

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA MENGENAL  
HEWAN LANGKA DI INDONESIA UNTUK SEKOLAH DASAR**

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



**Disusun Oleh:**  
**Daffa Muhammad Fayyadh**  
**19012033**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Mengenal  
Hewan Langka Di Indonesia Untuk Sekolah Dasar  
Penulis : Daffa Muhammad Fayyadh  
NIM : 19012033  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif pada 26 Juli 2023.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



**Sari Setyaning Tyas, M. TI.**

**NIP. 198703092014042001**

Anggota I



**Dwi Mandasari Rahayu S.P., M.M.**

**NIP. 198801052019032012**

Anggota II



**Rudy Cahyadi, MT**

**NIP. 197503192008121002**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



**Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.**

**NIP. 198011122010122003**

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Mengenal  
Hewan Langka Indonesia Untuk Sekolah Dasar  
Penulis : Daffa Muhammad Fayyadh  
Nim : 19012033  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain

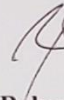
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 14 Juli 2023

Pembimbing I



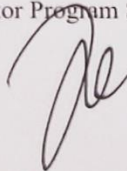
**Rudy Cahyadi, MT**  
NIP. 197503192008121002

Pembimbing II



**Jati Raharjo, S.Sn, M.Sn**  
NIP. 19807202010121002

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 : Daffa Muhammad Fayyadh  
NIM : 19012033  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022-2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Mengenal Hewan Langka Di Indonesia Untuk Sekolah Dasar.*

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 sebenarnya.

Jakarta, 26 Juli 2023

Yang menyatakan,



Daffa Muhammad Fayyadh

NNIM : 19012033

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daffa Muhammad Fayyadh  
NIM : 19012033  
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 : *Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Mengenal Hewan Langka Di Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 26 Juli 2023

Yang menyatakan

Daffa Muhammad Fayyadh

NIM: 19012033

## ABSTRAK

Judul TA : Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Mengenal Hewan Langka  
Di Indonesia Untuk Sekolah Dasar  
Penulis : Daffa Muhammad Fayyadh  
Jurusan : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Pembimbing 1 : Rudy Cahyadi, MT  
Pembimbing 2 : Jati Raharjo, S.Sn, M.Sn

*Rare animals are animals that are difficult to find because their species are few or endangered. The introduction of endangered animals to students is very important because this is to build a mind for students to understand which animals must be protected in order to help protect and preserve them. In the teaching method in elementary schools, they still use books. Through interactive videos to assist teachers in creating an interactive, interesting and also creative learning atmosphere and for students to be able to learn in a fun way without compromising the essence of the material presented. The interactive video development methods include observation and interviews, video design, implementation and testing. This research produced an educational introductory media namely Getting to Know Endangered Animals with Ghibli. From the results of the trial questionnaire which had been filled in by 16 elementary school students, it was obtained with a score of 706 points out of a maximum value of 800 points, a score of 88.25 was obtained. The conclusion of this research is that the interactive video Getting to Know Endangered Animals with Ghibli is very suitable for publication.*

**Keywords:** *Knowing Indonesian Endangered Animals, Interactive Video, Elementary School.*

Hewan langka adalah hewan yang sulit dicari karena spesiesnya yang sedikit atau terancam punah. Pengenalan hewan langka kepada siswa sangat penting karena ini untuk membangun sebuah pikiran untuk para siswa supaya mengerti mana hewan yang harus dilindungi supaya ikut menjaga dan melestarikannya. Dalam metode Pengajaran di sekolah dasar, masih menggunakan buku. Melalui video interaktif untuk membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik dan juga kreatif dan untuk siswa agar dapat belajar secara menyenangkan tanpa mengurangi esensi materi yang disampaikan. Adapun metode pengembangan video interaktif meliputi observasi dan wawancara, perancangan video, implementasi dan pengujian. Penelitian ini menghasilkan media pengenalan edukatif yaitu Mengenal Hewan Langka Bersama Ghibli. Dari hasil uji coba kuesioner yang telah diisi oleh 16 siswa siswi Sekolah Dasar didapatkan dengan skor sebanyak 706 poin dari nilai maksimal 800 poin, maka didapatkan angka 88,25%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu video interaktif Mengenal Hewan Langka Bersama Ghibli sudah sangat layak untuk dipublikasikan.

