



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA MEDIA
EDUKASI INTERAKTIF “*CULTURE TECHNOLOGY*”
(*CULTECH*)**

SKRIPSI

Octavia Martha Veronica 1807433025

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

2022



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA MEDIA
EDUKASI INTERAKTIF “*CULTURE TECHNOLOGY*”
(*CULTECH*)**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat – Syarat yang Diperlukan untuk
memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**Octavia Martha Veronica
1807433025**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK
NEGERI JAKARTA
2022**



© 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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Octavia Martha Veronica

NIM : 1807433025

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Judul skripsi : Pembuatan Video Animasi 2D pada Media Edukasi Interaktif "Culture Technology" (CulTech)

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 cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 4 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Octavia Martha Veronica)

NIM 1807433025



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Octavia Martha Veronica
NIM : 1807433025
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi. : Pembuatan Video Animasi 2D Pada Media Edukasi Interaktif "Culture Technology" (CulTech)

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, Tanggal 10, Bulan Agustus Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.
Penguji I : Hata Maulana, S.Si, M.TI
Penguji II : Noorlela Marcheta, S.Kom, M.Kom
Penguji III : Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom

NIP. 197802112009121003



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan, dan diberikan-Nya kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi dapat diselesaikan tidak terlepas dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan penulis rezeki berupa kesehatan dan akal sehat yang sangatlah berharga bagi penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, masukan dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;
3. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
4. Teman satu tim *CulTech* yang telah bekerja keras dan saling membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Sahabat dan Rekan yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu serta bagi penulis dan para pembaca.

Depok, Februari 2022

Octavia Martha Veronica



© 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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Octavia Martha Veronica
NIM : 1807433025
Jurusan/Program Studi. : T.Informatika dan Komputer / Teknik 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 VIDEO ANIMASI 2D PADA MEDIA EDUKASI INTERAKTIF "CULTURE TECHNOLOGY" (CULTECH)

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,

Yang Menyatakan



(Octavia Martha Veronica)

NIM 1807433025



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

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA MEDIA EDUKASI INTERAKTIF “CULTURE TECHNOLOGY” (CULTECH)

Abstrak

Dunia Pendidikan mengalami perkembangan yang begitu pesat sehingga harus mengimbangi tren teknologi yang begitu berkembang. Pengajar harus berpikir dengan cepat seperti metode apa yang sesuai dan dapat diikuti oleh para murid agar tidak terjadi kesalahan terhadap penyampaian informasi dan lebih mudah dipahami. Salah satunya yaitu penggunaan gadget sebagai sarana penyampaian pembelajaran yang paling banyak digunakan pada dunia Pendidikan. Saat ini pengenalan dan penyampaian materi tentang keberagaman Nusantara terutama bangunan bersejarah masih menggunakan metode berupa media tulisan maupun gambar digital yang sederhana sehingga membuat anak-anak merasa kesulitan dan merasa bosan dalam mempelajarinya. Media pembelajaran membutuhkan pembaharuan meliputi meningkatnya perkembangan teknologi dalam penyampaian materi dan informasi yang digunakan, seperti teknologi Augmented Reality dan simulasi 3D. Implementasi teknologi augmented reality yang digunakan yaitu dengan mendeteksi object melalui poster digital atau gambar media edukasi pulau Indonesia. Selain itu dengan simulasi 3D yang merepresentasikan dan menujung materi. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat lebih mudah untuh memahami keberagaman Nusantara serta lebih menyenangkan, memberikan kemudahan terhadap pengajar untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dan menghasilkan metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dalam memahami sebuah materi.

Kata kunci: Augmented Reality, asset 2D & 3D, Dunia Pendidikan, metode pembelajaran, media edukasi interaktif



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

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
ABSTRAK.....	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
BAB I PENDAHULUAN.....	8
1.1 LATAR BELAKANG	8
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	10
1.3 BATASAN MASALAH	10
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT	10
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Media Edukasi Interaktif	11
2.2 Budaya Indonesia	12
2.2.1 Bangunan bersejarah.....	12
2.2.2 Pakaian Adat.....	12
2.3 Animasi	13
2.4 Animasi 2D.....	13
2.5 Prinsip Animasi	13
2.6 Storyboard.....	15
2.7 Grafis Objek 2D dan 3D	15
2.7.1 Grafis 2 Dimensi.....	16



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

	3
2.7.2 Grafis 3 Dimensi.....	16
2.8 Multimedia Development Life Cycle	16
2.9 Warna	17
2.10 Adobe Premiere Pro	17
2.11 Adobe After Effects.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 RANCANGAN PENELITIAN.....	19
3.2 TAHAPAN PENELITIAN	20
3.3 OBJEK PENELITIAN	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	23
4.1 Analisis Kebutuhan.....	23
4.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	24
4.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	25
4.2 Perancangan Video Animasi 2D	25
4.2.1 <i>Storyboard</i> Video Animasi 2D	26
4.2.2 <i>Material Collecting</i>	27
4.3 Implementasi Video Animasi 2D.....	29
4.3.1 <i>Animating</i> Pakaian Adat	29
4.3.2 <i>Animating</i> Bangunan Bersejarah	32
4.3.3 <i>Compositing</i>	36
4.4 Pengujian.....	36
4.4.1 Deskripsi Pengujian.....	37
4.4.2 Prosedur Pengujian	37
4.4.2.1 <i>Alpha Testing</i>	37
4.4.2.2 <i>Beta Testing</i>	37
4.4.3 Data Hasil Pengujian	38
4.4.3.1 Data Hasil <i>Alpha Testing</i>	39
4.4.3.2 Data Hasil <i>Beta Testing</i> oleh responden.....	40
4.4.3.3 Data Hasil <i>Beta Testing</i> oleh <i>expert</i>	42
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	45
4.4.4.1 Analisis Data <i>Alpha Testing</i>	45

4.4.4.2 Analisis Data <i>Beta Testing</i> oleh Responden	45
4.4.4.3 Analisis Data <i>Beta Testing</i> oleh <i>expert</i>	45
4.4.5 <i>Distribusi</i>	49
BAB V PENUTUP	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52



© 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





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 GAMBAR

Gambar 4.1 Opening Scene.....	29
Gambar 4.2 Composition Pakaian Adat Laki-laki	30
Gambar 4.3 Composition Pakaian Adat Perempuan.....	31
Gambar 4.4 <i>Scene Closing</i>	31
Gambar 4.5 Scene Opening Bangunan Bersejarah	32
Gambar 4.6 Scene Nama Bangunan Bersejarah	33
Gambar 4.7 Scene Bangunan Bersejarah.....	34
Gambar 4.8 Compositing	36





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 TABEL

Tabel 1. Konsep Aplikasi	24
Tabel 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	25
Tabel 3. <i>Storyboard</i> Animasi	26
Tabel 4. <i>Material Collecting</i>	27
Tabel 5. Prinsip Animasi.....	34
Tabel 6. Penilaian Skala Likert	38
Tabel 7. Data Hasil Pengujian <i>Alpha Testing</i>	39
Tabel 8. Skala Persentase Penilaian Skala Likert	40
Tabel 9. Data Hasil Beta Testing oleh Expert.....	42





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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	L-1
Lampiran 2. Surat Izin Observasi	L-2
Lampiran 3. Wawancara dengan Wali Kelas.....	L-3
Lampiran 4. <i>Storyboard</i> Animasi.....	L-5
Lampiran 5. Form Kuesioner <i>Beta Testing</i> untuk Responden.....	L-47
Lampiran 6. Hasil Responden <i>Beta Testing</i>	L-48
Lampiran 7. Data Hasil <i>Beta Testing</i> oleh <i>Expert</i>	L-51
Lampiran 8. <i>CV Expert</i>	L-53
Lampiran 9. Dokumentasi.....	L-55





BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada akhir tahun 2019 terjadi pandemik Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk beraktivitas di rumah seperti belajar dan bekerja yang dilakukan di rumah untuk meminimalisir penyebaran virus. Oleh karena itu, kegiatan belajar pun dilakukan secara jarak jauh sehingga banyak aplikasi pembelajaran menggunakan gadget bermunculan yang cukup membantu para siswa untuk bisa terus belajar dengan keadaan terbatas seperti ini. Karena pandemik banyak masalah baru yang bermunculan tidak hanya kegiatan belajar yang terhambat namun salah satunya yaitu kegiatan *study tour* yang biasa dilakukan oleh sekolah jadi tidak bisa diselenggarakan sehingga siswa tidak bisa datang dan melihat secara langsung bangunan bersejarah di Indonesia.

Karena itu media pendidikan sangat diperlukan sebagai perantara penyampaian pesan, guna meminimalkan kegagalan selama proses komunikasi berlangsung (Ilmawan Mustaqim, 2017). Adanya pandemik membuat media pendidikan mengalami perubahan sebagai bentuk adaptasi akan kondisi yang sedang terjadi. Contoh adaptasi tersebut yaitu perubahan menjadi media pendidikan yang berbasis digital seperti kegiatan komunikasi dan belajar mengajar yang sudah mulai beralih menggunakan media digital walaupun tidak sepenuhnya masyarakat yang mengalami adaptasi tersebut. Dengan adanya peralihan maka akan memberikan beberapa dampak, oleh karena itu untuk mendapatkan data yang akurat maka akan dilakukan dengan cara melakukan survey kepada beberapa siswa Sekolah Dasar (SD). Sekolah yang terpilih menjadi tempat sumber pengambilan data yaitu SDK Ignatius Cijantung yang merupakan lembaga sekolah dasar formal yang akan dijadikan tempat untuk mendistribusikan aplikasi Media Edukasi Interaktif *CulTech* untuk mendidik siswa nya dari usia 10 sampai 12 tahun.

