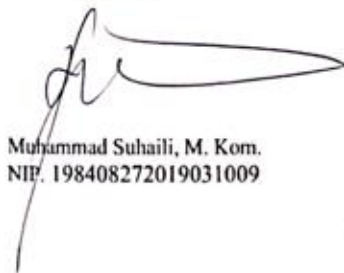
Disahkan oleh

Ketua Penguji,



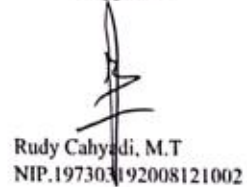
Sanjaya Pinem, S. Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

Anggota 1



Muhammad Suhaili, M. Kom.
NIP. 198408272019031009

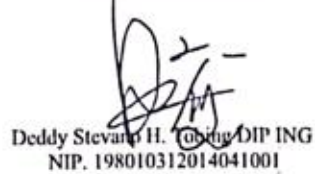
Anggota 2



Rudy Cahyadi, M.T
NIP.197303192008121002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Deddy Stevan H. Utami, DIP.ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Interaktif Mengenal Hewan Endemik
Provinsi Banten Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak
Sekolah Dasar
Penulis : Yudha Anggara
NIM : 19012137
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 26 September 2021

Pembimbing I



Rudy Cahyadi, MT
NIP. 197503102008121002

Pembimbing II



Jati Raharjo, S. Sn, M. Sn
NIP. 198107202010121002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yudha Anggara
NIM : 19012137
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan Media Interaktif Mengenal Hewan Endemik Provinsi Banten Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak 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 dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Yudha Anggara
NIM: 19012137

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yudha Anggara
NIM : 19012137
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 Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pembuatan Media Interaktif Mengenal Hewan Endemik Provinsi Banten Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar*, Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif 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, 30 September 2022

Yang menyatakan



Yudha Anggara

NIM: 19012137

ABSTRAK

Endemic animals have an exclusive or original meaning in a location that has special characteristics, one of which is in the Ujung Kulon National Park. Ujung Kulon National Park Office has the main task of conserving natural resources and their ecosystems. Dissemination of information related to endemic animals should be able to be done using digital media along with the times. One of them is to create Interactive Media. Thus, this Interactive Media application is needed as a complement to the extension media and has more value. The results showed that this application can be run well and easy to understand for elementary school children. Based on this application test, it is considered very feasible with the results of the feasibility test of 88.1% in introducing Endemic Animals in Banten Province.

Keywords: Ujung Kulon National Park, Endemic Animals, Interactive Media, Elementary School

Hewan Endemik mempunyai arti eksklusif atau asli pada suatu lokasi yang memiliki sifat secara khusus, salah satunya berada di Taman Nasional Ujung Kulon. Balai Taman Nasional Ujung Kulon memiliki tugas pokok menyelenggarakan konservasi sumber daya alam dan ekosistemnya. Penyebarluasan informasi terkait hewan endemik seharusnya dapat dilakukan dengan media digital seiring dengan perkembangan jaman. Salah satunya adalah dengan membuat Media Interaktif. Dengan begitu aplikasi Media Interaktif ini dibutuhkan sebagai pelengkap media penyuluhan dan mempunyai nilai lebih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat dijalankan dengan baik dan mudah dipahami untuk anak sekolah dasar. Berdasarkan uji aplikasi ini dinilai sangat layak dengan hasil uji kelayakan 88,1% dalam mengenalkan Hewan Endemik Provinsi Banten.

Kata Kunci : *Taman Nasional Ujung Kulon, Hewan Endemik, Media Interaktif, Sekolah Dasar*

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 aplikasi media interaktif tentang mengenal hewan Endemik Banten. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Media Interaktif Mengenal Hewan Endemik Banten untuk Anak Sekolah Dasar”.

