



**PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI 2D
SEJARAH PROKLAMASI UNTUK KELAS 5 SDN
KENCANA 1**

SKRIPSI

ROHMATIN NUR HAYAT - 2107431004

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2025**



**PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI 2D
SEJARAH PROKLAMASI UNTUK KELAS 5 SDN
KENCANA 1**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

ROHMATIN NUR HAYAT

2107431004

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2025**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rohmatin Nur Hayat
NIM : 2107431004
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI
2D SEJARAH PROKLAMASI UNTUK KELAS 5
SDN KENCANA 1

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Rohmatin Nur Hayat

NIM. 2107431004



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Rohmatin Nur Hayat

NIM : 2107431004

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI 2D
SEJARAH PROKLAMASI UNTUK KELAS 5 SDN KENCANA 1

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari ..Selasa..., tanggal
.....24....., bulanJuni....., tahun2025....., dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds. ()

Penguji I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()

Penguji II : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()

Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam meraih gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa kesalahan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses ini, dan pencapaian ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia berupa kesehatan serta kemampuan tanpa batas, memungkinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
4. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang dengan telah meluangkan waktu, pemikiran, serta tenaga dalam membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Fajar Mustofa, selaku rekan, tandem, tim, mentor, sahabat dari awal perkuliahan hingga bahkan tugas akhir.
6. Teman – teman Kostan Ganteng yang saling menguatkan dalam proses pengerjaan penelitian ini.
7. SDN Kencana 1 yang telah memberikan izin dan mendukung penelitian ini.
8. Keluarga dan kerabat yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Sebagai penutup, penulis berharap skripsi ini dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi pembaca dalam mengembangkan produk animasi 2D.

Depok, 10 Juni 2025

Rohmatin Nur Hayat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rohmatin Nur Hayat
NIM : 2107431004
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI 2D SEJARAH
PROKLAMASI UNTUK KELAS 5 SDN KENCANA 1”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 10 Juni 2025

Penulis,



Rohmatin Nur Hayat

NIM. 2107431004



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan video edukasi berbasis animasi 2D yang terintegrasi dengan real footage dan visual effect sebagai media pembelajaran sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas 5 SDN Kencana 1. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi. Aset grafis dibuat dengan Adobe Illustrator, sedangkan animasi dikerjakan menggunakan Adobe After Effects. Hasil akhir berupa video animasi 2D yang memadukan karakter animasi dengan rekaman nyata lokasi bersejarah. Pengujian dilakukan melalui alpha testing oleh tim internal dan beta testing oleh guru, ahli media, serta 63 siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa video mendapatkan respon positif dengan skor rata-rata 87,05% dari siswa, yang mengindikasikan bahwa media animasi ini sangat layak digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi 2D yang terintegrasi dengan elemen visual nyata efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan.

Kata kunci: Animasi 2D, Sejarah Proklamasi, Media Pembelajaran, MDLC, Pendidikan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
<i>Abstrak</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Video Animasi	5
2.2 <i>Adobe Illustrator</i>	5
2.3 <i>Adobe After Effects</i>	6
2.4 Warna	6
2.5 12 Prinsip Animasi.....	8
2.6 Multimedia Development Life Cycle.....	12
2.7 Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Rancangan Penelitian.....	17



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2	Tahapan Penelitian.....	18
3.2.1	<i>Concept</i> (Konsep)	18
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan)	19
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	19
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	19
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	19
3.3	Objek Penelitian.....	20
3.4	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	20
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.4.2	Analisis Data.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
4.1	Analisis Kebutuhan.....	22
4.2	Perancangan Produk.....	23
4.2.1	Perancangan Aset.....	23
4.2.2	Perancangan Animasi.....	24
4.2.3	<i>Material Collecting</i> Aset Gambar.....	27
4.2.4	<i>Material Collecting</i> Aset Animasi 2D	29
4.3	Implementasi Produk	34
4.3.1	Pembuatan Aset 2D.....	34
4.3.2	Pembuatan Animasi 2D	37
4.4	Pengujian.....	46
4.4.1	Deskripsi Pengujian	46
4.4.2	Prosedur Pengujian	46
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	47
4.4.4	Analisis Data/Evaluasi Pengujian	57
4.5	Distribusi.....	61
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Simpulan	63
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		65



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3. 1 Interval Skala Likert</i>	21
<i>Tabel 4. 1 Konsep.....</i>	23
<i>Tabel 4. 2 Storyboard Animasi 2D Belajar Proklamasi</i>	24
<i>Tabel 4. 3 Tabel Aset Animasi 2d</i>	29
<i>Tabel 4. 4 Hasil Alpha Testing.....</i>	47
<i>Tabel 4. 5 Hasil Beta Testing Guru</i>	49
<i>Tabel 4. 6 Hasil Beta Testing Siswa SD.....</i>	52





DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Warna Primer</i>	7
<i>Gambar 2. 2 Warna Sekunder.....</i>	7
<i>Gambar 2. 3 Warna Tersier</i>	7
<i>Gambar 2. 4 Squash & Stretch</i>	8
<i>Gambar 2. 5 Anticipation.....</i>	8
<i>Gambar 2. 6 Staging</i>	9
<i>Gambar 2. 7 Straight Ahead dan Pose-to-Pose.....</i>	9
<i>Gambar 2. 8 Follow Through and Overlapping Action.....</i>	9
<i>Gambar 2. 9 Slow In and Slow Out</i>	10
<i>Gambar 2. 10 Arcs</i>	10
<i>Gambar 2. 11 Secondary Action</i>	10
<i>Gambar 2. 12 Timing</i>	11
<i>Gambar 2. 13 Exaggeration.....</i>	11
<i>Gambar 2. 14 Solid Drawing.....</i>	11
<i>Gambar 2. 15 Appeal</i>	12
<i>Gambar 2. 16 Multimedia Development Life Cycle.....</i>	12
<i>Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....</i>	18
<i>Gambar 4. 1 Sketsa Awal Deka dan Rara.....</i>	24
<i>Gambar 4. 2 Pembuatan Kaki dan Tangan Karakter.....</i>	35
<i>Gambar 4. 3 Bagian - bagian Karakter.....</i>	35
<i>Gambar 4. 4 Tampilan karakter dan layernya.....</i>	35
<i>Gambar 4. 5 Perancangan aset karakter Deka dan Rara</i>	36
<i>Gambar 4. 6 Perancangan aset Tokoh Sejarah Proklamasi.....</i>	36
<i>Gambar 4. 7 Tampilan aset setelah di import</i>	37
<i>Gambar 4. 8 Proses rigging karakter dengan Duik Angela</i>	38
<i>Gambar 4. 9 Tampilan setelah proses rigging</i>	38
<i>Gambar 4. 10 Tweening aset karakter</i>	39
<i>Gambar 4. 11 Script untuk Looping.....</i>	39
<i>Gambar 4. 12 Tweening alis dan mata</i>	40
<i>Gambar 4. 13 Layering mulut.....</i>	40

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<i>Gambar 4. 14 Load mulut ke SF Caddy.....</i>	41
<i>Gambar 4. 15 Mengisi mulut pada frame</i>	41
<i>Gambar 4. 16 Save Project</i>	42
<i>Gambar 4. 17 Pemilihan format rendering.....</i>	42
<i>Gambar 4. 18 Titik puppet pada frame Laksamana Maeda</i>	43
<i>Gambar 4. 19 Titik puppet pada frame Ahmad Soebardjo</i>	43
<i>Gambar 4. 20 Titik puppet pada frame BM Diah</i>	44
<i>Gambar 4. 21 Animasi materi Nusantara</i>	44
<i>Gambar 4. 22 Animasi materi BPUPKI dan PPKI.....</i>	45