**Kata Kunci:** Mengenal Hewan Langka Indonesia, Video 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 video interaktif tentang mengenal hewan langka Indonesia. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Video Interaktif Mengenal Hewan Langka di Indonesia 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. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugrah, dan hidayahNya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S. E., M. M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Bapak Nova Darmanto S.sos, M.si, selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, selaku kepala jurusan desain .
6. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom, selaku Koordinator program studi desain grafis konsentrasi multimedia.
7. Bapak Rudy Cahyadi, MT, selaku pembimbing I tugas akhir
8. Bapak Jati Raharjo, S.Sn, M.Sn, selaku pembimbing II tugas akhir

9. Para dosen dan tenaga pendidik serta staff Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di PoliMedia Jakarta.
10. Teman seperjuangan di program studi Multimedia yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Teman-teman Dongdar yang telah mensupport dan mendoakan selama berkuliah.
12. Komunitas motor custom/classic BLAR JAKARTA & BEGOENDAL JAKARTA yang telah mensupport dengan healing penghilang stress.
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, 26 juli 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daffa Muhammad Fayyadh'. The signature is stylized and somewhat abstract, with a large initial 'D' and 'M'.

Daffa Muhammad Fayyadh



## DAFTAR ISI

<b>LAPORAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
A. Kajian Video Interaktif .....	5
B. Kajian Satwa Langka .....	6
C. Media Pembelajaran.....	7
C. <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	8
<b>BAB III METODELOGI PELAKSANAAN .....</b>	<b>10</b>
A. Data / Objek Penulisan.....	10
B. Teknik Pengumpulan Data.....	11
C. Ruang Lingkup.....	12
D. Langkah Kerja.....	13
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>22</b>
A. Implementasi Aplikasi .....	22

B. Kebutuhan Perangkat .....	27
C. Kebutuhan Sistem .....	28
D. Hasil Uji Coba Perangkat.....	31
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
A. Simpulan.....	37
B. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>42</b>

## DAFTAR TABEL

Table 1. <i>Storyline Materi Video</i> .....	17
Table 2. <i>Ukuran Aset User Interface</i> .....	29
Table 3. <i>Ukuran Aset Motion Graphic</i> .....	30
Table 4. <i>Video Motion Graphic</i> .....	30
Table 5. <i>Audio Motion Graphic</i> .....	31
Table 6. <i>Spesifikasi Smartphone untuk Uji Coba Kompatibilitas</i> .....	32
Table 7. <i>Detail Hasil Uji Coba Kompatibilitas</i> .....	32
Table 8. <i>Detail Hasil Uji Coba Fungsionalitas</i> .....	33
Table 9. <i>Daftar Pertanyaan Kuesioner</i> .....	34
Table 10. <i>Skala Penilaian</i> .....	34
Table 11. <i>Hasil Skor Kuseioner</i> .....	35
Table 12. <i>Skala Penelitian</i> .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Harimau Sumatra.....	10
Gambar 2. Orangutan .....	10
Gambar 3. Badak Jawa.....	10
Gambar 4. Penyu Sisik.....	11
Gambar 5. Penyu Pipih .....	11
Gambar 6. Penyu Lekang.....	11
Gambar 7. Penyu Belimbing.....	11
Gambar 8. Penyu Tempayan.....	11
Gambar 9. Penyu Hijau.....	11
Gambar 10. <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Gambar 11. <i>Activity Diagram Materi</i> .....	15
Gambar 12. <i>Activity Diagram Kuis</i> .....	15
Gambar 13. <i>Sequence Diagram Materi</i> .....	16
Gambar 14. <i>Sequence Diagram Kuis</i> .....	16
Gambar 15. Perancangan <i>User Interface</i> .....	17
Gambar 16. Pembuatan <i>User Interface</i> .....	22
Gambar 17. Tampilan <i>Home Screen</i> .....	23
Gambar 18. Tampilan Halaman <i>Menu</i> .....	23
Gambar 19. Tampilan <i>Menu Video</i> .....	24
Gambar 20. Tampilan <i>Menu Tentang</i> .....	24
Gambar 21. Tampilan <i>Video Hewan Hewan Langka</i> .....	25
Gambar 22. Pembuatan <i>Video Motion Graphic Harimau Sumatra</i> .....	25
Gambar 23. Pembuatan <i>Video Motion Graphic Badak Jawa</i> .....	26

Gambar 24. Pembuatan <i>Video Motion Graphic</i> Orangutan.....	26
Gambar 25. Pembuatanr <i>Video Motion Graphic</i> Penyu.....	26
Gambar 26. Pembuatan <i>Aset User Interface</i> .....	28
Gambar 27. <i>Aset Vektor</i> .....	29