

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SMART VILLAGE UNTUK PESERTA DIGITAL TALENT
SCHOLARSHIP DI BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA
SKRIPSI**

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



disusun oleh

MUHAMMAD JUNDI ROBBANI

21.11.4363

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SMART VILLAGE UNTUK PESERTA DIGITAL TALENT
SCHOLARSHIP DI BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD JUNDI ROBBANI

21.11.4363

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SMART VILLAGE UNTUK PESERTA DIGITAL TALENT
SCHOLARSHIP DI BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Jundi Robbani
21.11.4363

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28, Juli 2025

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SMART VILLAGE UNTUK PESERTA DIGITAL TALENT
SCHOLARSHIP DI BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Jundi Robbani

21.11.4363

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

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

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

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28, Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Jundi Robbani
NIM : 21.11.4363

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Edukasi Smart Village Untuk Peserta Digital Talent Scholarship Di 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, 28 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Stamp: METRAI TEMPEL
A7BANX007683671

Muhammad Jundi Robbani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, karya ilmiah ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Zubaid Noor dan Ibu Murhandini Widya Astuti, yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan semangat dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan tanpa henti, dan pengorbanan yang tak terhingga.
2. Keluarga besar saya, yang selalu memberikan motivasi dan doa terbaik dalam setiap proses yang saya jalani.
3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang sangat berharga selama masa studi.
4. Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, semangat, dan kerja sama yang telah kita lalui bersama selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
5. Almamater tercinta Universitas Amikom Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu, bertumbuh, dan mempersiapkan masa depan.

Semoga karya ini menjadi langkah kecil yang memberi manfaat dan inspirasi bagi siapa pun yang membacanya.

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 Interaktif Sebagai Media Edukasi Smart Village Untuk Peserta Digital Talent Scholarship Di Bpsdmp Komdigi Yogyakarta" dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Kom pada Program Studi SI 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, 28 Juli 2025