Sebelum melakukan proses pembuatan Media Edukasi Interaktif akan dilakukan riset terlebih dahulu guna untuk mengetahui masalah yang di hadapi oleh pengajar dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa, khususnya kepada 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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

yang menduduki bangku kelas V SD untuk mengetahui masalah yang di hadapi ketika melakukan pembelajaran. Untuk proses belajar mengajar pada sekolah SDK Ignatius Cijantung, dilakukan dengan metode belajar tatap muka atau perjumpaan secara langsung antara murid dengan guru dan belajar menggunakan buku. Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung masih sangat sederhana, dimana guru menjelaskan materi pengenalan budaya berdasarkan buku teks atau buku panduan pengajaran dan siswa menyimaknya. Hal ini memang terlihat sangat mudah, tetapi kurang menarik sehingga siswa cenderung kurang bersemangat dan mudah bosan terhadap pelajaran tersebut. (Siti Nurajizah, 2017).

Kebanyakan sekolah hanya menggunakan media buku untuk memberikan materi, hal itu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar karena siswa cepat bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode pembelajaran tatap muka dan menggunakan media buku. Dengan seiring waktu, teknologi semakin berkembang sehingga banyak cara lain yang bisa dilakukan oleh kalangan guru yaitu salah satunya dengan penambahan materi melalui *handphone* atau bisa disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Dapat diketahui masalah yang dihadapi oleh kalangan pengajar dalam proses belajar mengajar yaitu metode pembelajaran, maka solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan animasi interaktif sebagai media informasi agar kebudayaan Indonesia dapat disampaikan dengan menggunakan cara yang mudah dan menarik.

Sesuai hasil riset dan survey maka penulis berencana membuat Media Edukasi Interaktif “*CulTech*” mengenai budaya Indonesia yaitu bangunan bersejarah dan pakaian adat menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan basis *markerless* yang menjadi solusi agar siswa merasa lebih tertarik belajar mengenai budaya Indonesia. Selain *Augmented Reality*, terdapat video animasi 2D dari 10 provinsi yang menjelaskan tentang bangunan bersejarah dan pakaian adat dan objek 2D seperti gambar dan audio penjelasan sebagai media pendukung serta objek 3D yang menampilkan beberapa bangunan bersejarah dari beberapa daerah di 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana pembuatan Video Animasi 2D pada Media Edukasi Interaktif Aplikasi “*CulTech*” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Cakupan materi pada video animasi 2D yaitu Budaya Indonesia pada 10 provinsi yang terdiri dari bangunan bersejarah yaitu Jam Gadang, Bangunan Ende, Benteng Madang, Istana Kuning, Gedung Sentral Telpon Aceh, Benteng Van Der Wijck, Bangunan Rengasdengklok, Benteng Rotterdam, Penjara dan pakaian adat.
2. Pembuatan video animasi 2D ini ditujukan kepada anak Sekolah Dasar, khusus nya pada siswa kelas V SDK Ignatius Slamet Riyadi berusia 10 – 12 tahun.
3. Durasi pada video animasi 2D adalah 15 detik sampai 1 menit.
4. Media pembelajaran dikembangkan untuk *platform* Android seperti *smartphone* Samsung.
5. Pembuatan video animasi 2D *CulTech* menggunakan Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro untuk melakukan pembuatan Video Animasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah membuat Video Animasi 2D yang akan diimplementasikan ke dalam Media Edukasi Interaktif Aplikasi “*CulTech*”.

Adapun manfaat dari pembuatan Media Edukasi Interaktif *CulTech* ini adalah:

1. Menghasilkan Video Animasi 2D untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Mempermudah siswa-siswi kelas V SDK Ignatius Slamet Riyadi untuk



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

- mempelajari materi terkait bangunan bersejarah dan pakaian adat
3. Membantu merealisasikan alat bantu pembelajaran terkait bangunan bersejarah dan pakaian adat
 4. Sebagai sarana media edukasi dari pengajar kepada murid kelas V SD atau dengan usia 10 – 12 tahun.
 5. Membantu para pengajar dalam menyampaikan materi Kebudayaan Indonesia dengan metode yang lebih interaktif dan kreatif kepada siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini, disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I terdiri dari pembahasan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan masalah, Tujuan dan Manfaat serta Sistematika Penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi pembahasan atau penjelasan mengenai teori dan topik yang mendukung pada penulisan proposal. Tinjauan Pustaka bisa dilakukan dengan mencari, membaca, meneliti dan menelaah jurnal, laporan penelitian, dan lain-lain yang memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi pembahasan mengenai rencana dan merealisasi penelitian yang sedang dilakukan yang terdiri dari Rancangan penelitian, Tahapan penelitian, Objek penelitian, Model/Framework yang digunakan, Teknik pengumpulan dan Analisis data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV berisi pembahasan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan sesuai data yang telah diteliti dan di analisis menggunakan jenis metode penelitian yang telah dituliskan sebelumnya pada Bab 3 dan hasil penelitian

5. BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.

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 V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan judul “Pembuatan Video Animasi 2D pada Media Edukasi Interaktif "Culture Technology" (CulTech)” dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian ini menghasilkan video animasi tentang Budaya Indonesia pada 10 Provinsi yaitu bangunan bersejarah dan pakaian adat yang berjumlah 20 animasi dengan format .Mp4 dengan durasi 15 detik hingga 1 menit per video animasi.
2. Penggunaan aplikasi Adobe After Effects dalam proses *animating* cukup memudahkan penulis dalam proses perancangan video animasi ditambah dengan penggunaan plugin seperti *animation composer* yang memberikan kemudahan dalam menambahkan efek animasi serta Adobe Premiere Pro yang juga memudahkan dalam proses *compositing* dan *rendering* sehingga video animasi 2D dengan durasi 15 detik hingga 1 menit telah berhasil dibuat dengan menggunakan format video .mp4 dan dapat dimainkan serta diimplementasikan dengan baik.
3. Berdasarkan data hasil pengujian *alpha testing*, pembuatan video animasi 2D telah sesuai dengan *storyline* dan *storyboard*. Sedangkan sesuai dengan persentase data hasil dari pengujian *beta testing* yang telah didapatkan melalui responden, persentase rata-rata dari hasil terkait pembuatan video animasi 2D adalah sebesar 88,66%, dimana sesuai dengan tabel skala penilaian berada pada interval Sangat Baik. Dari persentase rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D yang sudah dibuat cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran karena video animasi mudah dipahami dan alur cerita tidak membosankan sehingga bisa membantu penyampaian materi pembelajaran khususnya tentang Budaya Indonesia yaitu Pakaian adat dan bangunan bersejarah.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Setelah pelaksanaan dan pembuatan aplikasi CulTech yang telah dilakukan, berikut merupakan saran yang dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca serta peneliti berikutnya:

1. Pada penelitian ini menggunakan 5 prinsip animasi sehingga untuk penelitian selanjutnya bisa menambahkan tujuh atau beberapa prinsip animasi lagi.
2. Pembuatan dan penyusunan konsep animasi dibuat dengan lebih banyak persiapan agar hasil animasi dapat membuat siswa dan siswi kelas V SDK Ignatius Slamer Riyadi semakin tertarik untuk mempelajari Budaya Indonesia.
3. Gerakan pada video animasi 2D bisa dibuat lebih banyak pergerakan dan lebih mendetail baik untuk objek maupun karakternya, supaya hasil dari pergerakan terlihat lebih *smooth*, *natural*, *realistic* sehingga nyaman dan baik untuk dilihat.

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





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

- Azuma, R. 2001, "Recent Advance in Augmented Reality", Computer & Graphic, November, HRL Laboratories, LLC
- Eriya, Y. D. R., 2018. 2D & 3D Modelling Monumen Bersejarah Yogyakarta sebagai Media Edukasi Interaktif berbasis VirtualReality. MULTINETICS, IV(7), pp. 1-2.
- Edi Susilo, F. D. W. R. H., 2018. Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart.JNTETI, Volume 7, p. 150.
- Faizah Dinar, Y. S., 2016. Pembuatan User Interface dan Animating pada Media Pembelajaran Interaktif Idioma Bahasa Inggris. JURNAL MULTINETICS, Volume 2, p. 56.
- Gema Syahidan Akbar Prawira, V. E. E. R. K., 2017. PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI CHEDULING ACTIVITY FOR AUTISTIC CHILDREN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. e- Proceeding of Engineering, Volume 4, p. 2.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. Jurnal Teknoinfo, 12(1), 7-10.
- Ilmawan Mustaqim, S. M. N. K., 2017. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. Ilmawan Mustaqim: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality, p. 36.
- Mustaqim, I., Kurniawan. N. 2017. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY" dalam Jurnal

Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, Mei 2017. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY

Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 54.

Zaki, B. M., Faizal, F. A., & Muhammad, S. N. (2019). PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA MENGAJARKAN SALAT UNTUK ANAK USIA 4-8 TAHUN. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 1(1), 11-2.



© 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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Octavia Martha Veronica

Lahir di Jakarta pada tanggal 02 Oktober 2000.

Anak pertama dari empat bersaudara.

Lulus dari SDK Ignatius Slamer Riyadi Cijantung pada tahun 2012, SMP Slamer Riyadi Cijantung tahun 2015, dan SMA Budhi Warman II tahun 2018. Sedang menempuh gelar sarjana sebagai Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta (Indonesia) dengan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer dan Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital program kerjasama Asia e University (Malaysia) sejak tahun 2018.



