

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MICROSKILL
TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE UNTUK PESERTA
DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP (DTS) BPSDMP
KOMDIGI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh
Gatan Inandarko
21.11.4351

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MICROSKILL
TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE UNTUK PESERTA
DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP (DTS) BPSDMP
KOMDIGI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh
Gatan Inandarko
21.11.4351

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Pembelajaran Microskill tentang
Bahaya Judi Online untuk Peserta Digital Talent
Scholarship (DTS) BPSDMP Komdigi Yogyakarta**

yang disusun dan diajukan oleh

Gatan Inandarko

21.11.4351

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2025

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Video Pembelajaran Microskill tentang Bahaya Judi Online untuk Peserta Digital Talent Scholarship (DTS) BPSDMP Komdigi Yogyakarta

yang disusun dan diajukan oleh

Gatan Inandarko

21.11.4351

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2025
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Uvoek Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302248

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gatan Inandarko
NIM : 21.11.4351

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Pembelajaran Microskill tentang Bahaya Judi Online untuk Peserta Digital Talent Scholarship (DTS) BPSDMP Komdigi Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.KOM.,M.KOM.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Gatan Inandarko

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, karya ilmiah ini saya persembahkan kepada: Kedua orang tua saya tercinta, Alm. Bapak Sutanto dan Ibu Suhartini yang telah memberikan dukungan, doa, dan pengorbanan yang tak terhingga.

Para dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama proses penulisan skripsi.

Almamater tercinta, Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi tempat menimba ilmu dan pengalaman berharga.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pembuatan Video Pembelajaran Microskill tentang Bahaya Judi Online untuk Peserta Digital Talent Scholarship (DTS) BPSDMP Komdigi Yogyakarta" dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Kom pada Program Studi S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Bernadhed, S.KOM.,M.KOM., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Tim Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berharga untuk perbaikan skripsi ini.
3. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan moral dan material serta doa yang tiada henti.
4. Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 19 Juni 2025