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup Penulis</i>	68
<i>Lampiran 2 Storyboard</i>	69
<i>Lampiran 3 Wawancara dengan Guru SDN Kencana 1</i>	98
<i>Lampiran 4 Dokumentasi Beta Testing Siswa SD</i>	100
<i>Lampiran 5 CV Ahli Media</i>	101
<i>Lampiran 6 Dokumentasi dengan Ahli Media</i>	102
<i>Lampiran 7 Kuesioner</i>	103
<i>Lampiran 8 Capaian Pembelajaran dan Sumber Materi</i>	104





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pembentukan jati diri dan karakter suatu bangsa. Dengan mempelajari sejarah, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah suatu negara, tetapi juga memahami nilai-nilai kebangsaan, perjuangan, dan patriotisme yang menjadi dasar bangsa dan kehidupannya. Pada jenjang sekolah dasar, pelajaran sejarah menjadi dasar untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan mengenalkan siswa pada budaya dan adat istiadat Indonesia yang beragam (Saleh, 2021).

SDN Kencana 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang mengajarkan sejarah Peristiwa Proklamasi berdasarkan ATP dan CP Kurikulum Merdeka Fase C Unit 4. Materi ini terdapat dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil kuisioner kepada siswa kelas 5 SD terhadap materi sejarah proklamasi didapati nilai rata-rata 60% siswa merasa pembelajaran sejarah sulit dipahami. Berdasarkan wawancara dengan guru di SDN Kencana 1 yaitu Bapak Lambang Gustono, para siswa merasa bosan dengan penyampaian materi yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan materi yang diberikan tidak dapat diterima dengan baik oleh para siswa. Sehingga diperlukan inovasi menarik dalam bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk siswa.

Video edukasi animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar, media ini merupakan media yang berbasis video sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Adapun penjelasan media animasi menurut Furoidah dalam (Damayanti & Yuanta, 2018). Media animasi merupakan media yang tersusun atas kumpulan gambar yang diolah hingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio agar terlihat hidup dan mengandung pesan pembelajaran. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa media animasi merupakan sebuah media berbasis video yang didalamnya tersusun dari gabungan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

gambar atau grafis yang bergerak dengan salah satu fungsinya yaitu untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

Hasil wawancara dan riset menunjukkan bahwa para siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatiannya dalam proses belajar. Kombinasi animasi 2D dengan integrasi real footage dan visual effect dipilih sebagai pendekatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Penggunaan footage asli dari Monumen Proklamasi dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi memberikan gambaran nyata tentang lokasi dan suasana bersejarah, sementara Animasi 2D menyederhanakan konsep kompleks dan menghidupkan cerita secara menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penggunaan media video edukasi animasi 2D integrasi *real footage* dan *visual effect* dalam pembelajaran di SDN Kencana 1 belum pernah diterapkan. Media ini berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Proklamasi. Menurut (Jamaliyah & Wulandari, 2022), media video pembelajaran memiliki keunggulan dalam menjelaskan materi secara mendalam, menarik, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penyebab rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah Proklamasi di SDN Kencana 1, apa saja kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah dengan metode konvensional, serta bagaimana pengembangan media video edukasi animasi 2D yang terintegrasi dengan real footage dan visual effect dapat menjadi solusi inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Proklamasi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.3 Batasan Masalah

Cakupan pembahasan tentang media pembelajaran video edukasi animasi dalam penelitian ini sangatlah luas. Untuk itu, penelitian ini perlu membatasi fokusnya pada beberapa aspek berikut:

1. Materi pembelajaran tentang sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada modul ajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila implementasi kurikulum merdeka Fase C Unit 4 Kelas 5.
2. Peristiwa Proklamasi yang dipaparkan meliputi peristiwa sebelum proklamasi, penyusunan teks Proklamasi, pembacaan teks Proklamasi oleh Ir. Soekarno, dan suasana hari kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.
3. Pembuatan karakter utama Deka dan Rara, tokoh pahlawan seperti Ir Soekarno, Mohammad Hatta, Ahmad Soebarjo, Laksamana Maeda, BM Diah, Sayuti Melik dan latar tempat 2D untuk pendukung animasi pada video edukasi.
4. Penggunaan perangkat lunak seperti Adobe After Effects dan Adobe Illustrator untuk pembuatan animasi.
5. Hasil akhir berupa aset grafis 2D dengan format .png dan .ai dan animasi 2d dengan format .mov dan .mp4, lalu di distribusikan kepada rekan tim melalui GDrive.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aset 2D dan animasi 2D untuk digunakan pada video pembelajaran Sejarah Proklamasi Indonesia.

1.4.2 Manfaat

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Memberikan gambaran tentang tentang peristiwa sejarah penjajahan di Indonesia hingga proklamasi secara lebih menarik.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Video edukasi animasi ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dengan menyajikan materi pembelajaran melalui gambar dan menambah pemahaman terhadap sejarah proklamasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran mengenai topik penelitian yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori atau kajian ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, termasuk konsep-konsep tentang video edukasi, visual effect, animasi 2D, serta sejarah Proklamasi, yang diperoleh dari sumber literatur yang valid.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi perencanaan dan implementasi dari penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk pembuatan video edukasi berbasis animasi adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Selain itu, juga dijelaskan teknik pengumpulan data yang digunakan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pengujian video edukasi yang telah dibuat, meliputi deskripsi produk, prosedur pengujian, hasil pengujian, dan evaluasi terhadap video edukasi tersebut.

5. PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan atau penelitian lebih lanjut.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berikut kesimpulan dari penelitian pembuatan animasi 2D tentang Sejarah Proklamasi sebagai media pembelajaran siswa SD, yaitu:

1. Perancangan aset dan pembuatan animasi 2D Sejarah Proklamasi telah berhasil dilakukan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang mencakup enam tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.
2. Alpha testing menunjukkan aset grafis yang dibuat dapat digunakan dengan baik dan pembuatan animasi 2D berjalan sesuai *storyboard*.
3. Penilaian dari guru SDN Kencana 1 pada tahap *beta testing* mendapat skor rata - rata 95.83%, yang mengindikasikan materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum dan video Belajar Proklamasi sangat layak digunakan serta efektif sebagai media pembelajaran mengenai Sejarah Proklamasi, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Adapun masukan dari guru seperti menambahkan karakter lainnya agar lebih variatif.
4. Hasil *beta testing* oleh ahli media menyatakan bahwa aspek teknis aset dan animasi seperti desain karakter, ekspresi wajah, sinkronisasi suara, gerakan karakter, dan penerapan prinsip animasi telah dinilai sangat layak. Namun, ahli media memberikan saran untuk menambahkan karakter lainnya.
5. Penilaian dari siswa SD pada tahap *beta testing* mendapat skor rata – rata 87.05%, yang mengindikasikan animasi 2D pada video Belajar Proklamasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Nilai ini menunjukkan bahwa animasi 2D mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun saran dari siswa SD seperti menambahkan karakter lainnya agar lebih variatif dan juga menambah durasi video.