**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 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

Lampiran 2. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

Jalan Prof.DR.G.A.Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: tik@pnj.ac.id

Nomor : B.180/PL3.13/KM/2022
Perihal : **Surat Izin Observasi**

Depok, 16 Februari 2022

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SDK Ignatius Slamet Riyadi 1
Jl. Raya Bogor Km. 24. Jakarta Timur

Dengan hormat,
Sehubungan dengan adanya kegiatan observasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital Politeknik Negeri Jakarta, maka dengan ini ditugaskan mahasiswa kami atas nama:

No.	Nama	NIM	No Hp & Email
1	Danang Rifqi Hidayat	1807433010	081290074267 rifqi.hidayat44@gmail.com
2	Dimas Satria Nandiwardhana	1807433029	081389841210 dimas.satrianandhiwardhana.tik18@mhs.pnj.ac.id
3	Octavia Martha Veronica	1807433025	081387135919 octavia.martha.tik18@mhs.pnj.ac.id

Adapun tujuan kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk keperluan penyusunan Skripsi. Dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa kami dalam keperluan tersebut.

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Hormat kami,
Ketua Jurusan,

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom
NIP. 197802112009121003



Lampiran 3. Wawancara dengan Wali Kelas

Nama Lengkap	Kalis Nagul
Jabatan	Wali Kelas V
Tempat	SDK Ignatius Slamer Riyadi
Hari, Tanggal	Selasa, 2 Agustus 2022
Waktu	12.00 WIB - Selesai

Keterangan:

P = Penanya, J = Jawaban

No.	Keterangan	Pernyataan Wawancara
1.	P	Sebelumnya izin pak, kami ingin melakukan wawancara dengan Pak Kalis terkait dengan aplikasi yang sudah dibuat dan dijalankan pada siswa. Apakah bapak bisa meluangkan waktu untuk melakukan wawancara sebentar?
	J	Oke bisa, Saya jalankan aplikasinya terlebih dahulu ya
2.	P	Baik pak, Setelah bapak menjalankan aplikasi ini. Menurut bapak, apakah video animasi yg ditampilkan pada aplikasi mudah dipahami?
	J	Menurut saya, video animasi yang ditampilkan mudah dipahami karena penjelasan dan pembahasan yang diberikan tidak berat untuk dimengerti siswa
3.	P	Selanjutnya, Apakah video animasi ini layak sebagai media pembelajaran untuk siswa SD?
	J	Layak, karena seperti yang tadi saya jelaskan bahwa penjelasan mudah dimengerti sehingga siswa pun tidak akan bosan dan lebih tertarik karena tidak hanya melalui media cetak seperti buku

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

4.	P	Apakah materi pembelajaran pakaian adat dan bangunan bersejarah di kemas dan ditampilkan sudah baik dalam bentuk video animasi 2D?
	J	Sudah baik karena mudah di pahami serta menarik
5.	P	Apakah untuk alur cerita pada video animasi menarik dan menyenangkan atau tidak membosankan?
	J	Menurut saya, tidak membosankan karena ada pergerakan, suara dan backsound yang mendukung dibandingkan hanya membaca buku saja



Pakaian Adat Sumatera Barat

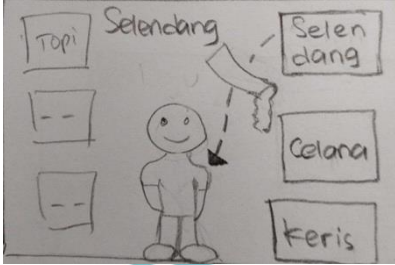
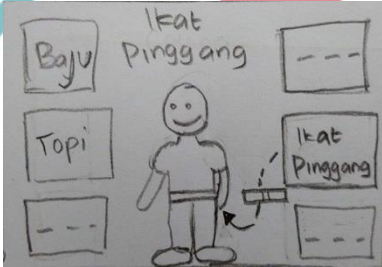
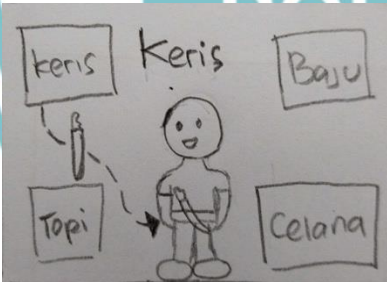
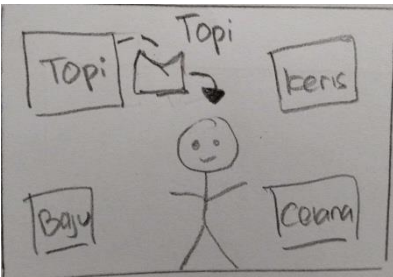
Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi : Belajar mengenal pakaian adat Padang, SumBar bareng Toni dan Lili yuk! Bcksound : Bgm lagu minang.mp3</p>
2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan celana adat</p>	<p>Narasi : Pertama, pakaian adat untuk Toni ya. Disini Toni memakai bawahan yang disebut Sarawa. Bcksound : Bgm lagu minang.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki(Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan baju adat</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni kenakan baju untuk atasannya. Bcksound : Bgm lagu minang.mp3</p>

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

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4	<p>Scene Laki-laki (Selendang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai selendang di bahu</p>	<p>Narasi : Kemudian, baju juga dilengkapi dengan sasampiang yaitu selendang yg di selemangkan pada bahu. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
5	<p>Scene Laki-laki (Sandang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan sandang/ikat pinggang</p>	<p>Narasi : Selendang dipakai bersamaan dengan sandang yg dipakai di pinggang. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
6	<p>Scene Laki-laki (Keris)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai keris di pinggang</p>	<p>Narasi : Toni mengenakan keris sebagai aksesoris yang diselipkan pada sandang. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
7	<p>Scene Laki-laki (Topi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai penutup kepala yang dinamakan destar. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>

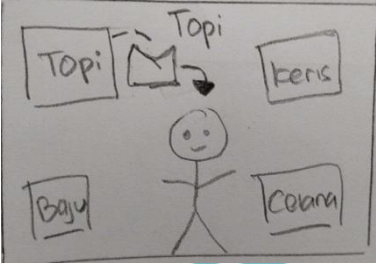
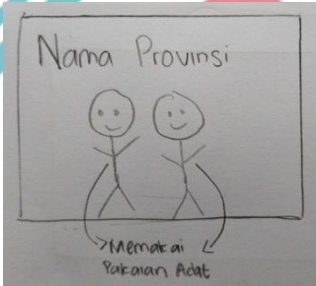
Hak Cipta :

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran Lili. Lili memakai sarung untuk bawahannya yang disebut kodek. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Lalu, memakai baju batabue yang berhias benang emas sebagai atasannya. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
10	<p>Scene Perempuan (Selendang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Setelah mengenakan baju lalu dilengkapi dengan selendang yg dipakai di bahu <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
11	<p>Scene Perempuan (Kalung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Kemudian Lili memakai kalung emas yg disebut dukuah sebagai aksesorisnya. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>

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

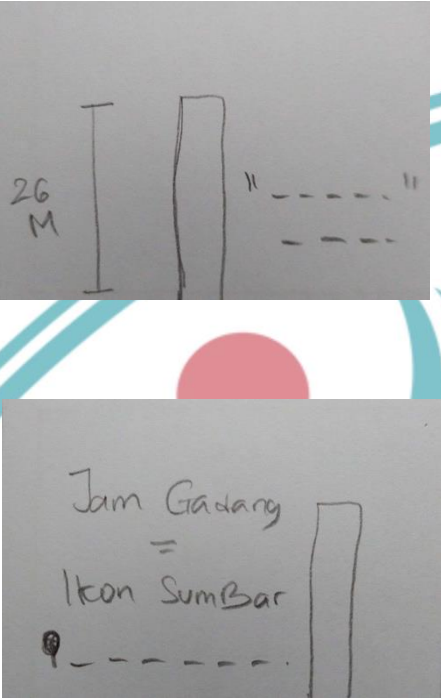
12	<p>Scene Perempuan (Topi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai tengkuluk sebagai penutup kepala. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
13	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Belajar pakaian adat Padang menyenangkan ya! <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>

Jam Gadang

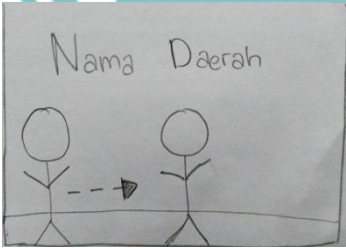
Scene	Alur Cerita	Audio
1.		<p>Narasi : Selain pakaian adat, SumBar juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Jam Gadang. Menara ini memiliki jam dengan ukuran besar di empat sisinya dengan diameter masing-masing 80 cm sehingga dinamakan Jam Gadang, yang dalam Bahasa Indonesia berarti 'jam besar'. <i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2		<p>Narasi :</p> <p>Jam Gadang dibangun pada tahun 1926-1927 pada masa Pemerintahan Hindia-Belanda atas inisiatif sekretaris kota Fort de Kock (sekarang kota Bukittinggi). Menara jam ini dibangun oleh arsitek asli Minangkabau, Sutan Gigi Ameh. Monumen Jam Gadang memiliki tinggi 26 meter di tengah Taman Sabai Nan Aluih. Sehingga Jam Gadang adalah menara jam yg menjadi penanda atau ikon SumBar yg berada di kota Bukittinggi.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu minang.mp3</p>
---	--	--

Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi : Belajar mengenal pakaian adat Ende, NTT bareng Toni dan Lili yuk! <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p>	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan celana adat</p>	<p>Narasi : Pertama, pakaian adat untuk Toni ya. Untuk bawahannya</p>

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

			<p>Toni memakai sarung tenun dgn motif khas NTT.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan baju adat</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai kemeja polos yg umumnya berwarna putih untuk atasannya.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
4	<p>Scene Laki-laki (Selendang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai selendang di bahu</p>	<p>Narasi : Kemudian, menggunakan selendang kain tenun yg diselempangkan pada bahu.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
5	<p>Scene Laki-laki (Ikat Pinggang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan sandang/ikat pinggang</p>	<p>Narasi : Setelah itu menggunakan ikat pinggang yang juga dilengkapi dgn sebilah golok.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>