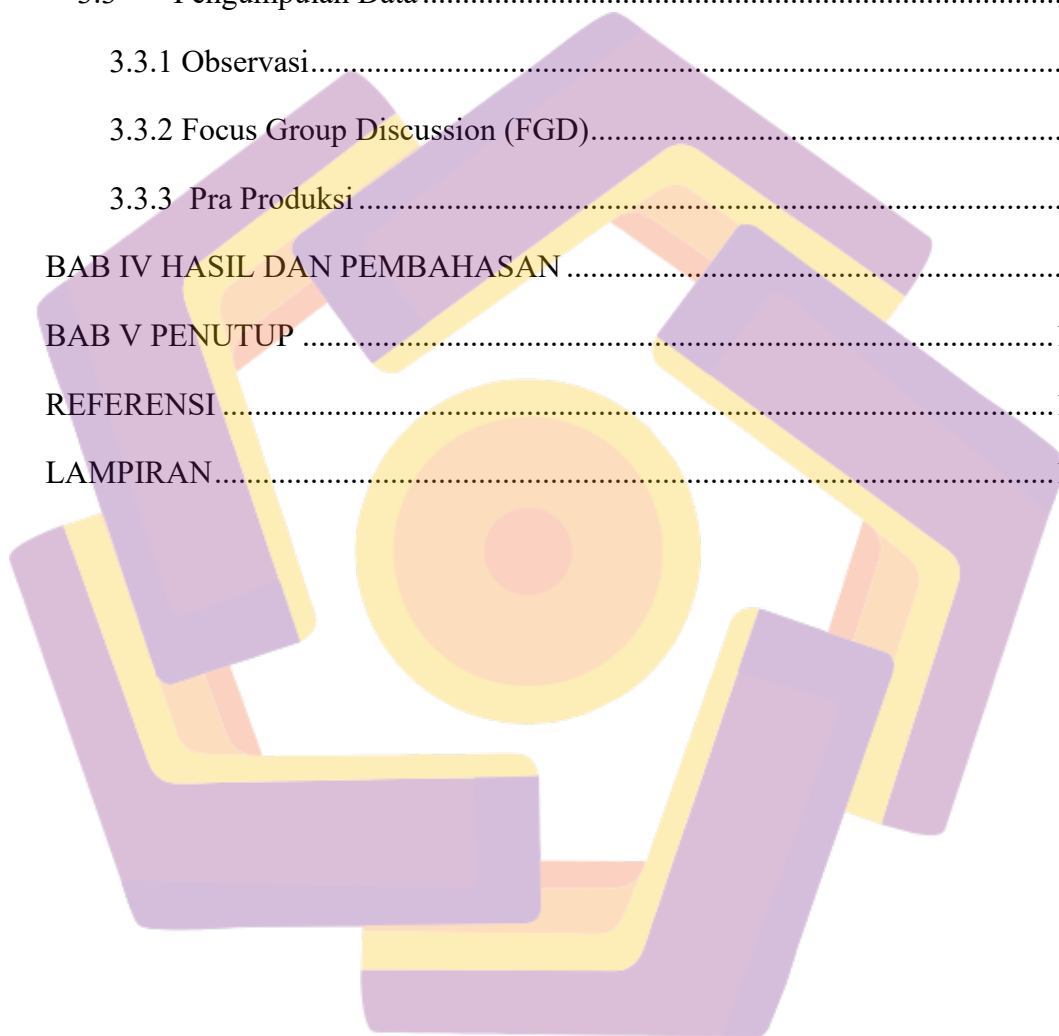


Muhammad Jundi Robbani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	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.....	11
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek Penelitian.....	27
3.2	Alur Penelitian	28
3.3	Pengumpulan Data	29
3.3.1	Observasi.....	29
3.3.2	Focus Group Discussion (FGD).....	31
3.3.3	Pra Produksi	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		85
BAB V PENUTUP		115
REFERENSI		117
LAMPIRAN.....		120



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Table 2. 2 Jenis Teknik Sampling	24
Table 2. 3 Kriteria Keberhasilan Skala Likert	26
Tabel 3. 1 Topik 1.1: Pengenalan Smart Village	34
Tabel 3. 2 Topik 1.2: Pengenalan Smart Village	39
Tabel 3. 3 Topik 2 : Key Success Factor Smart Village	45
Tabel 3. 4 Topik 3: Mendorong Ekonomi Kreatif Melalui Smart Village	50
Tabel 3. 5 Topik 4: Mengembangkan Produk Ekonomi Kreatif Desa Berbasis Digital	57
Tabel 3. 6 Topik 5: Memasarkan Produk Ekonomi Kreatif Melalui Smart Village	61
Tabel 3. 7 Topik 6: Membangun Kolaborasi Smart Village	69
Tabel 3. 8 Aktivitas Penyusunan Modul dan Video Pembelajaran	75
Tabel 3. 9 Analisis Kebutuhan Software	80
Tabel 3. 10 Analisis Kebutuhan Hardware	81
Tabel 3. 11 Analisis Kebutuhan Brainware	83
Tabel 4. 1 Penilaian	103
Tabel 4. 2 Presentase Penilaian	103
Tabel 4. 3 Kusioner Peserta	104
Tabel 4. 4 Perhitungan Kusioner Peserta	107
Tabel 4. 5 Kusioner Para Ahli	109
Tabel 4. 6 Perhitungan Kusioner Para Ahli	112