5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dalam pengembangan aset grafis dan animasi 2D pada video implementasi efek visual yang mengintegrasikan animasi 2D dengan *real footage* mengenai Sejarah Proklamasi untuk siswa SD, terdapat beberapa aspek yang perlu dievaluasi dan disempurnakan agar animasi 2D ke depannya menjadi lebih optimal. Beberapa masukan untuk pengembangan meliputi penambahan jumlah karakter guna memperkaya variasi komunikasi dalam video, penerapan 12 prinsip animasi secara lebih konsisten pada setiap karakter, serta penyesuaian durasi animasi agar tidak terasa terlalu cepat atau terlalu lambat. Selain itu, dalam proses pembuatan aset karakter 2D, setiap bagian tubuh sebaiknya dipisahkan pada *layer* berbeda untuk mempermudah proses *tweening* dan menghasilkan animasi yang lebih nyaman dilihat. *Style* karakter animasi juga bisa ditingkatkan dengan menggunakan *style design* yang tidak *flat*. Diharapkan penelitian selanjutnya mampu menghadirkan animasi yang lebih inovatif sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mampu meningkatkan antusiasme siswa.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. H., Destari, R. A. & Riza, B. S., 2021. Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. *Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, Juni, Volume 2, pp. 43-52.
- Damayanti, R. & Yuanta, F., 2018. Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, pp. 1-8.
- Effendi, M. Y. & Sutrisno, A., 2021. Perancangan Video Animasi 2D Meru u ntuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang beserta Kekhasan Daerahnya. *Journal of Language, Literature, and Arts*, pp. 1377-1394.
- Fathoni, A., 2011. Metodologi Penelitian & Tehnik Penulisan Karya Skripsi.
- Fatih, A. & El Syam, R. S., 2022. PENDAMPINGAN TASYAKUR KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA DI KAMPUNG KRASAK KECAMATAN MOJOTENGAH KABUPATEN WONOSOBO. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi*, Volume 1, pp. 102-115.
- Feriana, C., Rachman, A. & Kurniawan, R. A., 2022. Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas. *Jurnal Desain*, 10(1), pp. 61-72.
- Gautama, N. M., Santosa, H. & Swandi, I. W., 2019. Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), pp. 71-48.
- Hazhari, A., Magdalena, M. & Warsih, 2021. Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Journal of Earlychildhood Education*, 2(1), pp. 1-14.
- Irawan, T., Dahlan, T. & Fitirianisah, F., 2021. Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), pp. 212-225.
- Irfan & Pamungkas, S., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan After Effect Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 09 Kota Jambi. *Jurnal Istoria*, 5(1).
- Jamaliyah, R. & Wulandari, N. F., 2022. IMPLEMENTASI VIDIO PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI MAN PURWOREJO. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, pp. 41-51.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Johari, A., Hasan, S. & Rakhman, M., 2014. Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Volume 1, pp. 9-15.
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M. & Sari, I. M., 2023. EDUKASI KETERAMPILAN ADOBE ILLUSTRATOR PADASMA SWASTA CAHAYA MEDAN. *Community Development Journal*, pp. 4484-4488.
- Melati, E. et al., 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal of Education*, 6(1), pp. 732-741.
- M. I., 2024. Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan. *Jurnal SANTI (Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 4(1), pp. 29-37.
- Nadya & Sari, Y. P., 2019. ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA : THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. *Jurnal Titik Imaji*, Volume 2, pp. 80-86.
- Nugraha, A. B. & Dewi, M., 2022. Implementasi Motion Graphics Pada Film Animasi 2D Surabaya 10 November 1945. pp. 281-290.
- Piepiórka, M. (2021). Spaces of difference. Narration in animation/liveaction hybrid films. *Panoptikum*, (26), 189–215.
<https://doi.org/10.26881/pan.2021.26.09>
- Rahmayanti, L. & Istianah, F., 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 6 (No.4).
- Saleh, M., 2021. Semangat Kebangsaan Berbasis Peristiwa Sejarah Lokal untuk Membangun Kesadaran Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, 5(5), pp. 3579-3585.
- Setyawan, R. A. & Atapukan, W. F., 2018. PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT. *Jurnal Compiler Academia Edu*.
- Sumarli, C. O. & Kurnianto, A., 2018. DEVELOPING KARAKTER ANIMASI BERBASIS KUDAPAN KHAS TIONGHOA. *Jurnal Desain*, 5(3), pp. 162-173.
- Suyadi, N. A. et al., 2023. Penerapan 12 Prinsip Animasi dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), pp. 6-11.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Wahyuni, S., 2025. Penggunaan Permainan Puzzle Untuk Mengenalkan Warna Dasar Primer Bagi Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 6(1), pp. 62-72.

Walangadi, H. & Pratama, W. P., 2018. Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), pp. 201-208.

Widiyasanti, M. & Ayriza, Y., 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, April.pp. 1-15.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup Penulis

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Rohmatin Nur Hayat

Anak kedua dari tiga bersaudara. Lahir di Jakarta pada 8 Agustus 2003. Bertempat tinggal di JL. KH Ahmad Sya'yani No.105, Kota Bogor. Lulus dari SDN Kencana 1 Kota Bogor, SMPN 16 Kota Bogor, dan SMK Taruna Terpadu 1. Menjadi Mahasiswa di Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital pada tahun 2021.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Storyboard

NO. SHOOT	1.
Detail Adegan	<i>Graphic title “Belajar Bersama Deka dan Rara” di tengah halaman monumen ditampilkan dengan visual effect seolah melayang di halaman. Dengan RARA dan DEKA (karakter animasi) berjalan di sampingnya. Lalu muncul KAK MAT (aktor) yang masuk ke frame.</i>
Visual	
Dialog	
Angle Shoot	Wide Shoot
Keperluan Visual Effect	<i>Graphic title, karakter animasi</i>
Keperluan Asset	Desain teks, backsound, sound effect digital pixel
NO. SHOOT	2.
Detail Adegan	DEKA dan RARA (karakter animasi) berjalan di sekitar monumen. RARA (karakter animasi) berhenti karena penasaran dengan tempatnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	RARA Deka, sekarang kita lagi di mana sih ini? Kok tempatnya luas banget DEKA Sekarang kita lagi ada di depan Monumen Proklamasi. lokasinya ituu ada di Jakarta Pusat. Kamu liat ituu? RARA Wahh. Apa itu Deka? Gede banget patungnyaa... DEKA Nah, ayo kita lihat lebih dekat aja ra, biar lebih jelas.
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound, teks pop-up, sound effect digital pixel
NO. SHOOT	3.
Detail Adegan	DEKA & RARA (karakter animasi) menuruni Tangga, mendekati patung Soekarno & Hatta. Mereka melihat atas dan terkesima.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	RARA Woaaaa DEKA Woaaaa
Angle Shoot	Close up
Keperluan Visual Effect	Animasi Karakter
Keperluan Asset	Overlay glow, backsound
NO. SHOOT	4.
Detail Adegan	DEKA & RARA (karakter animasi) di depan patung Soekarno & Hatta.
Visual	
Dialog	DEKA Ini diaaaa... Patung Bapak Ir Soekarno dan Mohammad Hatta. Mereka berdua adalah tokoh penting proklamasi Indonesia, sekaligus