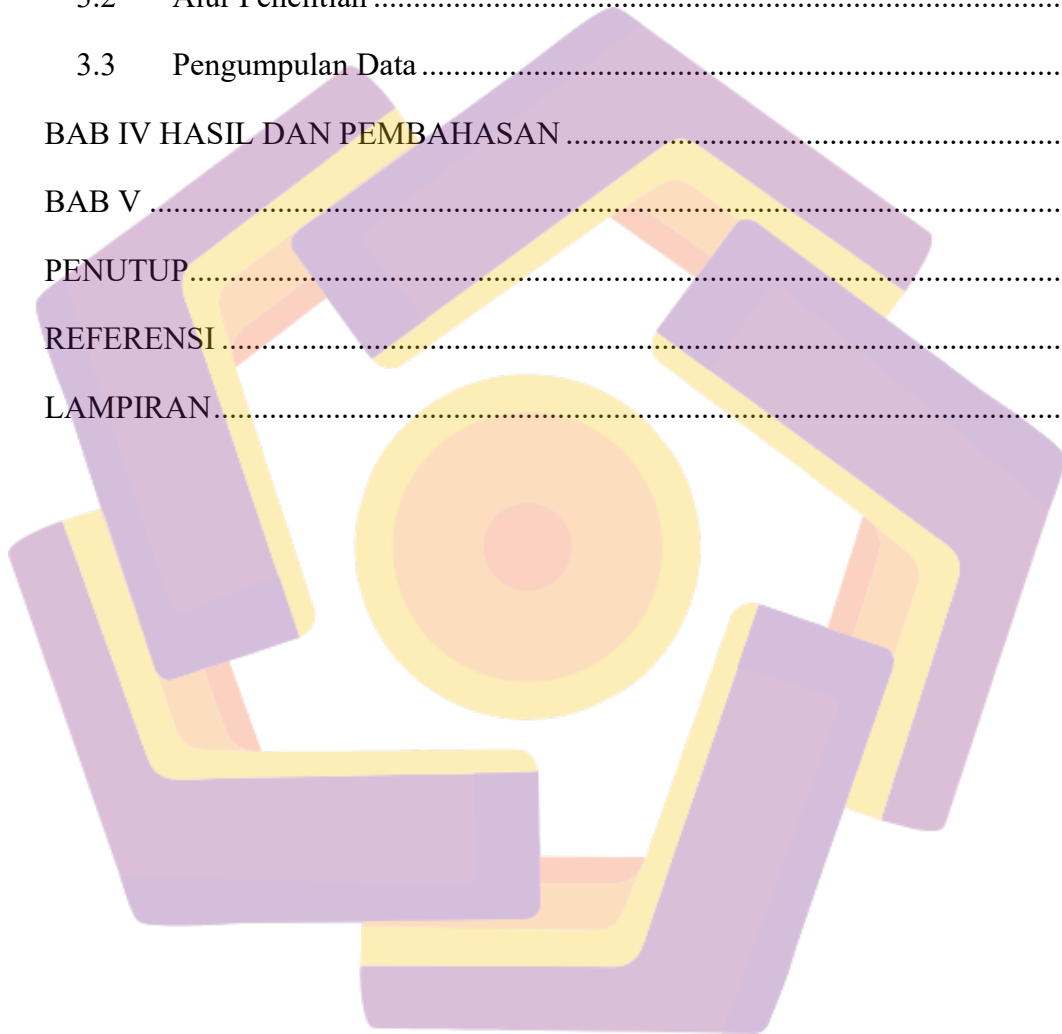


Gatan Inandarko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	10
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek Penelitian.....	27
3.2	Alur Penelitian	27
3.3	Pengumpulan Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		65
BAB V		92
PENUTUP.....		92
REFERENSI.....		94
LAMPIRAN.....		97



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Jenis Teknik Sampling	24
Tabel 2. 3 Kriteria Keberhasilan Skala Likert	26
Tabel 3. 1 Topik 1: Perbedaan Judi dan Judi Online	34
Tabel 3. 2 Topik 2: Judi Online itu Penipuan	39
Tabel 3. 3 Topik 3: Salah Kaprah Judi Online	44
Tabel 3. 4 Topik 4: Mengenal karakter pribadi yang positif	46
Tabel 3. 5 Topik 5: Menguatkan karakter Pribadi positif	52
Tabel 3. 6 Aktivitas Penyusunan Modul dan Video Pembelajaran	57
Tabel 3. 7 Analisis Kebutuhan Software	62
Tabel 3. 8 Analisis Kebutuhan Hardware	62
Tabel 3. 9 Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	63
Tabel 4. 1 Penilaian	83
Tabel 4. 2 Presentase Penilaian	83
Tabel 4. 3 Kusioner Peserta	83
Tabel 4. 4 Perhitungan Kusioner Peserta	85
Tabel 4. 5 Kusioner Para Ahli	87
Tabel 4. 6 Perhitungan Kusioner Para Ahli	89