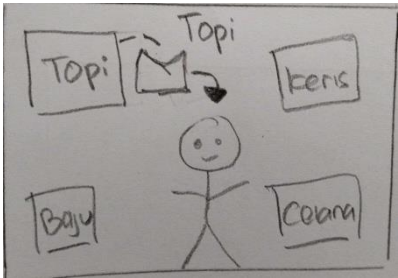
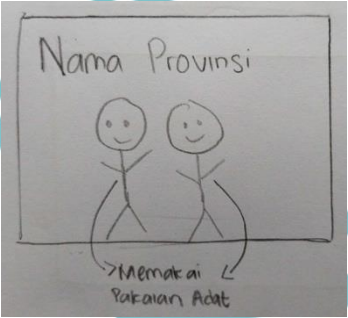
Hak Cipta :

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

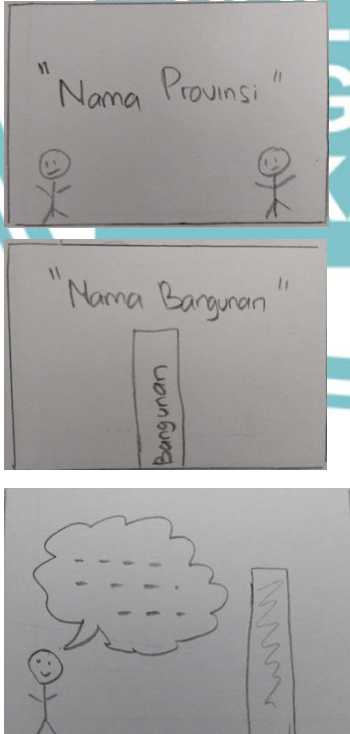
6	<p>Scene Laki-laki (Topi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Terakhir, Toni memakai topi Ti'I langga sbgai penutup kepala. <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran Lili. Lili memakai kain tenun Panjang untuk atasan dan bawahannya. <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Selendang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Lalu ditutupi dgn memakai selendang yg dikenakan di bahu. <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Ikat Pinggang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Kemudian Lili memakai ikat pinggang dan kalung untuk hiasannya. <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
12	<p>Scene Perempuan (Topi)</p>	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai hiasan kepala yg disebut</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

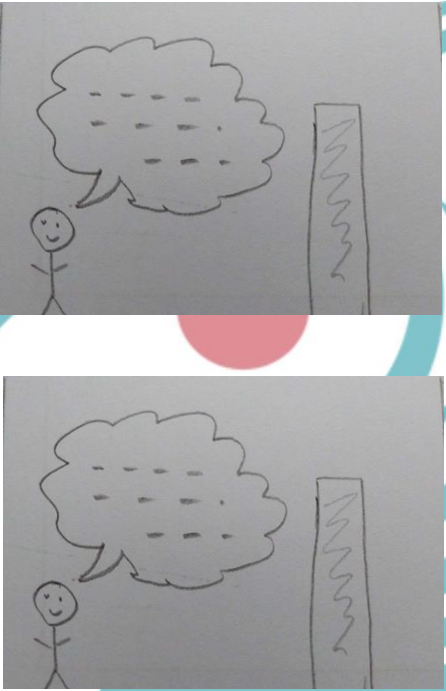
		beserta judul	Bula Molik atau Bulan Sabit. <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3
13	<p style="text-align: center;">Closing</p> 	Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening	<p style="text-align: center;">Narasi :</p> Wah unik ya pakaian adat dr NTT ini! <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3

Rumah Pengasingan Ende


Scene	Alur Cerita	Audio
1.		<p style="text-align: center;">Narasi :</p> Selain pakaian adat, NTT juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Rumah Pengasingan Bung Karno. Rumah Pengasingan Bung Karno merupakan tempat Soekarno menjalani hukuman pengasingan sebagai tahanan politik karena Pemerintah Hindia Belanda menganggap pergerakan soekarno membahayakan pemerintah. <i>Backsound :</i> Bgm lagu adat bolelebo.mp3

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

2		<p>Narasi :</p> <p>Rumah Pengasingan tersebut adalah sebuah rumah milik seorang warga bernama Abdullah Ambuwara yang terletak di Desa Ambugaga, Kelurahan Kotaraja, Kabupaten Ende. Soekarno diasingkan ke Ende, Flores pada 14 Januari 1934 dan diasingkan di sana selama 4 tahun 9 bulan sejak tahun 1934-1938. Setelah itu, ia diasingkan ke Bengkulu. Selama pengasingan, Bung Karno sering kali merenung di bawah pohon sukun bercabang lima dan di sinilah, kelima butir Pancasila muncul. Soekarno meminta agar rumah itu dijadikan museum dan pada tanggal 16 Mei 1954 meresmikan rumah tersebut sebagai Situs Bung Karno.</p> <p>Backsound : Bgm lagu adat bolelebo.mp3</p>
---	--	--

Pakaian Adat Jawa Barat

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi :</p> <p>Belajar mengenal pakaian adat Jawa Barat bareng Toni dan Lili yuk! Pakaian adat ini sering dipakai oleh masyarakat suku Sunda.</p> <p>Backsound : Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>2</p>	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan celana adat</p>	<p>Narasi : Dimulai dari pakaian untuk Toni ya. Pertama, Toni memakai celana berwarna hitam yg terbuat dari kain beludu atau beludru untuk bawahannya. Celana ini dihias dgn sulaman berwarna emas pd sisi bawah. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
<p>3</p>	<p>Scene Laki-laki (Kain)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Kain adat</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai kain kebat bermotif Rengreng Parang Rusak yg dililtnkan di pinggang sampai sebatas lutut. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
<p>4</p>	<p>Scene Laki-laki (Jas/Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Jas/Baju</p>	<p>Narasi : Kemudian, Toni memakai baju/ jas takwa berwarna hitam yg terbuat dari kain bludru dan bersulamkan benang emas di bagian ujung lengan. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>


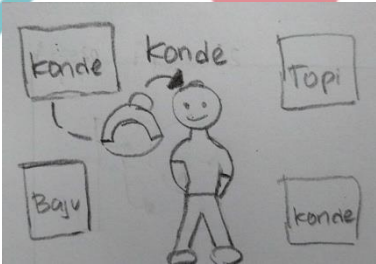
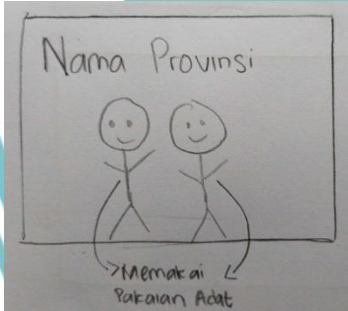
Hak Cipta :

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5	<p>Scene Laki-laki (Aksesoris)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Arloji</p>	<p>Narasi : Jas hitam jg dilengkapi dgn jam atau arloji berantai emas di sakunya. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
6	<p>Scene Laki-laki (Bando)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Terakhir, Toni memakai ikat kepala yg disebut dgn Bando. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Rok</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran Lili ya. Lili memakai kain Batik untuk bawahannya yang disebut kain Kebat. Kain batik ini biasanya bermotif Rengeng. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Baju adat</p>	<p>Narasi : Lalu Lili memakai kebaya warna yg terbuat dari kain bludru. Kebaya ini dilengkapi dgn manik2 dan sulaman benang emas. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>

Hak Cipta :

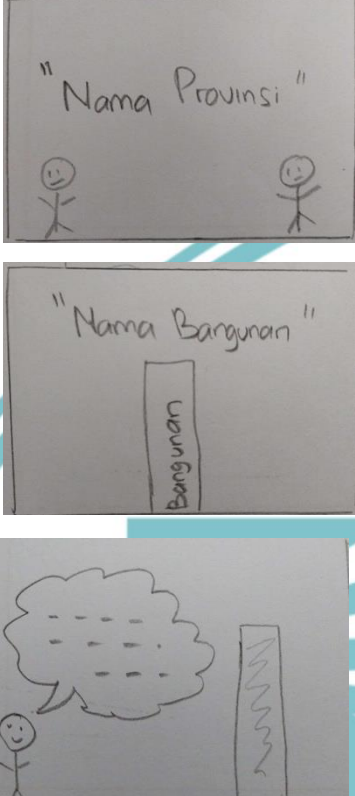
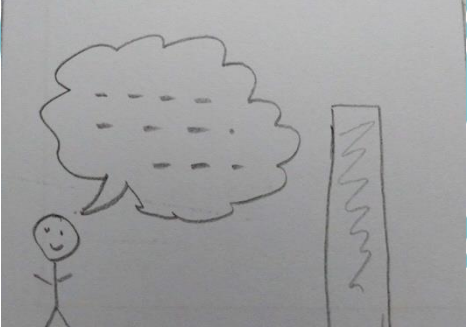
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

<p>9</p>	<p>Scene Perempuan (Aksesoris)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Bros</p>	<p>Narasi : Kemudian untuk aksesorisnya ada bros yg dipakai di bagian tengah atas baju kebaya. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
<p>10</p>	<p>Scene Perempuan (Konde)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Konde</p>	<p>Narasi : Terakhir Lili memakai konde lalu dihias dengan tusuk konde berwarna emas. <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
<p>11</p>	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Nah ini dia pakaian adat Jawa Barat, Bagus ya! <i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Rumah Rengasdengklok