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Presiden dan wakil presiden pertama Indonesia. RARA (takjub, melihat atas) Wahh, keren banget ya Deka. Rara baru liat patungnya, besarr banget... DEKA Iyaa ra, mereka sangat berjasa buat indonesia, apalagi peristiwa proklamasi, makanya dibuat patung dan monumen ini buat mengenang peristiwa proklamasi ra RARA (muka bingung) Tapi, aku bingung Deka... Kan kita setiap Senin upacara, itu juga kan memperingati kemerdekaan Indonesia.. Tapii, gimana si Indonesia bisa merdeka dan proklamasi sama seperti di monumen ini... DEKA (sedikit bingung) Euum. Itu yaa ra. Gimana yaa. Deka juga masih bingung sihh
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	5.
Detail Adegan	KAK MAT (aktor) masuk ke <i>frame</i> dan menyapa kedua DEKA & RARA (karakter animasi)
Visual	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dialog	KAK MAT Haloo... Aku dengar tadi kalian mau tau soal gimana Indonesia bisa proklamasi dan akhirnya merdeka yaa?... DEKA (sedikit tertawa malu) Hehe iyaa kak. KAK MAT Kenalin aku Kak Mat. Kalian namanya siapa? Gimana kalo kita belajar bareng soal gimana indonesia bisa merdeka dan proklamasi? DEKA Wah kedengeran seru kak.. Aku Deka kak. Ayo kak belajarr.. RARA Nama aku Raraa kak... Aku jugaa mau belajarr tauu... KAK MAT Haloo Deka dan Raraa... Ayoo kita belajar bareng. Jadii dahulu sebelum indonesia merdeka ituu...
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	6.
Detail Adegan	Kamera zoom in perlahan ke arah KAK MAT (aktor), lalu terlihat <i>visual effect</i> KAK MAT bertransformasi menjadi karakter animasi. Dan dilanjutkan dengan animasi materi.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	KAK MAT (VO) Indonesia terbentuk dari banyaknya wilayah yang memiliki kerajaan teman-teman. Dulunya disebut dengan Nusantara. Sampai pada tahun 1511 M. Bangsa Eropa pertama datang ke tanah Nusantara yaitu Portugis. Awalnya Mereka cuma pengen kerja sama buat dagang dengan Nusantara. Teman-teman tau kan... gimana kayanya alam negara kita. Banyak rempah-rempah yang tumbuh subur, sampai jadi incaran banyak negara Eropa. Portugis tidak bertahan lama teman-teman. Karena banyak perlawanan dari berbagai kerajaan di Nusantara. Tapiii, tidak lama dari itu datang Negara lain dari Eropa.. Kalian tau itu negara apaa?
Angle Shoot	
Keperluan Visual Effect	
Keperluan Asset	Animasi materi, sound effect
NO. SHOOT	7.
Detail Adegan	Kamera bergerak mengarah ke DEKA dan RARA (karakter animasi). DEKA (karakter animasi) lalu menjawab dengan melambaikan tangan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

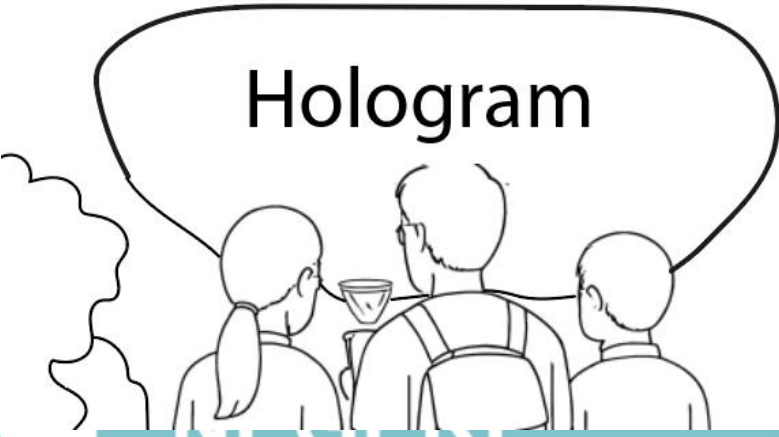
Visual	
Dialog	DEKA Aku tau kaak. Belandaaa. KAK MAT Benar sekali, Deka. Jadi gini aku tunjukkan...
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	8.
Detail Adegan	KAK MAT mengeluarkan <i>handphone</i> dari saku, lalu dari <i>handphone</i> mengeluarkan cahaya dan <i>hologram</i> dari visual effect, untuk menampilkan <i>motion graphic</i> yang melayang di atas <i>handphone</i> .
Visual	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dialog	KAK MAT Belanda datang setelah portugis pada tahun 1596. Sama seperti Portugis, mereka juga awalnya datang ke Nusantara untuk menawarkan kerja sama perdagangan rempah-rempah.
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi, visual hologram motion graphic
Keperluan Asset	Backsound, Sound effect hologram
NO. SHOOT	9.
Detail Adegan	Kamera berubah posisi menjadi di belakang KAK MA(aktor) dan DEKA (karakter animasi). Menampilkan <i>visual effect</i> hologram dengan lebih jelas.
Visual	
Dialog	Awalnya kedatangan Belanda ditolak masyarakat. Namun Belanda mencoba lagi dan lagi sampai akhirnya mereka berhasil mengambil hati masyarakat dan kerajaan yang ada di Nusantara. Tapii, lama-kelamaan mereka mulai jahat DEKA dan RARA. Mereka membentuk VOC pada tahun 1602 untuk menguasai perdagangan di Nusantara dan mengambil semua kekayaan rempah-rempah dari tanah kita. VOC ini kayak kelompok besar pedagang Belanda, tapi mereka tidak adil dan cuma mentingin keuntungan mereka sendiri. Nah penjajahan Belanda ini tidak merata di seluruh Nusantara yaa teman-teman. Karena banyak kerajaan dan tokoh yang langsung melakukan perlawanan saat Belanda datang di daerahnya. Seperti Kapitan Pattimura... RARA (Memotong dengan semangat) Aku tau kak..