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. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
2. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S. E., M. M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Bapak Dr, Banget Simamora, M. M, selaku Wakil direktur bidang akademik
4. Bapak Dipl.-Ing Deddy Stevano H. Tobing, M. Si (Hun), selaku Ketua jurusan desain grafis.
5. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyatim S. Kom, MT, selaku Sekretaris jurusan desain grafis.
6. Ibu Herly Nurrahmi, S. Si, M. Kom, selaku Koordinator program studi desain grafis konsentrasi multimedia.
7. Bapak Rudy Cahyadi, MT Selaku Dosen Pembimbing 1
8. Bapak Jati Raharjo, S. Sn, M. Sn Selaku Dosen Pembimbing 2
9. Para dosen dan tenaga pendidik serta staff Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di PoliMedia Jakarta.

10. Ibu AI Rohaeti dan Kepala Balai Taman Nasional Ujung Kulon yang telah membantu penulis melakukan penelitian terkait.
11. Teman seperjuangan di program studi Multimedia yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Ariska Fardhini yang telah membantu penulis untuk mengisi voice over materi pada media interaktif ini.
13. 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



Yudha Anggara

NIM : 19012137

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	6
A. Video Interaktif.....	6
B. Endemik	6
C. Media Pembelajaran.....	7
D. Analisis Data.....	8
BAB III	9
A. Data / Objek Penulisan.....	9
B. Teknik Pengumpulan Data.....	9
C. Ruang Lingkup.....	10
D. Langkah Kerja.....	12
BAB IV	25
A. Implementasi Aplikasi	25
B. Kebutuhan Perangkat	29
C. Kebutuhan Sistem	30
D. Hasil Uji Coba Perangkat.....	34

BAB V	40
A. Simpulan	40
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

Table 1. Storyline Materi Pengertian Hewan Endemik	18
Table 2. Materi Jenis - Jenis Hewan Endemik Banten.....	20
Table 3. Ukuran Aset User Interface.....	31
Table 4. Ukuran Aset Vektor	32
Table 5. Detail Video Motion Graphic	33
Table 6. Detail Audio Motion Graphic	33
Table 7. Detail Spesifikasi Smartphone untuk Uji Coba Kompabilitas.....	34
Table 8. Detail Hasil untuk Uji Coba Kompabilitas	35
Table 9. Detail Hasil Uji Coba Fungsionalitas.....	36
Table 10. Daftar Pertanyaan Hasil Kuesioner.....	37
Table 11. Skala Penelitian.....	38
Table 12. Hasil Kuesioner.....	38
Table 13. Persentase Kelayakan.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Kerja.....	12
Gambar 2. Rancangan Splash Screen.....	14
Gambar 3. Rancangan Main Menu	15
Gambar 4. Rancangan About Page	15
Gambar 5. Rancangan Materi Page.....	16
Gambar 6. Rancangan Video Materi.....	16
Gambar 7. Rancangan Halaman Kuis	17
Gambar 8. Rancangan Skor.....	17
Gambar 9. Rancangan Kredit	18
Gambar 10. Tampilan User Interface.....	25
Gambar 11. Tampilan Splash Screen	25
Gambar 12. Tampilan Beranda	26
Gambar 13. Tampilan Menu Materi.....	26
Gambar 14. Tampilan Tentang	27
Gambar 15. Tampilan Kredit	27
Gambar 16. Tampilan Video Pengertian Hewan	28
Gambar 17. Tampilan Video Jenis - Jenis Hewan Endemik.....	28
Gambar 18. Tampilan Motion Graphic Pengertian Hewan Endemik	28
Gambar 19. Tampilan Video Motion Graphic Jenis - Jenis Hewan Endemik Banten	29
Gambar 20. Tampilan Aset User Interface	31
Gambar 21. Tampilan Aset Motion Graphic.....	32

Daftar Lampiran

A. Lampiran 1. Biodata Penulis.....	43
B. Lampiran 2. Lembar Bimbingan.....	44
C. Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	48
D. Lampiran 4. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir.....	50