Scene	Alur Cerita	Audio
1.		<p>Narasi :</p> <p>Selain pakaian adat, Jawa Barat juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Rumah Rengasdengklok. Rumah Rengasdengklok adalah rumah milik Djiauw Kie Siong yaitu petani keturunan Tionghoa yang berada di Dusun Bojong Kabupaten Karawang, Jawa Barat yg menjadi saksi bisu sejarah bangsa Indonesia. Menurut cucu Djiauw Kie Siong, Ibu Yanto bahwa rumah Djiauw Kie Siong dibangun pada 1920 sehingga telah berusia 101 tahun.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>
2.		<p>Narasi :</p> <p>Rumah Rengasdengklok menjadi tempat golongan muda menyembunyikan Soekarno dan Hatta dengan tujuan untuk segera melaksanakan proklamasi. Sejumlah pemuda tersebut, antara lain, Wikana, Adam Malik, Sukarni dan Chaerul Saleh yang berasal dari perkumpulan "Menteng 31". Penculikan Sukarno-Hatta dari Menteng, Jakarta Pusat, ke Rengasdengklok, Karawang, dan menginap dua malam di rumah Djiauw Kie Siong yang menjadi tempat mempersiapkan dan menulis naskah proklamasi.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm lagu manuk dadali.mp3</p>

Hak Cipta :

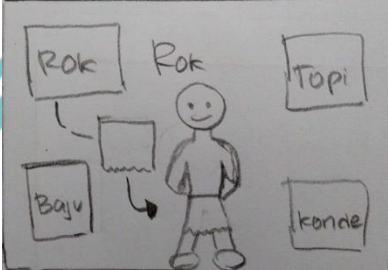
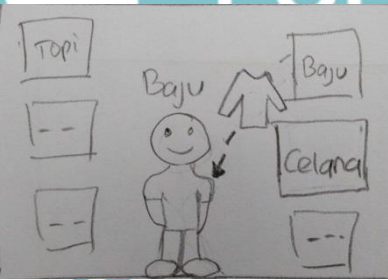
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Pakaian Adat Jawa Tengah

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi : Yuk belajar mengenal pakaian adat Jawa Tengah bareng Toni dan Lili. <i>Backsound :</i> Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan celana adat</p>	<p>Narasi : Di mulai dr pakaian adat yg digunakan laki2 yg disebut Jawi Jangkep. Pertama, Toni memakai kain jarik yang dililitkan di pinggang. <i>Backsound :</i> Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan baju adat</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai Beskap lengan Panjang berwarna hitam yg bagian belakangnya lebih pendek supaya lebih mudah menyelipkan keris. <i>Backsound :</i> Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
4	<p>Scene Laki-laki (Penutup Kepala)</p>	<p>Memperlihatkan karakter memakai</p>	<p>Narasi : Terakhir, Toni memakai penutup</p>

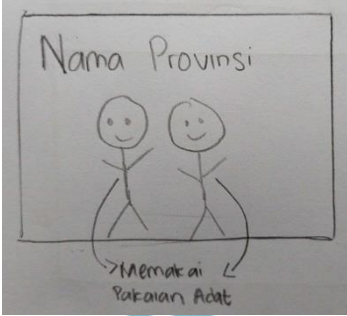
Hak Cipta :

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

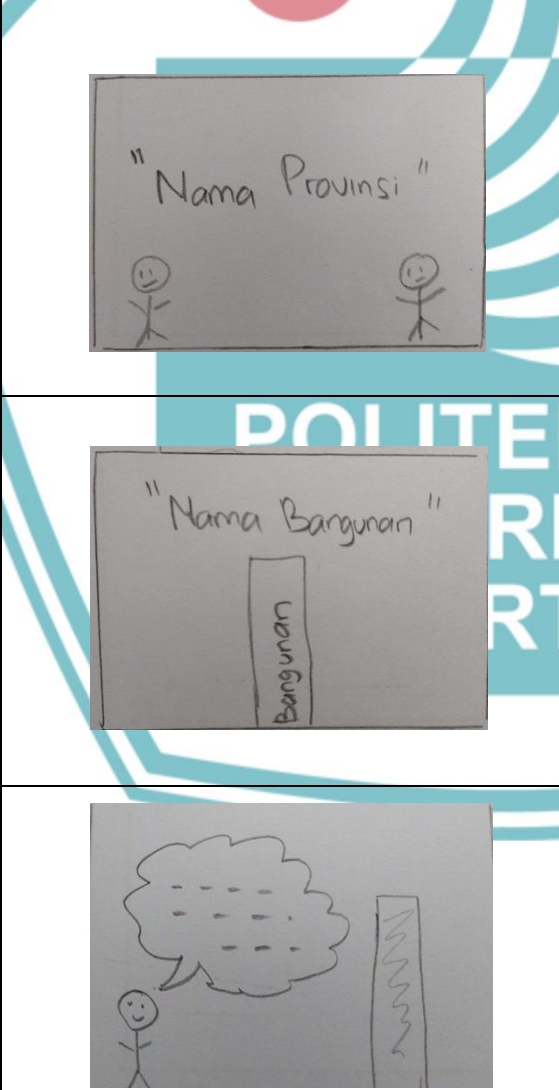
		Blangkon	<p>kepala yg disebut Blangkon dgn motif Batik.</p> <p><i>Background :</i></p> <p>Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
5	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	Memperlihatkan karakter memakai Rok	<p><i>Narasi :</i></p> <p>Sekarang, giliran Lili, Biasanya Pakaian ini disebut Kebaya.</p> <p>Pertama, untuk bawahannya Lili memakai kain jarik dgn motif yg sama seperti Toni.</p> <p><i>Background :</i></p> <p>Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
6	<p>Scene Perempuan (Baju/Kebaya)</p> 	Memperlihatkan karakter memakai kebaya	<p><i>Narasi :</i></p> <p>Lalu Lili memakai Kebaya berwarna hitam keemasan dan ada yg terbuat dr bahan beludru/beledu sebagai atasannya.</p> <p><i>Background :</i></p> <p>Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Konde)</p> 	Memperlihatkan karakter memakai Konde	<p><i>Narasi :</i></p> <p>Kemudian untuk rambut Lili akan di konde dan diberi bunga melati.</p> <p><i>Background :</i></p> <p>Bgm suwe ora jamu.mp3</p>

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

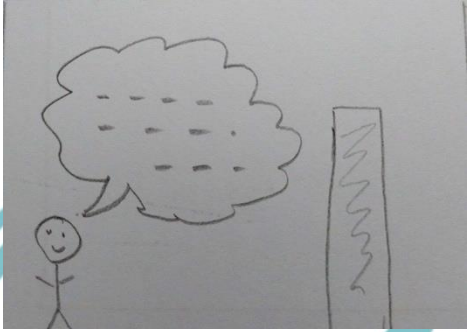
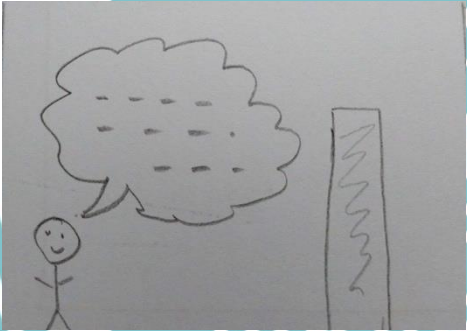
8	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Wah menarik ya pakaian adat dr Jawa Tengah ini! <i>Backsound :</i> Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
---	--	---	--

Benteng Van Der Wijck

Scene	Alur Cerita	Audio
1		<p>Narasi : Selain pakaian adat, Jawa Tengah juga mempunyai salah satu bangunan bersejarah yaitu Benteng Van Der Wijck. Benteng Van der Wijck adalah benteng sebagai markas tentara yang terletak di Kota Gombong, Kebumen, Jawa Tengah dengan luas benteng atas dan bawah sebesar 3.606 meter persegi lalu tinggi dari benteng yaitu 9,67 meter dan ditambah cerobong setinggi 3,33meter. <i>Backsound :</i> Bgm suwe ora jamu.mp3</p>

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

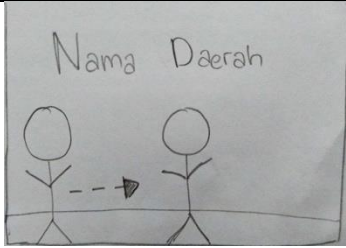
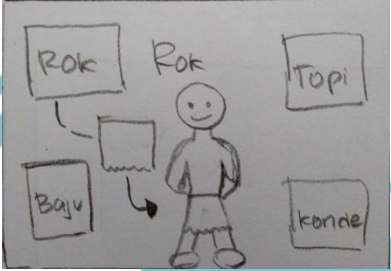
2		<p>Narasi :</p> <p>Dalam Perang Diponegoro, Belanda mempunyai strategi untuk membangun benteng di beberapa wilayah. Benteng ini mulai dibangun pada tahun 1844 oleh Frans David Cochius, perwira tentara Belanda dan selesai dibangun pada tahun 1848 sehingga benteng ini diberi nama Benteng Cochius. Pada 1856, Benteng Cochius difungsikan menjadi sekolah militer bernama Pupillen School atau sekolah taruna untuk orang Eropa. Kemudian benteng tersebut berganti nama menjadi Van der Wijck hingga sekarang. Nama tersebut berasal dari nama komandan yang saat itu memiliki karir yang cukup cemerlang untuk membungkam perlawanan rakyat Aceh.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm suwe ora jamu.mp3</p>
		

Pakaian Adat Papua

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	Opening Scene	Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan	Narasi : Yuk belajar mengenal pakaian