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

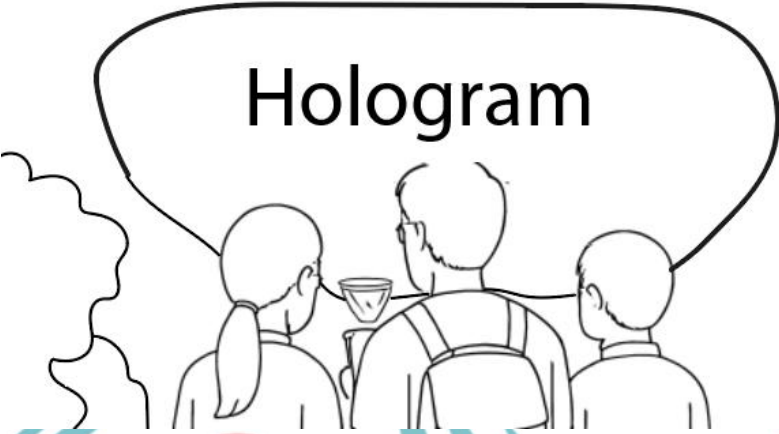
Angle Shoot	Over the shoulder
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi, visual hologram motion graphic
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	10.
Detail Adegan	Kamera dari RARA (karakter animasi) yang sedang memperlihatkan uang seribuan, terlihat dengan <i>visual effect</i> bercahaya dan berbinar.
Visual	
Dialog	RARA Pahlawan yang ada di uang seribuu kan. Niii (Menunjukkan uang seribu lalu mengedipkan) KAK MAT Hahaha benar Rara.
Angle Shoot	High angle
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi, visual glow
Keperluan Asset	Sound effect sparkling, overlaury glow
NO. SHOOT	11.
Detail Adegan	Kamera kembali ke dari belakang KAK MAT (aktor) memperlihatkan <i>visual effect</i> hologram motion graphic.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	KAK MAT (VO) Kapitan Pattimura langsung memimpin perlawanan di Maluku ketika Belanda mulai mejajah. Ada juga Sultan Hasanuddin yang bersama kerajaan Gowa melawan Belanda untuk mempertahankan daerahnya. Tidak lupa ada Cut Nyak Dien, perempuan yang sangat berani melawan Belanda untuk menghindari tanah Aceh dari penjajahan. Dan masih banyak lagi perlawanan dan pahlawan di seluruh Nusantara, teman-teman.
Angle Shoot	Over the shoulder
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi, hologram visual motiom graphic
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	12.
Detail Adegan	Kamera memperlihatkan KAK MAT (Aktor), DEKA dan RARA (Karakter Animasi)
Visual	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dialog	DEKA Wahh, setelah itu Indonesia langsung proklamasi kak?
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Sound effect hologram, backsound
NO. SHOOT	13.
Detail Adegan	Kamera bergerak ke menjauh dari KAK MAT (aktor), DEKA dan RARA (karakter animasi) dengan visual effect foto-foto bendera yang terbang mendekat masuk <i>frame</i> .
Visual	
Dialog	KAK MAT Eiits, engga dong. Karenaa selain Belanda ada beberapa negara lain yang nyoba buat menguasai Nusantara. Seperti Spanyol, Prancis dan Inggris. Mereka tidak bertahan cukup lama di Nusantara. Sampai datang negara terakhir yang menjajah kita, yaitu macan Asia, Jepang.
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Bendera terbang, karakter animasi
Keperluan Asset	Sound effect whoosh, backsound
NO. SHOOT	14.
Detail Adegan	Kamera <i>over the shoulder</i> dari KAK MAT (aktor), memperlihatkan RARA, DEKA (karakter animasi).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	RARA Wah banyak ya kak yang menjajah kitaa. terus-terus gimana kak? KAK MAT Nahh Penjajah terakhir itu kan dari Jepang. Mereka memaksa kita untuk romusha teman teman. DEKA & RARA (muka bingung, kamera dekat) Romushaa??
Angle Shoot	Over the shoulder
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	15.
Detail Adegan	Kamera memperlihatkan RARA, DEKA (karakter animasi) dan KAK MAT (aktor). Lalu perlahan akan berganti animasi saat KAK MAT menjelaskan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	KAK MAT Iyaa. Romusha itu artinya kerja paksa, teman-teman. Waktu dijajah Jepang, banyak rakyat Indonesia yang dipaksa bekerja berat, mulai dari tanam paksa, membangun jalan dan benteng, sampai membuat rel kereta api. Walaupun penjajahan Jepang tidak selama penjajahan Belanda, tapi masyarakat Indonesia tetap sangat menderita, loh. Penjajahan Jepang di Indonesia itu dari tahun 1942 sampai 1945. Nah, supaya rakyat Indonesia mau tetap membantu Jepang, Jepang berjanji akan memberikan kemerdekaan suatu hari nanti. Karena ituuu, Jepang membentuk kelompok-kelompok seperti BPUPKI dan PPKI, teman-teman. BPUPKI itu tugasnya membuat rencana untuk kemerdekaan Indonesia, seperti merancang dasar negara kita. Setelah itu, dibentuk juga PPKI untuk benar-benar mempersiapkan kemerdekaan.
Angle Shoot	
Keperluan Visual Effect	
Keperluan Asset	Animasi materi
NO. SHOOT	16
Detail Adegan	Kamera kembali memperlihatkan KAK MAT (aktor), dan RARA, DEKA (karakter animasi) yang bersemangat.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	DEKA (bersemangat) Terus-terus gimana kak?
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	17.
Detail Adegan	Kamera kembali ke RARA dan DEKA (animasi karakter).
Visual	
Dialog	RARA Nahhh. Abis itu Indonesia langsung proklamasi kan kaak?
Angle Shoot	Close up



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	18.
Detail Adegan	Kamera menampilkan KAK MAT (aktor) dari <i>over the shoulder</i> RARA dan DEKA (animasi karakter). Ketika KAK MAT (aktor) menjelaskan muncul grafis yang mendukung seperti foto pahlawan.
Visual	
Dialog	KAK MAT (tertawa kecil) Hahaha, belum Raraa, sabar yaa. Karena kejadian bom di jepang itu awalnya banyak masyarakat indonesia tidak tau. Sampaii, berita itu didengar para pemuda Indonesia. Mereka langsung mendesak para golongan orang tua seperti Soekarno dan Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan. Tapii, golongan tua tidak ingin gegabah, mereka masih menunggu waktu yang tepat. Hal itu membuat golongan pemuda seperti Wikana dan Chaerul Shaleh membuat gerakan pada 16 Agustus, yaitu membawa Soekarno dan Muhammad Hatta
Angle Shoot	Over the shoulder
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Foto pahlawan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