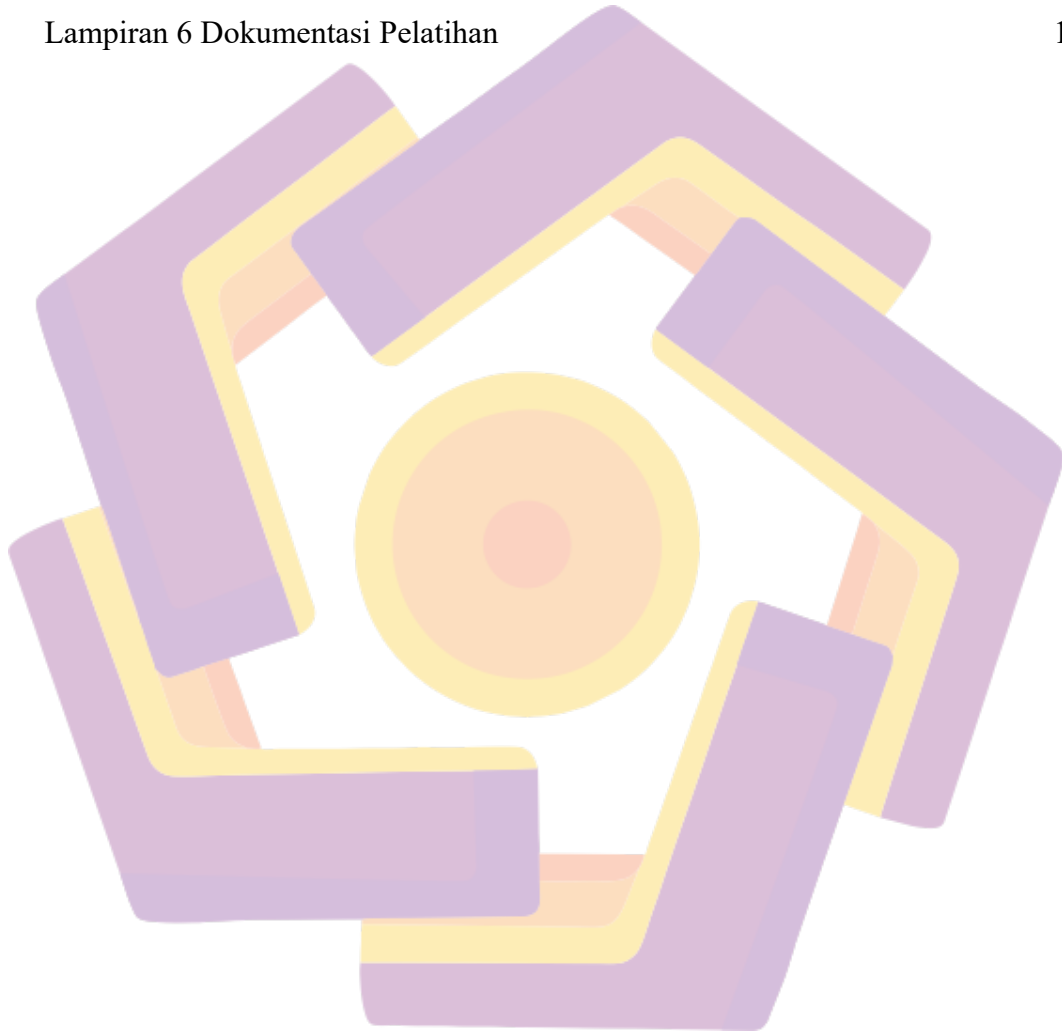
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tipografi Font	12
Gambar 2. 2 Bitmap dan Vektor	13
Gambar 2. 3 Tabel Ekstensi File Suara (Chapman, 2009)	14
Gambar 2. 4 Tabel Format Video Digital (Chapman, 2009)	16
Gambar 2. 5 Peta konsep materi video pembelajaran	17
Gambar 2. 6 Komponen Smart City	18
Gambar 2. 7 Tampilan Capcut	22
Gambar 2. 8 Halaman Desain Canva	22
Gambar 2. 9 Teknik Sampling	23
Gambar 3. 1 Kantor BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 3 Tangkapan layar Standar Visual Komdigi dalam pembuatan video pembelajaran ditahun sebelumnya	29
Gambar 3. 4 Tangkapan layar Standar Editing Komdigi dalam pembuatan video pembelajaran ditahun sebelumnya	30
Gambar 3. 5 Tangkapan layar Standar logo dan subtitle Komdigi dalam pembuatan video pembelajaran ditahun sebelumnya	31
Gambar 3. 6 Focus Group Discussion	31
Gambar 3. 7 Proses Shooting Video Pembelajaran	77
Gambar 3. 8 Proses Editing Video Pembelajaran	78
Gambar 4. 1 Hasil Set Up Shooting.....	86
Gambar 4. 2 Uji Coba Kamera.....	86
Gambar 4. 3 Settingan GVM	87
Gambar 4. 4 Settingan Bowens Godox.....	87
Gambar 4. 5 Setingan INBEX IL-100S	88
Gambar 4. 6 Contoh Penggunaan Tripod Pada Lighting	88
Gambar 4. 7 Uji Coba Teleprompter	89