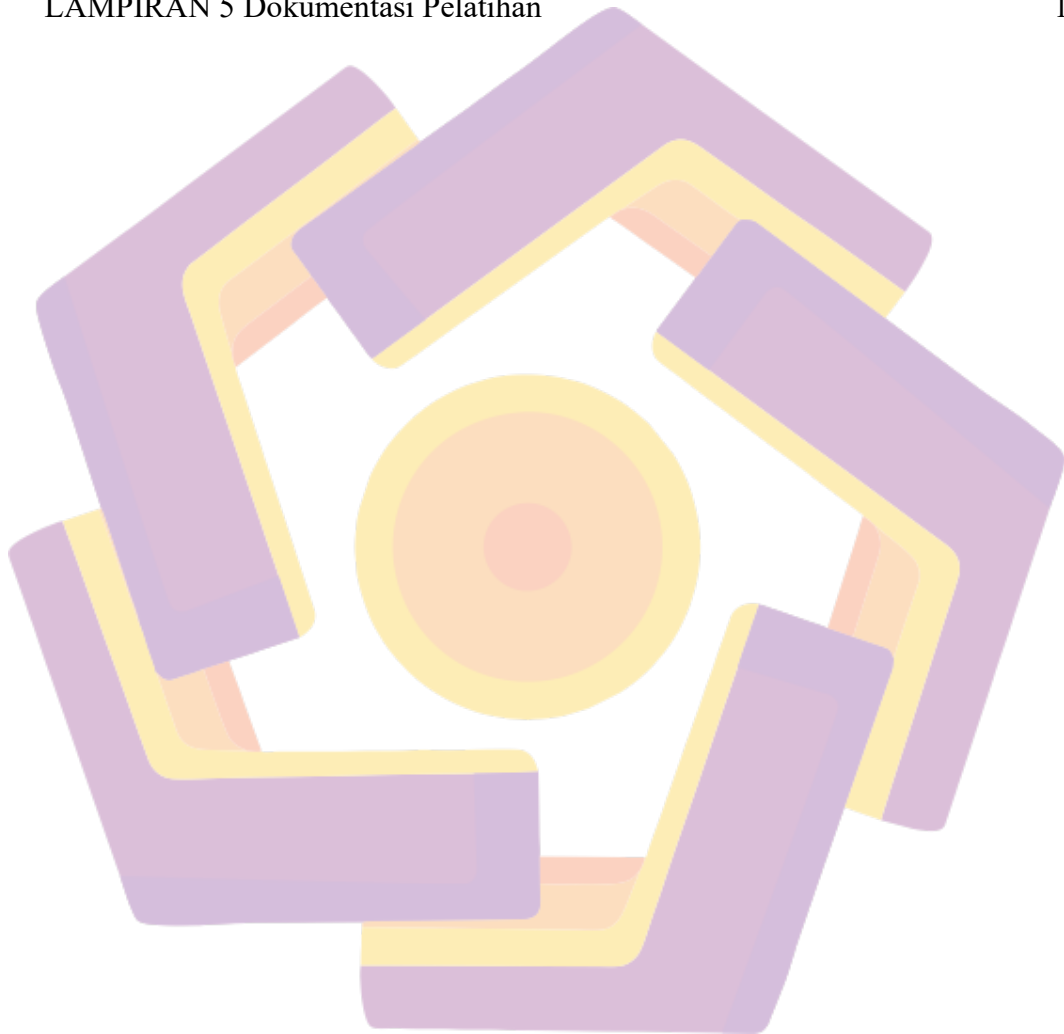
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Leading Kerning	11
Gambar 2. 2 Gelombang Suara	12
Gambar 2. 3 Perbandingan Bitmap dan Vector	13
Gambar 2. 4 Beberapa Contoh Kamera Video	15
Gambar 2. 5 Proses Komunikasi Pembelajaran	16
Gambar 2. 6 Tampilan Capcut Desktop	22
Gambar 2. 7 Tampilan Capcut Versi Online	22
Gambar 2. 8 Tampilan Canva Versi Online	23
Gambar 3. 1 Kantor BPSMP KOMDIGI YOGYAKARTA	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 3 Tangkapan Layar Video Pembelajaran Tahun Sebelumnya standar visualnya	29
Gambar 3. 4 Tangkapan layar video pembelajaran tahun sebelumnya dengan standar editing	30
Gambar 3. 5 Tangkapan layar video pembelajaran tahun sebelumnya dengan standar subtitle dan logo KOMDIGI	30
Gambar 3. 6 Focus Group Discussion	31
Gambar 3. 7 Proses Shooting Video Pembelajaran	59
Gambar 3. 8 Proses Editing Video Pembelajaran	60
Gambar 4. 1 Hasil Set Up Shooting	66
Gambar 4. 2 Uji Coba Kamera	66
Gambar 4. 3 Settingan GVM	67
Gambar 4. 4 Settingan Bowens Godox	67
Gambar 4. 5 Settinhan INBEX IL-100S	68
Gambar 4. 6 Contoh Penggunaan Tripod Pada Lighting	68
Gambar 4. 7 Uji Coba Telepromter	69
Gambar 4. 8 Microfon Audio Shooting	69
Gambar 4. 9 Lokasi Shooting Smart Office	70

Gambar 4. 10 Teknik Kamera Statis	71
Gambar 4. 11 Penggunaan Teleprompter	71
Gambar 4. 12 Proses Shooting	72
Gambar 4. 13 Pembuatan File Project Video	73
Gambar 4. 14 Import File Workspace Capcut	73
Gambar 4. 15 Pemilihan Footage	74
Gambar 4. 16 Hasil Cutting Dan Penyusunan Timeline	75
Gambar 4. 17 Penambahan Aset Grafis Dari Software Canva	75
Gambar 4. 18 Keyframing Camera Movement	76
Gambar 4. 19 Audio Dan Sound Effects Dengan Pengaturan dB menyesuaikan	76
Gambar 4. 20 Bumper In and Out	77
Gambar 4. 21 Penambahan Dan Settingan Penempatan Logo	77
Gambar 4. 22 Penambahan Subtitle	78
Gambar 4. 23 Settingan Penempatan Subtitle	78
Gambar 4. 24 Format Settingan Color Grading	79
Gambar 4. 25 Format Settingan Export Pada Software Capcut	79
Gambar 4. 26 Format Settingan Export (Rendering)	80
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Video Pembelajaran Tentang Judi Online	81
Gambar 4. 28 Evaluasi Bersama Para Narasumber	82
Gambar 4. 29 Implementasi Pada Learning Management System (LMS)	91
Gambar 4. 30 Implementasi Pada Youtube	91