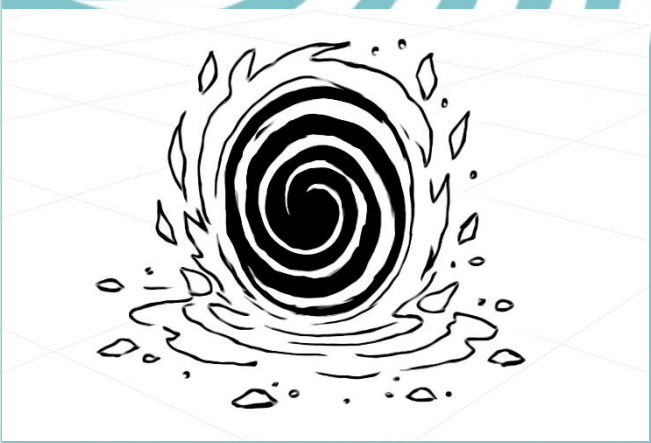
NO. SHOOT	19.
Detail Adegan	Kamera kembali ke RARA dan DEKA (animasi karakter)
Visual	
Dialog	DEKA (ekspresi bingung) Pak Soekarno dan Pak Hatta dibawa ke mana kakk?
Angle Shoot	Close up
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	20.
Detail Adegan	Kamera dari belakang KAK MAT (aktor) dan DEKA (karakter animasi) menampilkan <i>visual effect</i> portal yang tiba-tiba keluar dan menampilkan sedikit rumah rengasdengklok.
Visual	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dialog	KAK MAT Naah, ayo kita jalan-jalan. Kalian lihat depan itu.. Ayo kita masuk DEKA & RARA Ayoo kak
Angle Shoot	Over the shoulder
Keperluan Visual Effect	Visual effect portal, karakter animasi
Keperluan Asset	Sound effect muncul portal, backsound
NO. SHOOT	21.
Detail Adegan	KAK MAT (aktor) dan DEKA, RARA (karakter animasi) masuk ke dalam <i>visual effect</i> portal.
Visual	
Dialog	
Angle Shoot	Over the shoulder
Keperluan Visual Effect	Visual effect portal, karakter animasi
Keperluan Asset	Sound effect transport
NO. SHOOT	22.
Detail Adegan	KAK MAT (aktor) dan DEKA, RARA (karakter animasi) muncul dari <i>visual effect</i> portalnya ke depan sebuah rumah yang menjadi tempat pengasingan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	DEKA Kita di mana ini kak? KAK MAT Naah sekarang kita lagi ada di rumah yang dijadikan tempat pengasingan buat Pak Soekarno dan Hatta. Rumah ini adalah milik Djiaw Kie Siong yang terletak di Rengasdengklok, Karawang, Jawa Barat. Golongan pemuda memilih rumah ini, karena merasa aman dan jauh dari jangkauan Jepang. RARA Wahh, jauh ya kak. Oiyaa kak, Pak Soekarno dan Pak Hatta ngapain aja di rumah ini? KAK MAT Nahh, ayo kita lihat lebih dekat
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Visual effect portal, karakter animasi
Keperluan Asset	Sound effect transport
NO. SHOOT	23.
Detail Adegan	Kamera kembali ke KAK MAT (aktor), dan RARA , DEKA (karakter animasi).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	DEKA Kalau gitu kak, apakah di sini naskah proklamasi di tulis? KAK MAT Nahh, pertanyaan bagus Deka. Jawabannya enggaa, karena saat sore hari di tanggal 16 itu, mereka kembali ke Jakarta. DEKA Ooo gitu kak, mereka ke mana kak? KAK MAT Nahh kita akan pergi ke sana dengan menghilang. Caranya pas aku selesai hitungan ke 3, kita lompat dan teriak lets go yaa. DEKA & RARA Siaap kak KAK MAT satu, dua, tiga
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	24.
Detail Adegan	Kamera <i>zoom in</i> menampilkan <i>visual effect</i> KAK MAT (aktor) menghilang dan diikuti DEKA, RARA (karakter animasi) yang juga menghilang).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	DEKA & RARA Let's gooo
Angle Shoot	Close up
Keperluan Visual Effect	Visual effect menghilang, karakter animasi
Keperluan Asset	Overlay glow, sound effect transport,
NO. SHOOT	25.
Detail Adegan	<i>Visual effect KAK MAT (aktor) diikuti DEKA, RARA (karakter animasi) muncul di depan museum.</i>
Visual	
Dialog	KAK MAT Nahh kita udah sampe. Ini adalah rumah Laksamana Maeda, di mana Pak Soekarno dan Pak Hatta menulis naskah proklamasi. Oiyaa, sekarang rumah ini jadi museum penulisan naskah proklamasi loh.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Visual effect teleportasi ke depan museum, karakter animasi
Keperluan Asset	Sound effect transport, glow overlay, backsound
NO. SHOOT	26.
Detail Adegan	Kamera mengarahkan ke RARA (karater animasi)
Visual	
Dialog	RARA Waahh, aku mau masuk kakk
Angle Shoot	Close up
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	27.
Detail Adegan	Memperlihatkan meja di mana Soekarno dan Hatta bertemu Maeda. lalu berganti menjadi animasi adegan pertemuan itu.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	KAK MATIN (VO) Nah Setelah dari rengasdengklok Pak Soekarno, Pak Hatta dan Pak Ahmad Soebardjo bertemu pemilik rumah yaitu Laksamana Maeda, di meja ini teman-teman. DEKA Wahh, terus terus gimana kak?
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Transisi animasi
Keperluan Asset	Animasi pertemuan tokoh
NO. SHOOT	28.
Detail Adegan	Memperlihatkan KAK MAT (aktor) dan DEKA, RARA (karakter animasi) yang dibelakangnya terlihat meja dengan patung Soekarno, Hatta dan Ahmad Soebardjo. Kamera <i>zoom in</i> ke meja dan bertransformasi menjadi animasi adegan penulisan naskah proklamasi.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

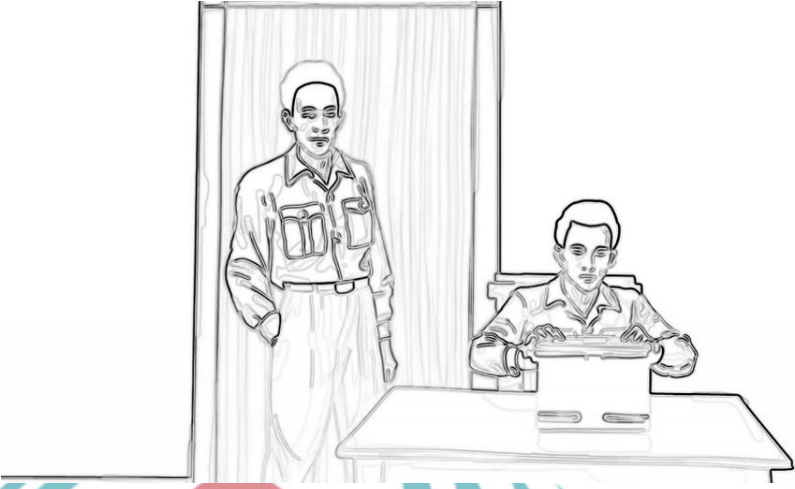
Visual	
Dialog	KAK MAT Kalian bisa lihat ituu? RARA Itu siapa kak yang duduk di meja bersama Pak Soekarno dan Hatta? Kok mereka bertiga KAK MAT Nah itu adalah Bapak Ahmad Soebardjo. Beliau bersama Pak Soekarno dan Pak Hatta yang menyusun teks proklamasi di malam hari. Mereka berdiskusi gimana biar teks proklamasi itu singkat tapi harus tegas. DEKA Ooo, keren ya kak. Oiyaa abis itu gimana lagi kak?
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Transisi animasi
Keperluan Asset	Animasi penulisan naskah
NO. SHOOT	29.
Detail Adegan	Memperlihatkan KAK MAT (aktor) dan DEKA, RARA (karakter animasi) yang dibelakangnya terdapat bagian meja di mana Sayuti melik menulis proklamasi. Kamera <i>zoom in</i> ke ke patung lalu bertransformasi menjadi animasi adegan penulisan proklamasi.
Visual	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	
Dialog	KAK MAT Setelah naskah dipastikan sudah benar-benar selesai. Dan sudah disetujui banyak pihak yang datang, baru deh diketik sama tokoh yang namanya Sayuti Melik teman-teman. DEKA Kalo yang sebelahnya itu siapa kak? KAK MAT (VO) Ituuu adalah salah satu tokoh dari golongan muda dan seorang jurnalis, namanya yaitu BM Diah.
Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	karakter animasi, transisi animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	30.
Detail Adegan	Kamera memperlihatkan KAK MAT (aktor) dan DEKA, RARA (karakter animasi) di luar museum.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

