

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MACAM-MACAM SIMPUL
PRAMUKA KELAS SIAGA DI SDN KAYUMANIS 1

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



Disusun Oleh

Muhammad Fauzan Akbar

19012079

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Video* Interaktif Macam-Macam Simpul

Pramuka Kelas Siaga Di SDN Kayumanis 1

Penulis : Muhammad Fauzan Akbar

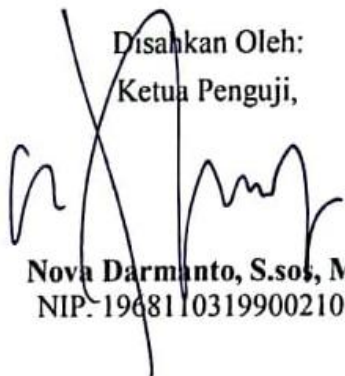
NIM : 19012079

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 25 Juli 2023

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Nova Darmanto, S.sos, M.si
NIP. 196811031990021001

Anggota I



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP. 198902262020121007

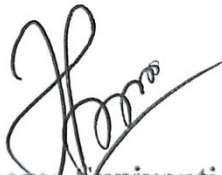
Anggota II



Ince Dian Aprilyani Azir MA
NIP. 199004032019032019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MACAM-MACAM SIMPUL PRAMUKA KELAS SIAGA DI SDN KAYUMANIS 1 BOGOR

Penulis : Muhammad Fauzan Akbar

NIM : 19012079

Program Studi : Multimedia

Jurusan : Design Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, ...18 Juli...2023



Hand Setyo Hadi, MT
NIP. 198305292014041001

Pembimbing II

A blue ink signature consisting of stylized, overlapping letters and lines, positioned above the name and NIP of the second supervisor.

Ince Dian Aprilyani Azir, MA
NIP. 199004032019032019

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia

A blue ink signature consisting of stylized, overlapping letters and lines, positioned above the name and NIP of the Multimedia Program Study Coordinator.

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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Muhammad Fauzan Akbar
Tempat/Tanggal Lahir : Bogor, 12 Januari 2000
Program Studi : Desain Grafis(Konsentrasi:Multimedia)

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Barat dalam bentuk 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, 24 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Fauzan Akbar
NIM 9012079

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

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

Nama : Muhammad Fauzan Akbar
NIM : 9012079
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demi 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: Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Barat dalam bentuk Video Interaktif 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

Jakarta, 24 Juli 2023

Yang menandatangani.



Muhammad Fauzan Akbar
NIM 19012079

ABSTRAK

Scouting is the extracurricular activity that is most interested in students because this scouting activity adds an independent spirit to students at each level of alert, raiser, scout enforcer, this is an additional activity for several schools in Indonesia, but of all scouting activities there is a barrier to enthusiasm. students to study scouting, that is, they still do not understand by directing the coaches at every school in Indonesia. the author hopes that the application that has been made is enough to help ease the material directed towards students because this application presents text, images, audio, video, decorated with Android-based designs and animations in it so that participants are interested in installing this application and the application it's very light. To install this application, a minimum of a Snapdragon 600 processor can already install this application. especially in this current era which we call the millennial era. Gadgets have become a necessity of life and I am the author trying to help educators to make it easier to convey applications, especially for standby knot materials because the function of this rope knot is very useful for students' daily lives.

Keywords : Scout, Interactive Video, Android, Early Childhood

Pramuka adalah ekstrakurikuler paling di minati terhadap para siswa dikarenakan kegiatan kepramukaan ini menambah jiwa mandiri terhadap siswa di masing masing tingkatan siaga, penggalang, penegak pramuka ini menjadi kegiatan tambahan untuk beberapa sekolah di indonesia ini, tetapi dari semua kegiatan kepramukaan ada yang menjadi penghalang semangat siswa untuk belajar kepramukaan ini yaitu masih kurang faham dengan penyampaian para pembina di setiap sekolah yang berada di indonesia ini. penulis berharap dengan adanya aplikasi yang telah di buat cukup untuk membantu keringanan penyampaian materi terhadap siswa siswi karena aplikasi ini menyajikan teks, gambar, audio, video, di hiasi desain dan animas yang berbasis androidi di dalamnya sehingga peserta didik minat untuk menginstall aplikasi ini dan aplikasi ini sangat ringan sekali. Untuk menginstall aplikasi ini minimal dengan processor snapdragon 600 sudah bisa menginstal aplikasi ini. apalagi pada era sekarang ini yang kita sebut zaman milenial. gadget sudah menjadi kebutuhan hidup dan saya penulis mencoba membantu tenaga pendidik agar lebih mudah dalam menyampaikan aplikasi Khususnya untuk materi simpul siaga karna fungsi simpul tali temali ini sangat bermanfaat sekali bagi kehidupan sehari hari siswa.