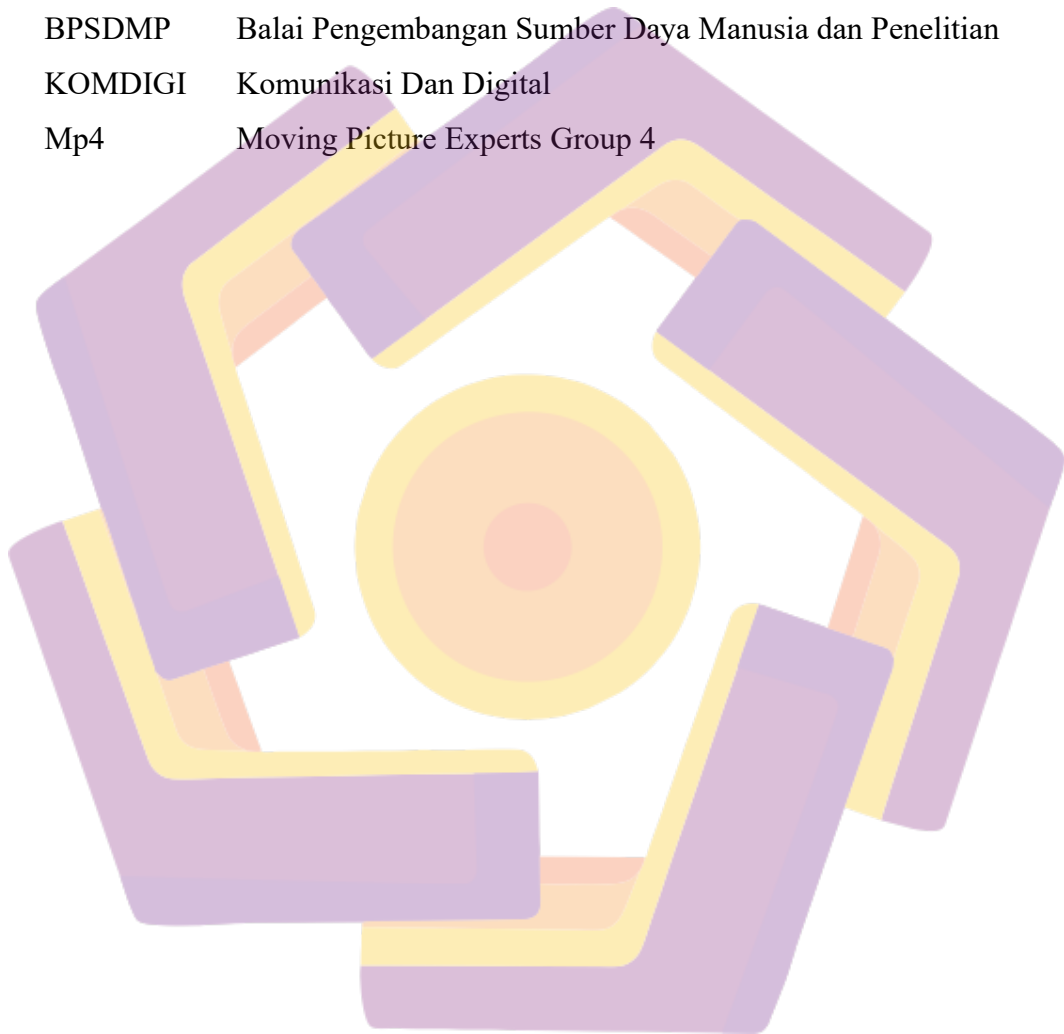
DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian	97
LAMPIRAN 2 Surat Balasan SIP dari objek penelitian	98
LAMPIRAN 3 Kusioner Peserta	99
LAMPIRAN 4 Kusioner Para Ahli	101
LAMPIRAN 5 Dokumentasi Pelatihan	104