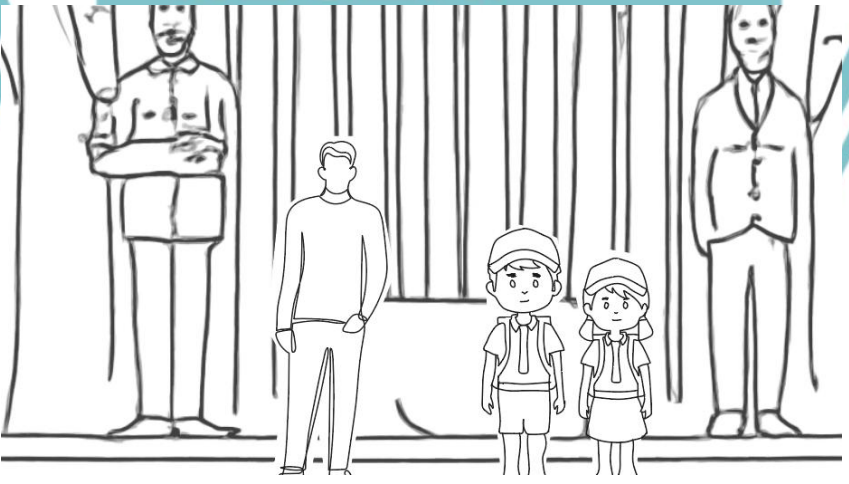
Visual	
Dialog	RARA Dibacanya di mana kaak? Di rumah ini juga gaa? KAK MAT Enggaa Rara, dibacainnya di tempat kita pertama tadi yang ada patung besar ituu. Jadi ayo kita ngilang lagi. Satuu, duaa, tigaa.
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound
NO. SHOOT	31.
Detail Adegan	Kamera zoom in memperlihatkan <i>visual effect</i> menghilang KAK MAT (aktor) diikuti DEKA, RARA (karakter animasi).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	RARA & DEKA Let's gooo
Angle Shoot	Wide shoot
Keperluan Visual Effect	Karakter animasi, visual effect menghilang
Keperluan Asset	Sound effect transport, backsound, overlay glow
NO. SHOOT	32.
Detail Adegan	Kamera <i>zoom out</i> memperlihatkan <i>visual effect</i> munculnya DEKA, RARA (karakter animasi) diikuti KAK MAT (aktor).
Visual	
Dialog	DEKA Di sini ya kak Pak Soekarno dan Pak Hatta bacain naskahnya?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Angle Shoot	Medium shoot
Keperluan Visual Effect	Visual effect teleportasi, karakter animasi
Keperluan Asset	Backsound, sound effect transport, backsound
NO. SHOOT	33.
Detail Adegan	Kamera bergeser ke arah tugu petir saat KAK MAT menunjuk. Lalu muncul <i>visual effect</i> hilangnya tugu petir, dan munculnya ilustrasi rumah Soekarno.
Visual	
Dialog	KAK MAT Benar sekali Dekaa, lebih tepatnya di sanaa. (VO) Di tugu petir itu. Duluunya itu adalah depan rumahnya Pak Soekarno.
Angle Shoot	
Keperluan Visual Effect	
Keperluan Asset	
NO. SHOOT	34.
Detail Adegan	Dilanjutkan <i>visual effect</i> munculnya ilustrasi Soekarno membaca naskah proklamasi dan masyarakat yang melihat. Kamera dengan <i>zoom out</i> .



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Visual	
Dialog	KAK MAT (VO) Di sanalah proklamasi dibacakan dengan lantang dan disaksikan banyak masyarakat yang hadir.
Angle Shoot	
Keperluan Visual Effect	
Keperluan Asset	
NO. SHOOT	35.
Detail Adegan	Kembali ke DEKA, RARA (karakter animasi) dan KAK MAT (aktor).
Visual	
Dialog	DEKA Wah keren banget kak. Terima kasih banyak ya kak. Kita jadi belajar



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	banyak soal gimana Indonesia bisa merdeka terus proklamasi. RARA Iyaa kak, Makasii banyak yaa. Aku akan seneng banget bisa belajar sejarah. KAK MAT Hehe sama-sama yaa. Terus belajar dan membaca yaa. Sampai ketemu di jalan-jalan berikutnya.
Angle Shoot	
Keperluan Visual Effect	
Keperluan Asset	





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Wawancara dengan Guru SDN Kencana 1



(Guru Kelas 5 SDN Kencana 1)

Peneliti:

Selamat siang, Pak. Terima kasih sudah meluangkan waktu. Saya ingin bertanya sedikit, Pak—kalau dari pengalaman Bapak mengajar, pelajaran apa yang biasanya dirasa paling sulit atau kurang diminati oleh siswa?

Bapak Lambang:

Kalau dari pengamatan saya, ya, salah satu yang cukup menantang itu pelajaran sejarah, terutama kalau sudah membahas peristiwa-peristiwa seperti kemerdekaan. Anak-anak kadang kurang tertarik karena mereka merasa itu seperti cerita lama yang susah dibayangkan.

Peneliti:

Berarti termasuk materi tentang Proklamasi Kemerdekaan ya, Pak?

Bapak Lambang:

Iya, betul. Materi Proklamasi itu masuk ke dua pelajaran—di PPKn dan IPAS. Di IPAS biasanya masuk pada semester pertama, membahas bagaimana siswa menerapkan sikap pahlawan di kehidupan, kalau di PPKn membahas soal detail sejarahnya. Tapi penyampaianya memang kadang masih kurang menarik buat siswa, jadi cepat bosan.

Peneliti:

Biasanya Bapak menyampaikan materi sejarah itu seperti apa?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bapak Lambang:

Kami biasanya pakai kombinasi. Ada ceramah, diskusi, kadang presentasi, dan kalau ada alat bantu seperti proyektor, kami juga tampilkan gambar atau video. Tapi ya itu tadi, kalau hanya teks dan gambar diam saja, anak-anak cepat kehilangan fokus.

Peneliti:

Kalau misalnya pembelajaran sejarah disampaikan dalam bentuk video edukasi yang berisi animasi dan footage asli—misalnya memperlihatkan Monumen Proklamasi, disertai narasi dan animasi pendukung—apakah menurut Bapak itu akan membantu?

Bapak Lambang:

Wah, sangat membantu, Mas. Anak-anak zaman sekarang lebih responsif terhadap pembelajaran visual. Kalau bentuknya video, apalagi ada animasi dan suara, mereka pasti lebih tertarik. Bisa lebih fokus juga, karena mereka merasa seperti menonton sesuatu yang hidup, bukan hanya membaca buku.

Peneliti:

Rencananya, video ini memang akan kami buat dalam format edukatif tapi menarik—menggabungkan footage nyata, animasi 2D, dan narasi yang sesuai dengan pemahaman siswa SD. Kami juga ingin tahu, dari Bapak sendiri, apa harapan terhadap media pembelajaran seperti ini?

Bapak Lambang:

Saya sangat mendukung, Mas. Harapannya tentu saja isi videonya jelas dan tidak terlalu cepat, supaya mudah dipahami. Dibatasi semenarik mungkin juga, agar siswa tidak bosan dan bisa cepat menangkap inti dari materi sejarah. Kalau bisa begitu, guru pun terbantu menyampaikan materi, dan siswa lebih semangat belajar.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Dokumentasi Beta Testing Siswa SD





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ONIGIA BIMA PRATAMA

KONTAK

085784663389
onigiabima94@gmail.com
Dsn. Ngandong, Ds Karang Tengah Prandon,
RT3 RW 11, Kec. Ngawi, Jawa Timur, Indonesia

PROFIL

Lahir : Ngawi, 09 Maret 2002
Umur : 23
Agama : Islam
Tinggi/Berat : 174/62
Status : Belum Menikah

PENDIDIKAN

2007 - 2014 : SDN KRT PRANDON 2
2014 - 2017 : SMPN 5 NGAWI
2017 - 2020 : SMK PGRI 1 NGAWI
JURUSAN MULTIMEDIA

ORGANISASI

Anggota Yuk Bisnis JURAJI (Juragan Ngaji) Madiun November 2020
Organisasi komunitas pengusaha seluruh Indonesia cabang Madiun
Warga Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Pusat Madiun 2018
Persaudaraan Setia Hati Terate adalah organisasi olahraga yang diinisiasi oleh Ki Hadjar Hardjo Oetomo pada tahun 1922 dan kemudian disepakati namanya menjadi Persaudaraan Setia Hati Terate pada kongres pertamanya di Madiun pada tahun 1948.