Kata Kunci : Pramuka, Video interaktif, Android, Anak Usia Dini

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MACAM-MACAM SIMPUL PRAMUKA KELAS SIAGA DI SDN KAYUMANIS 1”**. Adapun maksud dan tujuan Penulisan Laporan Tugas Akhir ini untuk adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 pada Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia) di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, pengarahan serta dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada :

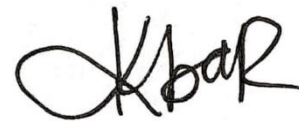
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, M.ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom., Selaku Koordinator Program Studi Multimedia.
6. Bapak Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Selaku Sekeretaris Program Studi.
7. Hafid Setyo Hadi, M.T, selaku dosen pembimbing 1.
8. Ince Dian Apriliyani Azir, MA, selaku dosen pembimbing 2.
9. Dosen-dosen dan staff pengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. Ibu Lilie Mardiah, S.Pd, MPD Selaku Kepala Sekolah SDN Kayumanis 1.
11. Bapak Mochamat Fattah. Dan Ibu Euis Romidah Selaku Orang tua penulis

Dalam penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna

pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk penulis, dan tentunya untuk masyarakat luas dalam pengembangan teknologi multimedia.

Bogor, 06 Juli 2019

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Kbar' with a stylized flourish.

Muhammad Fauzan Akbar

119012079

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI 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 Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Multimedia	5
B. Aplikasi	5
C. Video Interaktif	8
D. Pengeditan Video	9
E. Design UI/UX	10
F. Penelitian Sebelumnya	11
G. Sekolah	13

H. Pramuka	14
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis atau Design penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	20
C. Langkah Kerja	21
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	24
BAB IV LANGKAH KERJA	26
A. Pengembangan Aplikasi	26
B. Hasil Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	57
A. Simpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60
A. Daftar Riwayat Hidup	60
B. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	61
A. Dokumentasi	63
B. Surat Izin Observasi	65

DAFTAR TABEL

Table 2 1 Perbandingan Aplikasi	12
Table 4 1 Assets Video	48
Table 4 2 Assets Audio	49
Table 4 3 Assets Gambar	50
Table 4 4 Spesifikasi Perangkat	51
Table 4 5 Pengujian Sistem.....	51
Table 4 6 Penilaian.....	53
Table 4 7 Pertanyaan Pengujian Aplikasi	53
Table 4 8 Penilaian Pengujian Aplikasi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 4 Aplikasi	5
Gambar 2 1 Adobe Animate	6
Gambar 2 2 Adobe Premiere.....	9
Gambar 2 3 Adobe Illustrator.....	10
Gambar 2 5 Sekolah SDN Kayumanis 1	13
Gambar 2 6 Simpul Mati.....	15
Gambar 2 7 Simpul Hidup	15
<i>Gambar 2 8 Simpul Hidup</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2 9 Simpul Anyam</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2 10 Simpul Jangkar</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2 11 Simpul Kembar</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2 10 Simpul Jangkar</i>	<i>19</i>
Gambar 4 1 Brainstorming.....	27
Gambar 4 2 Script Stop Frame.....	28
Gambar 4 3 Script pindah scene.....	28
Gambar 4 4 Script menambahkan suara.....	29
Gambar 4 5 Tampilan Awal.....	30
Gambar 4 6 Tampilan Penjelasan Siaga Mula	31
Gambar 4 7 Tampilan menu di dalam siaga mula.....	32
Gambar 4 8 Penjelasan Siaga Mula Simpul Mati	33
Gambar 4 9 Penjelasan Siaga Mula Simpul Hidup.....	34
Gambar 4 10 Penjelasan Siaga Mula Simpul Anyam	35
Gambar 4 11 Penjelasan Siaga Mula Simpul Pangkal.....	36
Gambar 4 12 Penjelasan Siaga Mula Simpul Jangkar	37
Gambar 4 13 Penjelasan Siaga Bantu	38
Gambar 4 14 Menu Di Dalam Siaga Bantu	39
Gambar 4 15 Penjelasan Siaga Bantu Simpul Mati	40
Gambar 4 16 Penjelasan Siaga Bantu Simpul Hidup.....	41

Gambar 4 17 Penjelasan Siaga Bantu Simpul Anyam	42
Gambar 4 18 Penjelasan Siaga Bantu Simpul Pangkal	43
Gambar 4 19 Penjelasan Siaga Bantu Simpul Jangkar	44
Gambar 4 20 Penjelasan Menu Penggalang	45
Gambar 4 21 Penjelasan Simpul Kembar	46
Gambar 4 22 Penjelasan Simpul Anyam Berganda	47
Gambar 4 23 Testing dan publishing	48