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

		nama daerah tersebut	adat Papua bareng Toni dan Lili. <i>Background :</i> Bgm apuse.mp3
2	<p>Scene Laki-laki (Rok Rumbai)</p> 	Memperlihatkan karakter mengenakan Rok rumbai	Narasi : Dimulai dr Toni ya. Pakaian ini bisa disebut dengan Pakaian Ewer. Pertama, Toni memakai rok rumbai sebagai bawahannya <i>Background :</i> Bgm apuse.mp3
3	<p>Scene Perempuan (Hiasan)</p> 	Memperlihatkan karakter mengenakan hiasan	Narasi : Lalu, Toni memakai hiasan di dada dan pinggang yg disebut sarew. <i>Background :</i> Bgm apuse.mp3
4	<p>Scene Laki-laki (Kalung)</p> 	Memperlihatkan karakter mengenakan Kalung	Narasi : Setelah itu Putu memakai hiasan kalung. <i>Background :</i> Bgm apuse.mp3

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

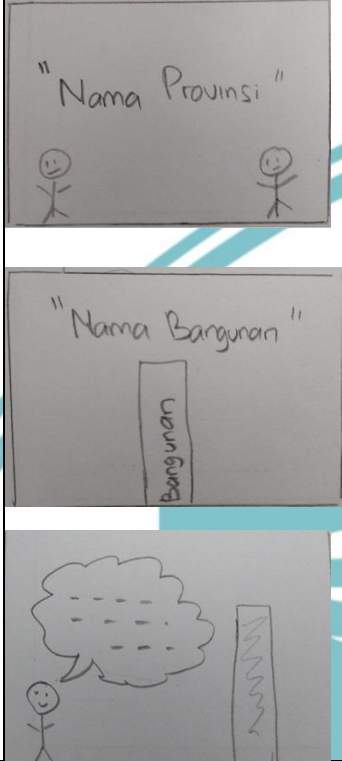
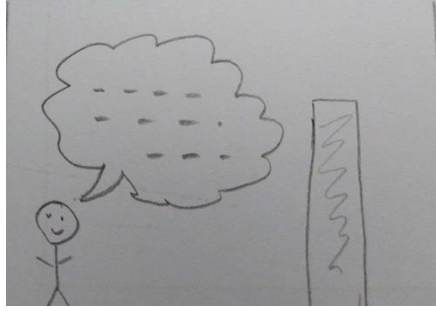
5	<p>Scene Laki-laki (Gelang Rumbai)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Gelang Rumbai</p>	<p>Narasi : Berikutnya, Toni memakai gelang rumbai pada bagian tangan dan kakinya. <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>
6	<p>Scene Laki-laki (Penutup Kepala Rumbai)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Penutup Kepala Rumbai</p>	<p>Narasi : Terakhir, Toni memakai penutup kepala rumbai sebagai hiasan tambahan. <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai rok</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran Lili. Lili memakai rok rumbai untuk bawahannya yg terbuat dr daun sagu atau bisa jerami yg telah dikeringkan. <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Baju</p>	<p>Narasi : Lalu Lili memakai kain untuk atasannya jg terbuat dari kulit pohon atau daun sagu kering. <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>

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

9	<p>Scene Perempuan (Aksesoris)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Aksesoris</p>	<p>Narasi : Kemudian Lili memakai aksesoris yaitu gelang rumbai pada bagian tangan dan kaki. <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>
10	<p>Scene Perempuan (Penutup Kepala)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat beserta judul</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai penutup kepala rumbai yg terbuat dr bulu burung Kasuari berwarna putih. <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>
11	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Wah unik ya pakaian adat dr Papua ini! <i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>

Boven Digoel

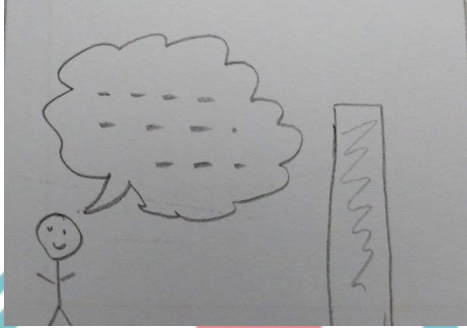
Scene	Alur Cerita	Audio
1		<p>Narasi :</p> <p>Selain pakaian adat, Papua juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Boven Digoel. Boven Digoel adalah penjara alam tempat pengasingan tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia yang terletak di tepi Sungai Digul Hilir, Tanah Papua Bagian Selatan.</p> <p>Backsound : Bgm apuse.mp3</p>
2		<p>Narasi :</p> <p>Boven Digoel disiapkan oleh Pemerintah Hindia Belanda untuk menampung tawanan pemberontakan November 1926 lalu Boven Digoel dibangun oleh Gubernur Jenderal De Graeff pada 1927 yang digunakan sebagai lokasi pembuangan pemimpin-pemimpin nasional yang jumlahnya sekitar 1.308 orang. Sejumlah tokoh nasional pernah dibuang ke Boven Digoel seperti</p>

Hak Cipta :

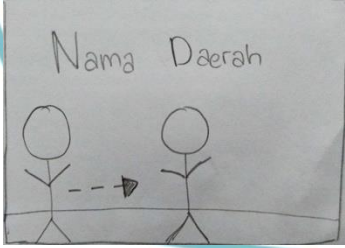
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

		<p>Muhammad Hatta dan Sutan Sjahrir. Kedua tokoh pergerakan nasional itu dibuang pada 28 Januari 1935, Mereka dianggap musuh pemerintah belanda karena membangkang. Tokoh nasional lain yang dibuang ke Boven Digoel di antaranya Mohammad Bondan, Maskun, Burhanuddin, Suka Sumitro, Moerwoto, Ali Archam, dan sejumlah para pejuang lainnya.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm apuse.mp3</p>
--	---	--

Pakaian Adat Kalimantan Selatan

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	Opening Scene 	Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut	<p>Narasi : Yuk belajar mengenal pakaian adat Kalimantan Selatan bareng Toni dan Lili.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
2	Scene Laki-laki (Celana)	Memperlihatkan karakter mengenakan Celana Panjang	<p>Narasi : Dimulai dr pakaian adat laki2 yuk. Pertama, Toni memakai celana Panjang yg dilapisi</p>

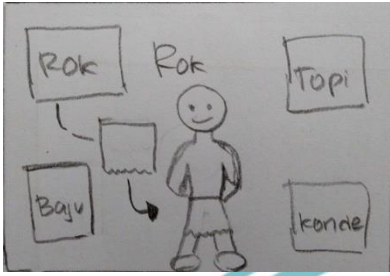
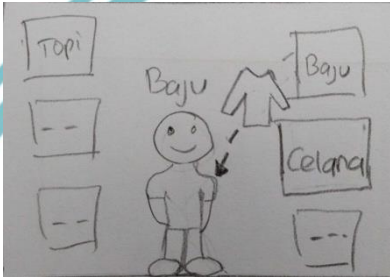
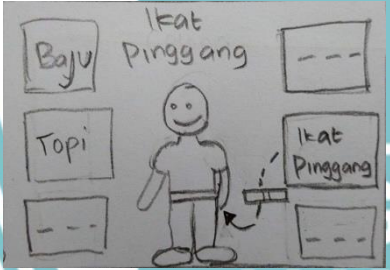
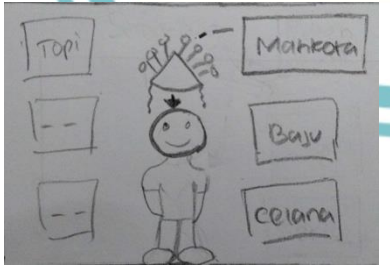
Hak Cipta :

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

			<p>dgn sarung sabuk dgn motif khas suku Banjar sebagai bawahannya</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Baju dan Jas</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai baju putih lengan Panjang kemudian dilapisi dgn Jas Cekak Musang sebagai atasannya.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
4	<p>Scene Laki-laki (Topi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Topi</p>	<p>Narasi : Kemudian, Toni memakai Topi Laung yg memiliki motif sama dgn sarung sabuk.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
5	<p>Scene Laki-laki (Kalung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Kalung</p>	<p>Narasi : Lalu pakaian adat Toni dilengkapi dgn kalung emas yg berbentuk Matahari.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>

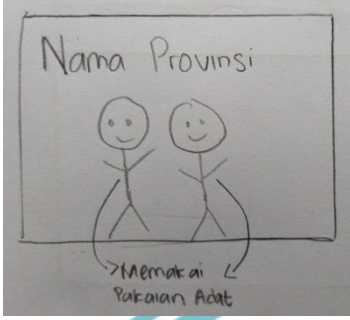
Hak Cipta :

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

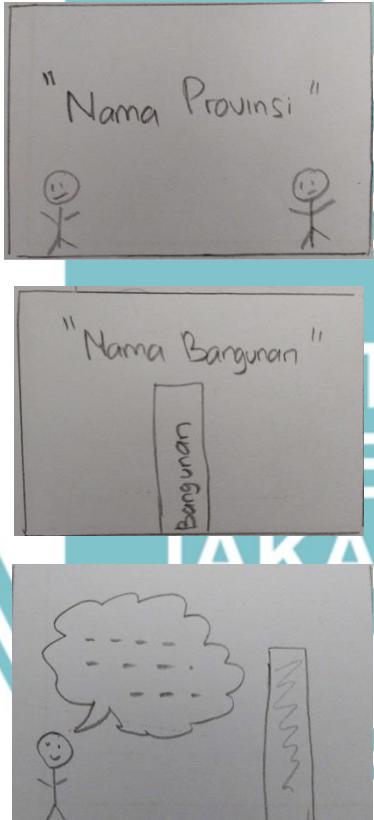
6	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Sarung Panjang</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran Lili. Lili memakai sarung Panjang sebagai bawahannya. <i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Baju</p>	<p>Narasi : Lalu Lili menggunakan baju poko lengan pendek untuk atasannya. <i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Ikat Pinggang)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Ikat Pinggang</p>	<p>Narasi : Kemudian Lili memakai sabuk dengan motif khas suku Banjar. <i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Sanggul)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai sanggul</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai sanggul dgn hiasan mahkota emas yang menggunakan motif matahari. <i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10	<p style="text-align: center;">Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Wah unik ya pakaian adat dr Kalimantan Selatan ini! <i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
----	--	---	---