Gambar 4. 8 Microfon Audio Shooting	89
Gambar 4. 9 Lokasi Shooting Smart Office.....	90
Gambar 4. 10 Teknik Kamera Statis	91
Gambar 4. 11 Penggunaan Teleprompter	92
Gambar 4. 12 Proses Shooting.....	92
Gambar 4. 13 Pembuatan File Project Video.....	93
Gambar 4. 14 Import File Workspace Capcut	94
Gambar 4. 15 Pemilihan Footage.....	94
Gambar 4. 16 Hasil Cutting Dan Penyusunan Timeline.....	95
Gambar 4. 17 Penambahan Aset Grafis Dari Software Canva	95
Gambar 4. 18 Keyframing Camera Movement.....	96
Gambar 4. 19 Audio Dan Sound Effects Dengan Pengaturan dB menyesuaikan..	97
Gambar 4. 20 Bumper In and Out.....	97
Gambar 4. 21 Penambahan Dan Settingan Penempatan Logo	97
Gambar 4. 22 Penambahan Subtitle.....	98
Gambar 4. 23 Settingan Penempatan Subtitle.....	98
Gambar 4. 24 Format Settingan Color Grading.....	99
Gambar 4. 25 Format Settingan Export Pada Software Capcut.....	100
Gambar 4. 26 Format Settingan Export (Rendering).....	100
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Video Pembelajaran Tentang Smart Village	101
Gambar 4. 28 Evaluasi Bersama Para Narasumber	102
Gambar 4. 29 Implementasi Pada Learning Management System (LMS)	114
Gambar 4. 30 Implementasi Pada Youtube	114

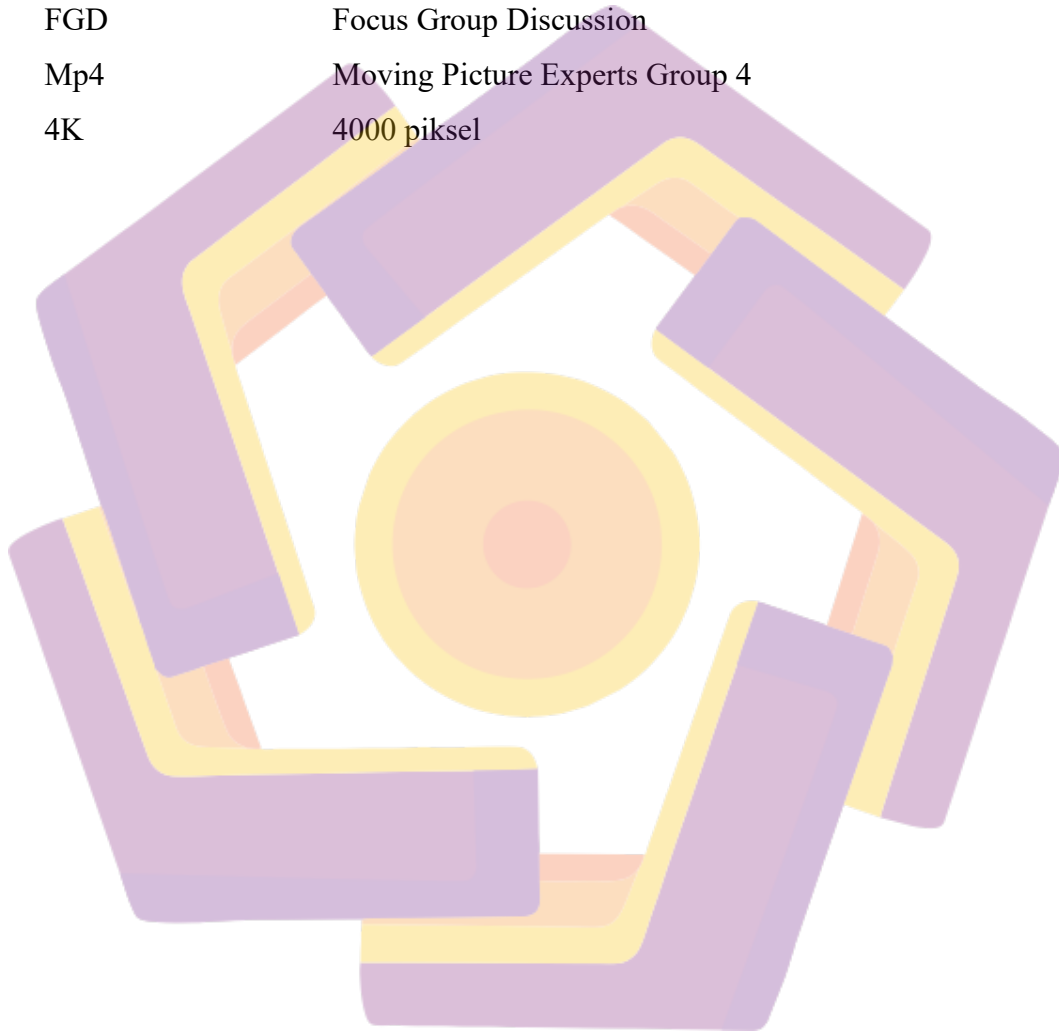
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	120
Lampiran 2 Surat Balasan SIP dari objekpenelitian	121
Lampiran 3 Surat Hasil Evaluasi Penelitian	122
Lampiran 4 Kuisisioner Peserta	123
Lampiran 5 Kuisisioner Para Ahli	126
Lampiran 6 Dokumentasi Pelatihan	129