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

DTS	Digital Talent Scholarship
LMS	Learning Management System
FGD	Focus Group Discussion
BPSDMP	Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian
KOMDIGI	Komunikasi Dan Digital
Mp4	Moving Picture Experts Group 4



DAFTAR ISTILAH

Microskill	Konten video singkat yang bertujuan menyampaikan satu keterampilan atau pesan tertentu
CapCut	Aplikasi video editor berbasis mobile dan desktop yang digunakan dalam proses editing video
Canva	Platform desain grafis yang digunakan untuk membuat asset visual seperti infografik dan animasi
LMS	Sistem pembelajaran digital untuk mengelola konten, penilaian, dan interaksi peserta pelatihan
Pra-produksi	Tahap awal dalam produksi multimedia, mencakup penyusunan ide, naskah, dan storyboard
Produksi	Tahap perekaman atau pembuatan konten visual/audio berdasarkan naskah yang telah disiapkan
Pasca-produksi	Tahap editing dan penyempurnaan hasil produksi sebelum Publikasi
Brainware	Sumber daya manusia yang mengoperasikan dan mengelola perangkat keras dan lunak
Hardware	Komponen fisik komputer seperti kamera, laptop, mikrofon yang digunakan dalam produksi video
Software	Program atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan dan editing video
Visualisasi	Penyajian informasi dalam bentuk grafis atau animasi supaya lebih mudah dipahami
FGD	Teknik pengumpulan informasi melalui diskusi terarah dengan kelompok ahli atau narasumber
Mp4	Salah satu bagian dari standar MPEG-4 (Moving Picture Experts Group 4), yang dikembangkan untuk menyimpan data audio dan video secara efisien.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mendukung program BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta dengan menghasilkan video pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan Digital Talent Scholarship (DTS) sebagai sarana edukasi dan peningkatan literasi digital peserta terkait bahaya judi online. Metode yang digunakan mencakup tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi dilakukan riset materi dari sumber-sumber kredibel dan penyusunan naskah. Tahap produksi mencakup proses perekaman video dengan teknik kamera statis serta pengeditan dengan penerapan pergerakan kamera (camera movement) sesuai standar yang telah ditentukan. Tahap pascaproduksi melibatkan evaluasi, implementasi, dan pengolahan data dari kuesioner.

Video pembelajaran ini dirancang dengan pendekatan Microskill, yaitu membagi materi menjadi bagian-bagian kecil agar lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil evaluasi yang dilakukan bersama para ahli dan narasumber menunjukkan bahwa video ini efektif dalam meningkatkan kesadaran digital terhadap bahaya judi online. Implementasi dilakukan melalui publikasi di Learning Management System (LMS) dan YouTube BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta. Berdasarkan hasil kuesioner, video ini memperoleh penilaian “sangat baik” dengan skor 87% dari peserta dan 92,7% dari para ahli. Dengan demikian, video ini diharapkan dapat efektif dan menarik sebagai media video pembelajaran dan media edukasi digital.

Kata Kunci: video pembelajaran, literasi digital, bahaya judi online, pendekatan Microskill, Digital Talent Scholarship, BPSDMP KOMDIGI.

ABSTRACT

This study aims to support the program initiated by BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta by producing an educational video as part of the Digital Talent Scholarship (DTS) training. The video serves as a tool to educate and enhance participants' digital literacy, specifically addressing the dangers of online gambling. The production process followed three main stages: pre-production, production, and post-production. In the pre-production stage, material was researched from credible sources and structured into a script. The production stage involved video recording using static camera techniques, while editing incorporated camera movement based on predefined standards. The post-production stage included evaluation, implementation, and data analysis through questionnaires.

The video was developed using a Microskill-based approach, dividing the content into smaller, focused segments to enhance engagement and comprehension. Evaluation, conducted in collaboration with experts and resource persons, showed that the video effectively increased digital awareness of online gambling risks. The final product was published on the Learning Management System (LMS) and the official YouTube channel of BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta. Questionnaire results showed a “very good” rating, with scores of 87% from participants and 92.7% from experts. The findings indicate that the video is both effective and engaging as a digital educational medium.

Keyword: Educational video, digital literacy, online gambling, microskill approach, DTS, BPSDMP KOMDIGI.