

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE DI MEDIA SOSIAL
(STUDI KASUS DI FODIKA)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

MUHAMMAD ALIF PRAWIRA NEGARA

2312030618

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE DI MEDIA SOSIAL
(STUDI KASUS DI FODIKA)**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

MUHAMMAD ALIF PRAWIRA NEGARA

2312030618

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Media Pembelajaran Edukasi *Artificial Intelligence*
di Media Sosial
(Studi Kasus di Fodika)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Alif Prawira Negara

2312030618

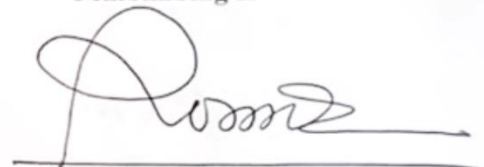
Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 26 Agustus 2026

Pembimbing I


M. Nur Juniadi, M.M
NIDN. 0612066903

Pembimbing II


Afnan Rosvidi, M.Kom
NIDN. 0508016803

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 
Muhammad Setivawan, M.Kom
Ketua STMIK AMIKOM Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE DI MEDIA SOSIAL
(STUDI KASUS DI FODIKA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Alif Prawira Negara
2312030618

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2026

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Afnan Rosvidi, M.Kom

Siti Rihastuti, M.Kom

Eko Hariadi, M.Kom

Tanda Tangan

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Teknologi hanyalah sebuah alat, sedangkan kreativitas, etika, dan kemampuan berpikir adalah nilai yang dimiliki manusia. Gunakan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan karya yang bermanfaat, bukan sebagai pengganti semangat untuk terus belajar dan berinovasi."

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang telah diberikan. Berkat izin dan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selalu hadir memberikan doa, semangat, dan kasih sayang. Mereka adalah sumber kekuatan yang mengiringi setiap langkah perjuangan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

1. Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, kesehatan, kesabaran, serta kemudahan yang senantiasa diberikan kepada penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang mungkin tidak memiliki kesempatan untuk mengenyam pendidikan di bangku perguruan tinggi, tetapi tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, doa yang tulus, dukungan, pengorbanan, serta kerja keras demi masa depan penulis. Terima kasih atas segala cinta dan perjuangan yang tidak akan pernah mampu penulis balas dengan apa pun.
3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Manajemen Informatika STMIK Amikom Surakarta, yang telah memberikan bimbingan, ilmu

pengetahuan, arahan, motivasi, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

4. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dukungan, bantuan, dan cerita yang telah kita lalui bersama. Setiap diskusi, tawa, dan perjuangan yang kita lewati akan menjadi kenangan berharga yang tidak akan terlupakan.
5. Seseorang yang sangat berarti dalam hidup penulis, yang selalu hadir memberikan semangat, perhatian, doa, serta dukungan tanpa lelah. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan motivasi ketika penulis merasa lelah, serta selalu menemani dalam setiap proses hingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah mampu bertahan, terus berjuang, bangkit dari setiap kesulitan, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan perjalanan ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah baru menuju masa depan yang lebih baik serta dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, karunia, kesehatan, serta kemudahan yang telah diberikan. Berkat pertolongan dan ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada Program Studi Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta. Adapun judul Tugas Akhir yang penulis susun adalah "*Media Pembelajaran Edukasi Artificial Intelligence di Media Sosial (Studi Kasus: FODIKA)*".

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaiannya tidak lepas dari bantuan, dukungan, doa, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Seluruh keluarga saya tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas segala perjuangan dan cinta yang telah menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.

3. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom, selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Surakarta.
4. Bapak M. Nur Juniadi, M.M. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Afnan Rosyidi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan, saran, serta bimbingan yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
6. Seluruh dosen dan staf STMIK AMIKOM Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, pelayanan, serta bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Teman-teman Program Studi D3 Manajemen Informatika yang telah menjadi rekan seperjuangan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, semangat, serta pengalaman yang telah diberikan sehingga perjalanan selama menempuh pendidikan menjadi lebih berkesan.
8. Bapak Aan Tursina Graha selaku pemilik Digital Agency FODIKA yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan tugas akhir serta berbagi informasi, pengalaman, dan wawasan yang sangat membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

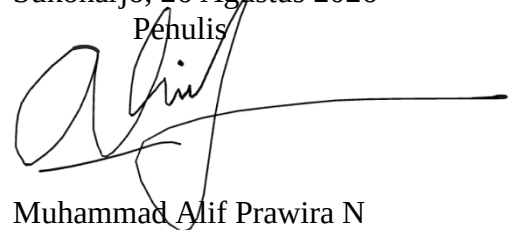
Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi mahasiswa, akademisi, maupun masyarakat yang ingin mempelajari penerapan media pembelajaran mengenai *Artificial Intelligence* melalui media sosial.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sukoharjo, 26 Agustus 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alif', with a long horizontal line extending to the right.

Muhammad Alif Prawira N

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI *ARTIFICIAL*
***INTELLIGENCE* DI MEDIA SOSIAL**
(STUDI KASUS DI FODIKA)
ARTIFICIAL INTELLIGENCE EDUCATIONAL LEARNING MEDIA ON SOCIAL
MEDIA (CASE STUDY AT FODIKA)

¹⁾ Muhammad Alif Prawira Negara, ²⁾ M. Nur Juniadi, M.M,

³⁾ Afnan Rosyidi, M.Kom

¹⁾ D3 Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin pesat menuntut masyarakat untuk memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai teknologi tersebut. Namun, penyampaian materi AI masih dianggap kompleks sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* di media sosial dengan studi kasus pada Digital Agency FODIKA. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil tugas akhir berupa konten edukasi AI dalam format video *Reels* Instagram yang dikemas secara sederhana, komunikatif, dan menarik. Media pembelajaran yang dirancang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap *Artificial Intelligence* sekaligus menjadi media edukasi digital yang efektif bagi FODIKA.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Konten Kreatif, *Artificial Intelligence*, Media Sosial, Edukasi Digital.