Benteng Mandang

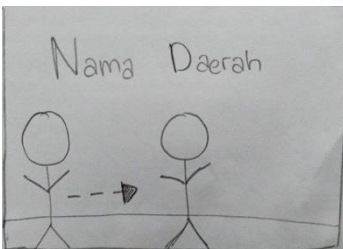
Scene	Alur Cerita	Audio
1		<p>Narasi : Selain pakaian adat, Kalimantan Selatan juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Benteng Madang. Benteng Madang adalah benteng yg menjadi saksi bisu pertempuran hebat rakyat Kalimantan Selatan melawan Belanda yang terletak di Desa Madang, Hulu Sungai Selatan, Kalimantan Selatan. <i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>

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

2		<p>Narasi :</p> <p>Benteng ini ditata dan dibuat oleh Tumenggung Antaludin atas permintaan Pangeran Hidayatullah dan Demang Lehman di atas gunung madang sehingga untuk mencapai harus menaiki sekitar 400 anak tangga. Kemudian, Benteng ini dijadikan benteng pertahanan pasukan Pangeran Hidayatullah dan Demang Lehman dalam menghadapi serangan serdadu Belanda. Terjadi lima kali serangan dari serdadu Baelanda yg dilakukan pada tanggal 3,4,13,18 dan 22 september 1860.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm ampar-ampar pisang.mp3</p>
---	---	--

Pakaian Adat Kalimantan Tengah

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi :</p> <p>Yuk belajar mengenal pakaian adat Kalimantan Tengah bareng Toni dan Lili.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>

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

2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Celana Panjang</p>	<p>Narasi : Mulai dr pakaian adat laki2. Pertama, Toni memakai cawat. Cawat terbuat dr kulit phon yg bawahnya jg ditutupi dgn kain persegi yg dilengkapi dgn ikat pinggang untuk bawahnya. <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki (Rompi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Rompi</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai sangkarut atau rompi yg terbuat dr kulit kayu berwarna coklat alami sbgai bawahnya. <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
4	<p>Scene Laki-laki (Ikat Kepala)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Ikat Kepala</p>	<p>Narasi : Kemudian, Toni memakai ikat kepala yg disebut Salutup Hatue <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>

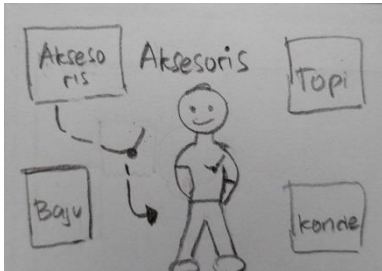
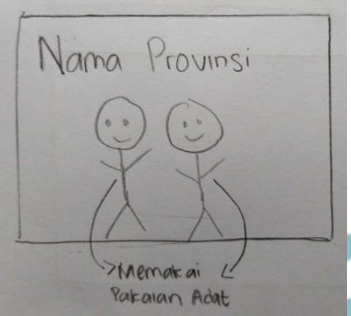
Hak Cipta :

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

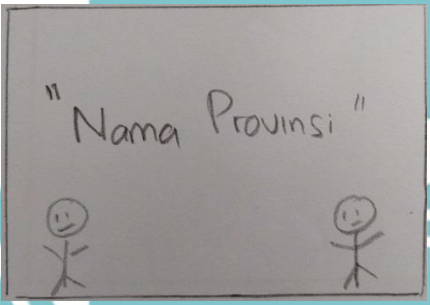
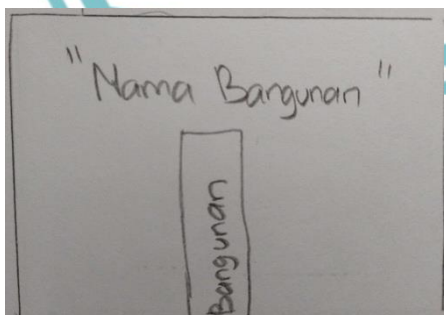
5	<p>Scene Laki-laki (Kalung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Kalung</p>	<p>Narasi : Lalu pakaian adat Toni dilengkapi dgn kalung dan gelang emas. <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
6	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Sarung Panjang</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran Lili. Lili memakai rok Panjang dengan warna coklat kayu untuk bawahannya. <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Rompi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Rompi</p>	<p>Narasi : Lalu Lili menggunakan sangkarut atau rompi yg sama seperti dipakai oleh laki2. <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Hiasan Kepala)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Hiasan Kepala</p>	<p>Narasi : Kemudian Lili menggunakan sanggul dgn hiasan kepala yg disebut Salutup Bawi <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Aksesoris)</p>	<p>Memperlihatkan karakter</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili</p>

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

		memakai aksesoris	memakai tambahan aksesoris seperti Suwang atau yg disebut anting, gelang dan kalung. <i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3
10	<p>Closing</p> 	Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening	<p>Narasi :</p> <p>Wah unik ya pakaian adat dari Kalimantan Tengah ini!</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>

Istana Kuning

Scene	Alur Cerita	Audio
1.	 	<p>Narasi :</p> <p>Selain pakaian adat, Kalimantan Tengah juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Istana Kuning. Istana Kuning terletak tepat di pusat kota Pangkalan Bun, Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah yg didirikan pada tahun 1806 oleh Pangeran Ratu Imanudin dari Kerajaan Kutaringin.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>

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

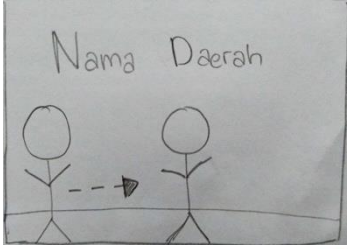
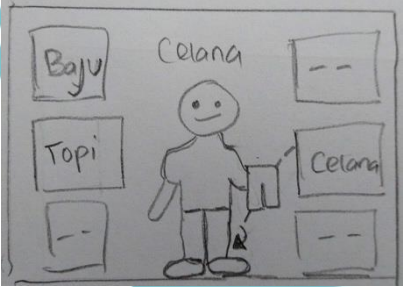
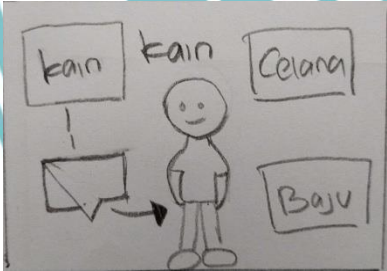
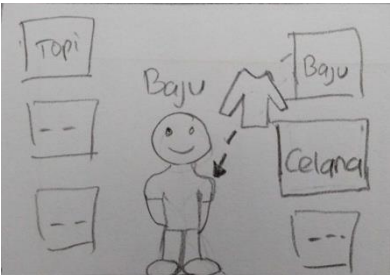
2.		<p>Narasi :</p> <p>Dinamakan Istana Kuning karena property yang ada di dalam Istana hamper keseluruhan berwarna Kuning, kuning dikatakan sebagai lambang kemakmuran Berdirinya Istana Kuning menjadi penanda kepindahan ibu kota pemerintahan Kutaringin dari Kotawaringin Lama ke Pangkalan Bun serta menjadi bukti berdirinya kerajaan islam dan satu-satunya kerajaan yang pernah berdiri di Kalimantan Tengah. Pada tahun 1986, Istana Kuning itu di bakar oleh seorang wanita bernama Draya dengan gangguan kejiwaan sehingga sejak tahun 2000, replica istana Kembali dibangun.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm tumpi wayu.mp3</p>
----	--	--

Pakaian Adat Aceh

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	Opening Scene	Memperlihatkan an karakter berjalan dari kiri ke tengah dan	Narasi : Yuk belajar mengenal pakaian adat Aceh bareng Toni dan Lili.

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		menampilkan nama daerah tersebut	<i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3
2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	Memperlihatkan karakter mengenakan Celana Panjang	<p>Narasi :</p> <p>Mulai dr pakaian adat laki2. Pakaian adat yg dipakai pria disebut Linto Baro. Pertama, Toni memakai Sileuweu. Sileuweu adalah celana panjang terbuat dr kain katun yg ditunen.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki (Sarung)</p> 	Memperlihatkan karakter mengenakan Sarung	<p>Narasi :</p> <p>Biasanya sileuweu dipakai bersamaan dgn sarung songket sutra yg panjangnya sampai ke lutut.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
4	<p>Scene Laki-laki (Baju)</p> 	Memperlihatkan karakter memakai Meukash	<p>Narasi :</p> <p>Kemudian, Toni memakai Meukash yaitu baju yg dibuat dr kain sutra yg ditunen dan dilengkapi dgn</p>

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

			<p>sulaman benang emas.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
5	<p>Scene Laki-laki (Topi)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Meukeutop</p>	<p>Narasi :</p> <p>Lalu memakai meukeutop atau kopiah khas aceh yg berbentuk lonjong ke atas</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
6	<p>Scene Laki-laki (Rencong)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Rencong</p>	<p>Narasi :</p> <p>Lalu dilengkapi dgn senjata tradisional yg disebut Rencong.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Celana</p>	<p>Narasi :</p> <p>Sekarang, giliran Lili. Pakaian ini disebut Daro Baro. Pertama, Lili memakai celana yg disebut Cekak Musang terbuat dr katun yg ditenun.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>

Hak Cipta :