PENGALAMAN

2020 September - 2024 Juni
Sebagai Tim Konten di Peternakan **KANDANKOEWANG**
2023 Oktober - 2025 April
Sebagai Motion Graphic **RESPIRO**
2024 Juni - Sekarang
Sebagai Video Editor **YEDE MEDIA**
2023 Februari - Sekarang
Sebagai Video Editor **CATATAN AGENCY**
2023 Desember (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Videographer **SIKSOROGO LAWU ULTRA**
2024 Juni (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Videographer **DIENG CALDERA RACE**
2024 Desember (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Video Editor **SIKSOROGO LAWU ULTRA**
2024 Desember (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Video Editor **SIKSOROGO LAWU ULTRA**
2025 Januari (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Video Editor **TAHURA TRAIL RUNNING RACE**
2025 Mei (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Video Editor **BALI TRAIL RUNNING ULTRA**
2025 Juni (EVENT TRAIL RUNNER)
Sebagai Video Editor **DIENG CALDERA RACE**

KEMAMPUAN

Spesialisasi Desain yang pernah dikerjakan antara lain Desain Banner, Brosur, Konten Media Sosial, Logo, Company Profile, Promosi Iklan, Poster, Landing Page & 3D Packaging.

Spesialisasi Video yang pernah dikerjakan antara lain Film, Motion Graphic, Video Prewedding, Konten Tiktok, 3D Animation, Cinematic

NILAI SKILL

CAPCUT	★ ★ ★ ★ ★
ADOBE ILLUSTRATOR	★ ★ ★ ★ ☆
ADOBE PHOTOSHOP	★ ★ ★ ★ ☆
ADOBE PREMIERE	★ ★ ★ ★ ☆
ADOBE AFTER EFFECT	★ ★ ★ ★ ☆
BLENDER	★ ★ ★ ☆ ☆
FOTOGRAFI	★ ★ ★ ★ ☆
VIDEOGRAFI	★ ★ ★ ★ ☆

HOBI

FUTSAL, VOLI, MENDAKI, NONTON FILM, FOTOGRAFI, VIDEOGRAFI



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 7 Kuesioner



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Beta Testing Siswa SDN Kencana 1

63 jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama Lengkap
63 jawaban

Hamara azma wafa
Nayla aqila hana
Aziana
sagihne yadi putri hartanto
Raisa shalikhah Wahyuni
Akika Ghani Fadiyah Azzahra
Syifa Khairunnisa
VALERIO KINLEY ALDRIC SULTAN JOSEPH
Vittorio Finley Audric Sultan Josep

Kelas
47 jawaban

Selin diagram

Kuesioner Beta Testing Siswa SD kelas 5 SDN Kencana 1

Kuesioner Guru

2 jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama
2 jawaban

Frida Nurul Afifah
Lambang Gusdiana

Kuesioner untuk Guru SDN Kencana 1 Terkait Penggunaan Media Video Animasi dan Real Footage pada Materi Proklamasi Kemerdekaan

Materi yang disampaikan dalam video sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum sekolah dasar

2 jawaban

Selin diagram

100% 0%

● Sangat Sesuai
● Sesuai
● Tidak Sesuai
● Sangat Tidak Sesuai

Kuesioner Beta Testing Guru SDN Kencana 1

Pengambilan Data Awal - Belajar Proklamasi

74 jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama Lengkap
74 jawaban

Ridky priamudya Al shalwa
Farell putra pratama mardiansyah
Erida Faridha
Anggie Marlina
Muliana azahra
Bunga indah haniat
Alky kuffy Harry
Nopie aasyifa narmadani
Sakura nur rahma

Kelas
74 jawaban

Selin diagram

100% 0%

● Ya
● Tidak
● Tidak Tahu

Pengambilan Data Awal Kelas 5 SDN Kencana 1



MODUL AJAR

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

UNIT 4

NEGARAKU INDONESIA

PEMBELAJARAN 4

MENGENALI SEJARAH NKRI



A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	:
Instansi/Sekolah	: SDN
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit (1 X Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2022 / 2023

Tugas Penyajian Hasil Pengamatan

Nama Penilai:

Nama Teman yang Dinilai:

Pilih salah satu		Capaian Hasil Belajar
Ya	Tidak	
		Mampu menganalisis sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia
		Mampu memahami sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia
		Mampu menyajikan informasi terkait sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Materi Pembelajaran

Apakah parpesertadidik sekalian mengetahui peristiwa apa yang ada di balik tanggal 17 Agustus 1945 yang sering kita peringati setiap tahunnya? Pertanyaan pemantik ini sangat penting untuk ditanyakan kepada peserta didik agar pembelajaran 3 ini mampu membawa pikiran mereka terhadap kilas balik atau sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kemudian, Guru dapat menceritakan secara umum kronologi sebelum terjadinya peristiwa penting pada tanggal 17 Agustus 1945 tersebut. Momentum lahirnya Negara Kesatuan Republik Indonesia terjadi pada saat dibacakannya teks proklamasi oleh Sukarno pada tanggal 17 Agustus 1945. Akan tetapi, proklamasi kemerdekaan tersebut merupakan rangkaian peristiwa yang didahului oleh proses panjang pada tahun-tahun sebelumnya dalam rangka membebaskan diri dari penjajahan Belanda dan Jepang.



Gambar 4.37 Peserta Didik Hormat

Sejarah lahirnya Indonesia dimulai pada tanggal 1 Maret 1945 melalui pembentukan BPUPK (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan) atau Dokuritsū Junbi Chōsakai (dalam bahasa Jepang) yang didirikan oleh pemerintah Jepang dengan jumlah anggota sebanyak 67 orang, 60 di antaranya berasal dari Indonesia. BPUPK ini diketuai oleh Radjiman Wedyodiningrat dan wakil ketua Hibangase Yosio (Jepang) dan Soeroso. Tugas dari BPUPK tiada lain adalah untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan usaha mencapai kemerdekaan, yakni dasar negara dan konstitusi. BPUPK menjalankan dua kali sidang, yakni sidang pertama dilaksanakan pada 29 Mei-1 Juni 1945. Kemudian sidang kedua dilaksanakan pada 10 Juli-17 Juli 1945.

Pada tanggal 06 Agustus 1945 sebuah bom atom meledak di kota Hiroshima dan Nagasaki, Jepang. Pada saat itu, padahal Jepang sedang menjajah Indonesia. Pada tanggal 07 Agustus 1945 BPUPK kemudian berganti menjadi PPK (Panitia Persiapan Kemerdekaan) atau dalam bahasa Jepang disebut Dokuritsū Junbi Inkai. Pada tanggal 09 Agustus 1945 bom atom kedua kembali dijatuhkan di kota Nagasaki yang membuat negara Jepang menyerah kepada Amerika Serikat. Momen ini dimanfaatkan Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaannya.