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

E-Government	Electronic Government
BPS	Badan Pusat Statistik
BPSDMP	Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian
KOMDIGI	Komunikasi Dan Digital
DTS	Digital Talent Scholarship
FGD	Focus Group Discussion
Mp4	Moving Picture Experts Group 4
4K	4000 piksel



DAFTAR ISTILAH

Microskill	Pelatihan yang melalui video sebagai media pembelajarannya dan salah satu pelatihan yang masuk dalam program pelatihan DTS
Smart Village	smart village atau desa cerdas yang merupakan pengembangan ditingkat desa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
Smart City	Smart City atau kota cerdas adalah konsep pengelolaan kota yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
Camera movement	Teknik editing yang digunakan untuk mendukung atau menciptakan efek gerakan kamera bertujuan untuk memperkuat narasi.
Export	proses mengubah dan menyimpan hasil akhir dari sebuah proyek multimedia (seperti video, audio, atau gambar) ke dalam format file tertentu agar bisa digunakan.
CapCut	Software editing berbasis mobile dan desktop yang digunakan dalam proses editing video
Canva	Platform desain grafis untuk membuat berbagai jenis konten visual secara mudah, cepat, dan profesional.
Hardware	perangkat keras dalam sistem komputer — yaitu komponen fisik yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung
Software	Program atau software yang digunakan dalam pembuatan dan editing video
Pra-produksi	Tahap awal dalam produksi pembuatan video, yang mencakup tahapan perencanaan
Produksi	Tahap pembuatan konten video berdasarkan tahap perencanaan dalam proses pra produksi
Pasca-produksi	Tahap pembuatan hasil hingga penyempurnaan hasil produksi
Implementasi	proses penerapan atau pelaksanaan dari suatu rencana dan konsep
Video Interaktif	Jenis video yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi langsung dengan isi video.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video interaktif sebagai media pembelajaran dalam pelatihan microskill Digital Talent Scholarship (DTS) dengan tema Smart Village di BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta. Latar belakang penelitian ini berangkat dari pentingnya meningkatkan literasi digital masyarakat desa melalui media edukatif yang menarik dan informatif. Video interaktif dianggap sebagai salah satu solusi untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta.

Metode penelitian melibatkan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi mencakup perumusan konsep, penulisan naskah, dan penjadwalan shooting. Pada tahap produksi dilakukan pengambilan gambar dengan teknik camera movement serta perekaman suara. Sedangkan tahap pasca-produksi meliputi proses editing, rendering, evaluasi, hingga implementasi video ke platform YouTube dan Learning Management System (LMS) KOMDIGI.

Hasil dari uji kelayakan menunjukkan bahwa video pembelajaran mendapat respons sangat positif dari para ahli (dengan nilai 90%) dan peserta pelatihan (dengan nilai 85,6%). Temuan ini membuktikan bahwa video yang dikembangkan efektif sebagai media pembelajaran interaktif dan layak digunakan dalam program pelatihan DTS. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan edukasi digital, khususnya dalam mendorong kemajuan desa melalui konsep Smart Village.

Kata kunci: video interaktif, smart village, digital talent scholarship, media pembelajaran, literasi digital

ABSTRACT

This research aims to develop an interactive video as a learning medium for the microskill training program of the Digital Talent Scholarship (DTS) with the theme of Smart Village at BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta. The study is based on the need to enhance digital literacy in rural communities through engaging and informative educational media. Interactive video is considered an effective solution to deliver educational content in a way that is easy to understand and appealing to participants.

The research method involves pre-production, production, and post-production stages. Pre-production includes concept development, scriptwriting, and shooting schedule planning. The production stage involves video shooting using camera movement techniques and audio recording. Post-production includes editing, rendering, evaluation, and implementation on YouTube and the KOMDIGI Learning Management System (LMS).

The feasibility test results show that the learning video received very positive responses from experts (scoring 90%) and training participants (scoring 85.6%). These findings indicate that the developed video is effective and suitable as an interactive learning medium for the DTS training program. This research is expected to contribute to digital education development, particularly in promoting village advancement through the Smart Village concept.

Keywords: *interactive video, smart village, digital talent scholarship, learning media, digital literacy.*