

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMANFAATAN APLIKASI DORATOON SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA
SEKOLAH DASAR (SD) BAKTI LUHUR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Ahli Madya
Kelulusan Program Diploma III



Disusun oleh

VISKA BELLA SARI

NIM 19152082

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMANFAATAN APLIKASI DORATOON SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA
SEKOLAH DASAR (SD) BAKTI LUHUR**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Faudunasokhi Telambanua, SE., MM.
NIP.19800602 200212 1 001

Penguji 1 : Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn
NIP.19900211 201903 2 021

Medan, 21 Juli 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia

Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 19850625 201903 1 007

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan
Komda Salimji, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771120 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PEMANFAATAN APLIKASI DORATOON SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA
SEKOLAH DASAR (SD) BAKTI LUHUR**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

VISKA BELLA SARI

NIM. 19152082

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

**Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia**

Disetujui Oleh :

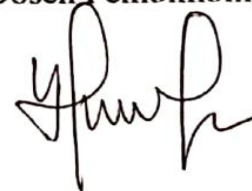
Medan, 21 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



**Suhendra, ST., M.Kom.
NIP. 19850625 201903 1 007**

Dosen Pembimbing II



**Yusnia Sinambela, ST., M.P.d
NIP. 195811201903 1 005**

Diketahui,

**Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia**



**Suhendra, ST., M.Kom.
NIP. 19850625 201903 1 007**

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viska Bella Sari
NIM : 19152082
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Aplikasi Doratoon Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Pada Sekolah Dasar (SD) Bakti Luhur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikian surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 21 Juli 2022

Yang menyatakan,



Viska Bella Sari
NIM. 19152082

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Viska Bella Sari
NIM : 19152082
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Komik Biografi Digital “Impian Bupati Zahir Si Anak Petani” Upaya Meningkatkan Motivasi Kaum Milenial beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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

Medan, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,



Viska Bella Sari
NIM. 19152082

ABSTRAK

Pembelajaran, dalam prakteknya tidak bisa dihindari dari penggunaan teknologi terutama Teknologi Informasi (TI). TI telah mampu memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan. Pembelajaran semakin efektif, interaktif, luas, dan tidak terpola hanya dalam ruang kelas. Doratoon adalah aplikasi pembelajaran yang bisa mempermudah seorang guru dalam proses belajar dengan cara online dan offline. Metode belajar dengan aplikasi ini menjembatani masalah pembelajaran konvensional seperti keterbatasan waktu yang tersedia bagi para pengajar dan pelajar di ruang kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran berbasis media digital interaktif berbasis Doratoon sebagai media pembelajaran online dan offline untuk SD Bakti Luhur dalam kasus ini di fokuskan kepada mata pelajaran IPA mengenal Tata Surya. Penelitian dilakukan dengan mengamati sistem secara langsung sehingga didapatkan hasil analisis mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat. Studi pustaka juga dilakukan dengan mewawancarai guru SD Bakati Luhur untuk mengetahui pembelajaran yang sedang berlangsung yang dapat menjadi dasar dan acuan dalam membuat pembelajaran dari aplikasi Doaratoon. Dikarenakan aplikasi Doratoon sangat mudah digunakan sehingga dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, Pembelajaran menggunakan aplikasi Doratoon dengan pelajaran IPA mengenal Tata Surya dapat disimpulkan bahwa aplikasi Doaratoon dapat membantu Guru dalam proses belajar mengajar dan aplikasi Doraton telah didesain dan di implementasikan dengan fasilitas meliputi video animasi yang banyak digemari anak anak.

Kata Kunci: Teknologi efektif, Intreraktif, Doratoon.

ABSTRACT

Learning, in practice, cannot be avoided from the use of technology, especially Information Technology (IT). IT has been able to contribute to the world of education. Learning is more effective, interactive, broad, and not patterned only in the classroom. Doratoon is a learning application that can make it easier for a teacher in the online and offline learning process. The learning method with this application bridges conventional learning problems such as the limited time available for teachers and students in the classroom. The purpose of this study was to determine the effect of Doratoon-based interactive digital media-based learning as online and offline learning media for SD Bakti Luhur in this case focusing on science subjects knowing the Solar System. The research was conducted by observing the system directly so that the results of the analysis of the system requirements to be made were obtained. A literature study was also conducted by interviewing teachers of SD Bakati Luhur to find out the ongoing learning which can be used as a basis and reference in making learning from the Doaratoon application. Because the Doratoon application is very easy to use so that it can help teachers in the teaching and learning process, Learning using the Doratoon application with science lessons about the Solar System can be concluded that the Doaratoon application can help teachers in the teaching and learning process and the Doraton application has been designed and implemented with facilities including animated videos which is very popular with children.

Keywords: *Effective Technology, Interactive, Doratoon*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, MM., selaku Wakil Direktur 1 Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST, M.Kom selaku koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sekaligus Pembimbing I.
5. Yusnia Sinambella, ST, MT., selaku Pembimbing II.
6. Sulatri, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD. Swasta Bakti Luhur.
7. Emawati, S.Pd dan guru-guru SD. Swasta Bakti Luhur
8. Secara khusus menyampaikan terima kasih kepada keluarga yang telah mendukung, membantu penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
9. Teman-teman Mahasiswa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif yang memberi dukungan kepada penulis dalam membuat dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 18 Maret 2022

Penulis



Viska Bella Sari

NIM. 19152082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	4
1.6 Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pemanfaatan	5
2.2 Media Pembelajaran	5
2.2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	6
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.3 Pengertian Pembelajaran	9
2.4 Animasi	10
2.5 Inovatif	11
2.6 Doratoon	12
2.6.1 Powtoon	13
2.6.2 Canva	15
2.7 Adobe Premiere	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
3.1 Data/Objek Pelaksanaan	16
3.1.1 Profil SD Bakti Luhur	16
3.1.2 Struktur Organisasi	17
3.1.3 Visi dan Misi SD Bakti Luhur	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data	18
3.3 Ruang Lingkup	19
3.3.1 Peran Penulis	19
3.3.2 Kategori Karya	19

3.3.3 Ide Kreatif	20
3.4 Langkah kerja.....	20
3.4.1 Pra Produksi/Persiapan	20
3.4.2 Produksi/Pelaksanaan	20
3.4.3 Pasca Produksi/Evaluasi	20
3.5 Target Pasar	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Konsep Karya.....	22
4.1.1 Target Audiens	22
4.1.2 Kebutuhan Perangkat	23
4.1.3 Jadwal Kerja.....	24
4.2 Langkah Kerja.....	25
4.2.1 Pra-produksi	26
4.2.2 Produksi.....	31
4.2.3 Pasca-produksi	38
4.2.4 Menggabungkan Sound Dengan Adobe Premiere Pro	39
4.3 Hasil Visual Karya	39
BAB V PENUTUP	46
5.1 Simpulan	46
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembanding TA

Lampiran 3 : Dokumentasi Uji Proposal TA

Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Dari Prodi Desain Grafis Konsentrasi
Multimedia

Lampiran 5 : Surat Balasan Dari Instansi

Lampiran 6 : Transkrip Wawancara