ABSTRACT

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) necessitates a better public understanding of the technology. However, conveying AI-related material is often perceived as complex, creating a need for engaging and accessible educational media. This study aims to design educational content about AI for social media, using the digital agency FODIKA as a case study. The Design Thinking methodology was employed, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The research resulted in AI educational content presented as Instagram Reels, designed to be simple, communicative, and engaging. The developed educational media is expected to enhance public understanding of Artificial Intelligence while serving as an effective digital educational tool for FODIKA.

Keywords: Learning Media, Creative Content, Artificial Intelligence, Social Media. Digital Education.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.5.1 Bagi FODIKA	4

1.5.2	Bagi Masyarakat.....	4
1.5.3	Bagi Penulis.....	4
1.6	Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1	Metode Observasi.....	5
1.6.2	Metode Wawancara.....	5
1.6.3	Metode Kepustakaan	6
1.7	Teori Yang Digunakan	6
1.7.1	Perancangan Multimedia.....	6
1.7.2	<i>Perancangan Sistem</i>	9
1.7.3	<i>Pembelajaran</i>	11
1.7.4	<i>Artificial Intelligence</i>	12
1.7.5	<i>Multimedia Learning</i>	14
1.7.6	Komunikasi Digital	16
1.7.7	Media Sosial.....	17
1.7.8	<i>Visual Storytelling</i>	17
1.7.9	Desain Konten Kreatif.....	17
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	18
1.8.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	18
1.8.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	20

1.9 Sistematika Penulisan.....	23
1.10 Jadwal Kegiatan	24
BAB II GAMBARAN OBYEK.....	26
2.1 Profil FODIKA.....	26
2.2 Struktur Organisasi.....	28
2.3 Visi dan Misi	28
2.4 Logo FODIKA	29
2.5 Sejarah Berdiri.....	30
2.6 Sistem yang Belum dikembangkan	32
BAB III PEMBAHASAN	33
3.1 Sistem yang dikembangkan.....	33
3.2 Pembuatan & Perancangan Media Pembelajaran.....	33
3.2.1 Pra Produksi	34
3.2.2 Produksi.....	34
3.2.3 Pasca Produksi.....	35
3.3 Penyusunan Materi Pembelajaran	36
3.3.1 Penyusunan Naskah (<i>Script</i>)	36
3.3.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	40
3.3.3 Pembuatan <i>Prompt Artificial Intelligence</i>	45

3.4	Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	53
3.4.1	Pembuatan <i>Thumbnail</i> Video di CorelDRAW.....	53
3.4.2	<i>Generate</i> Gambar Menggunakan Gemini AI	55
3.4.3	Pembuatan Video Menggunakan Flow by Gemini	56
3.4.4	Proses <i>Editing</i> Menggunakan Adobe Premiere Pro	57
3.4.5	Penyusunan <i>Caption</i> dan <i>Hastag</i>	58
3.4.6	Publikasi Video <i>Reels</i>	59
3.5	Hasil Pembuatan Video Pembelajaran	60
BAB IV	PENUTUP	62
4.1	Kesimpulan.....	62
4.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Prinsip <i>Multimedia Learning</i> Menurut Mayer	15
Tabel 1. 2 Unsur-unsur Desain Konten Kreatif	18
Tabel 1. 3 Perangkat Keras Pengguna Laptop	19
Tabel 1. 4 Perangkat Keras <i>Smartphone</i>	20
Tabel 1. 5 Jadwal Kegiatan	25
Tabel 3. 1 <i>Script</i> Video	37
Tabel 3. 1 Lanjutan	38
Tabel 3. 1 Lanjutan	39
Tabel 3. 1 Lanjutan	40
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 3. 2 Lanjutan	42
Tabel 3. 2 Lanjutan	43
Tabel 3. 2 Lanjutan	44
Tabel 3. 2 Lanjutan	45
Tabel 3. 3 <i>Prompt Generate</i> Gambar Menggunakan Gemini	46
Tabel 3. 3 Lanjutan	47
Tabel 3. 3 Lanjutan	48
Tabel 3. 4 <i>Prompt Image to Video</i> Menggunakan Flow by Gemini.....	49
Tabel 3. 4 Lanjutan	50
Tabel 3. 4 Lanjutan	51
Tabel 3. 4 Lanjutan	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Perancangan Media Pembelajaran	10
Gambar 1. 2 Prinsip Konstruktivisme.....	12
Gambar 1. 3 Konsep Multimedia Learning.....	16
Gambar 2. 1 FODIKA Tampak Depan	27
Gambar 2. 2 FODIKA Tampak Dalam	27
Gambar 2. 3 <i>Screenshot</i> Google Map FODIKA	28
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 2. 5 Logo FODIKA	30
Gambar 2. 6 Sistem yang Belum Dikembangkan	32
Gambar 3. 1 Sistem yang Dikembangkan.....	33
Gambar 3. 2 Proses Pembuatan <i>Thumbnail</i> di CorelDRAW	55
Gambar 3. 3 Hasil Jadi <i>Thumbnail</i>	55
Gambar 3. 4 Proses Pembuatan Gambar di Gemini AI	56
Gambar 3. 5 Proses Pembuatan Video Menggunakan Flow by Gemini.....	57
Gambar 3. 6 Proses <i>Editing</i> Menggunakan Adobe Premiere Pro.	58
Gambar 3. 7 Penyusunan <i>Caption</i> dan <i>Hastag</i>	59