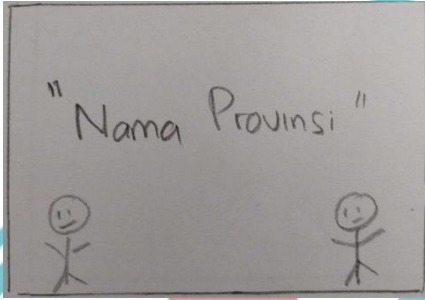
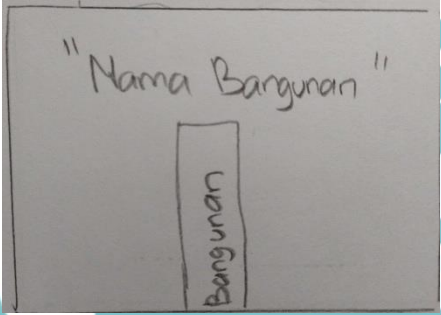
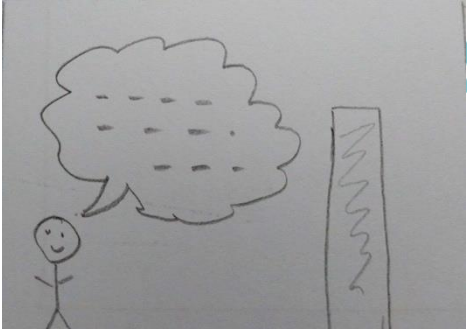
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

8	<p>Scene Perempuan (Baju Kurung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Baju kurung</p>	<p>Narasi : Lalu ada baju kurung yg terbuat dr kain sutra dan hiasan dr benang emas. <i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Kain songket)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Hiasan Kepala</p>	<p>Narasi : Baju kurung dilengkapi dgn kain songket di bagian pinggul sampai menutup lutut. <i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
10	<p>Scene Perempuan (Mahkota)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Mahkota</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai perhiasan kepala berbentuk mahkota yg disebut Patam Dhoe. <i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
11	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Wah bagus ya pakaian adat dr Aceh ini! <i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sentral Telepon Militer Belanda

Scene	Alur Cerita	Audio
1		<p>Narasi :</p> <p>Selain pakaian adat, Aceh juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Gedung Pusat telepon militer Belanda. Sentral Telepon terletak di Jalan Teuku Umar, Kota Banda Aceh. Berdasarkan yang tercatat dalam sejarah, Gedung menara ini dibangun oleh Pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1903 atau pada era pemerintahan Sultan Muhammad Daudsyah yg menjabat dr tahun 1874 – 1903. Hal ini didasarkan dari adanya angka 1903 yang tertera di bagian atas bangunan dekat ventilasi jendela.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm bungong jeumpa.mp3</p>
		
		<p>Narasi :</p> <p>Gedung berbentuk oktagon bercat putih menjulang yg berada di daerah Blower ini sengaja dibangun oleh Pemerintah Hindia Belanda untuk keperluan militernya. Asal Usul Gedung Menara ini di</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		<p>bangun oleh Belanda untuk komunikasi sehingga Gedung ini berguna sekali karena dpt memudahkan berkomunikasi untuk membaca serangan perjuangan dr masyarakat Aceh.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm Bungong Jeumpa.mp3</p>
--	--	---

Pakaian Adat Sulawesi Selatan

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi : Yuk belajar mengenal pakaian adat Sulawesi Selatan bareng Toni dan Lili.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>
2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Celana Panjang</p>	<p>Narasi : Dimulai dr pakaian adat laki2. Pertama, Toni memakai Paroci. Paroci adalah celana Panjang pakaian adat khas suku Bugis.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>

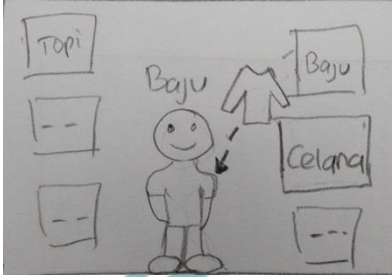

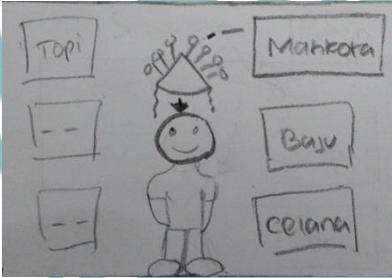
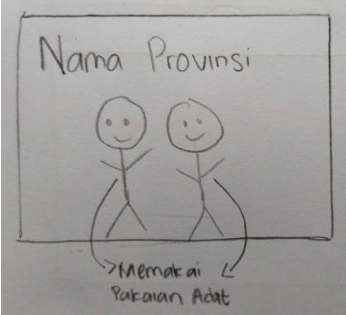
Hak Cipta :

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>3</p>	<p>Scene Laki-laki (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Baju</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai baju bela dada. Bella dada memiliki bentuk seperti jas yg tertutup dgn lengan Panjang. <i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>
<p>4</p>	<p>Scene Laki-laki (Sarung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Meukasah</p>	<p>Narasi : Kemudian, untuk luaran bawahannya toni memakai lipa' garusu' yaitu kain sarung yg dililitkan di punggung. <i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>
<p>5</p>	<p>Scene Laki-laki (Penutup kepala)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Passapu</p>	<p>Narasi : Lalu memakai penutup kepala yg disebut Passapu yg memiliki bentuk mirip dgn peci. <i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>
<p>6</p>	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Rok</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran pakaian adat untuk Lili. Pertama, Lili memakai kain sarung untuk bawahannya. <i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>

Hak Cipta :

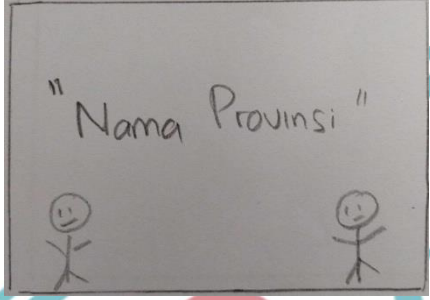
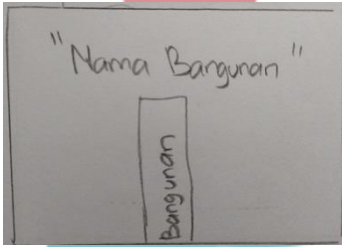
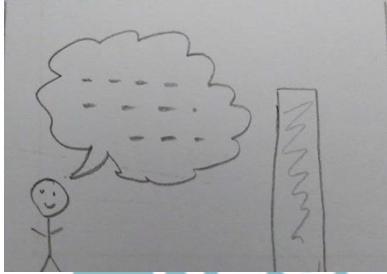
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

7	<p>Scene Perempuan (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Baju</p>	<p>Narasi : Lalu ada baju dodo sebagai atasannya yg terbuat dr kain muslin. <i>Backsound</i> : Bgm angin mamiri.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Kalung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Kalung</p>	<p>Narasi : Lalu lili memakai aksesoris kalung yg disebut geno sibat. <i>Backsound</i> : Bgm angin mamiri.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Mahkota)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Mahkota</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai tusuk konde di kepala sebagai hiasan rambutnya. <i>Backsound</i> : Bgm angin mamiri.mp3</p>
10	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Wah bagus ya, Toni dan Lili memakai pakaian adat dr SulSel. <i>Backsound</i> : Bgm angin mamiri.mp3</p>


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

Benteng Rotterdam

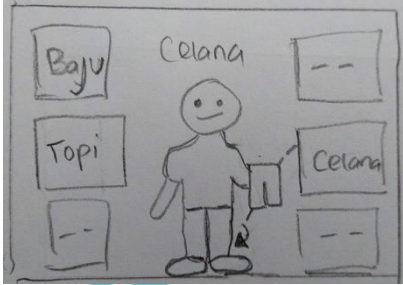
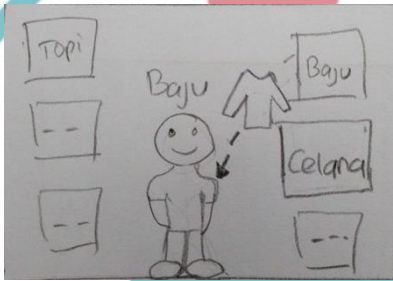
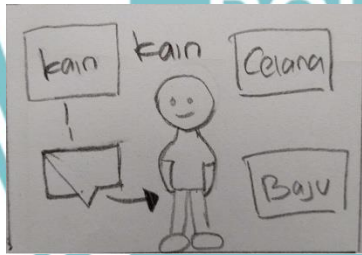
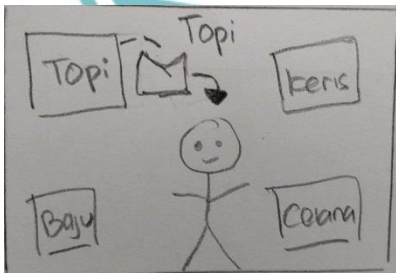
Scene	Alur Cerita	Audio
1	  	<p>Narasi :</p> <p>Selain pakaian adat, Sulawesi Selatan juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Benteng Rotterdam. Benteng Rotterdam adalah benteng peninggalan Kerajaan Gowa-Tallo yg terletak di pinggir pantai sebelah barat Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Benteng ini dibangun pada 1545 oleh Raja Gowa ke-10 yang bernama I Manrigau Daeng Bonto Karaeng Lakiung.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm angin mamiri.mp3</p>

Pakaian Adat Sulawesi Utara

Scene	Alur Cerita	Adegan pada animasi	Audio
1	<p>Opening Scene</p> 	<p>Memperlihatkan karakter berjalan dari kiri ke tengah dan menampilkan nama daerah tersebut</p>	<p>Narasi :</p> <p>Yuk belajar mengenal pakaian adat Sulawesi Utara bareng Toni dan Lili.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>

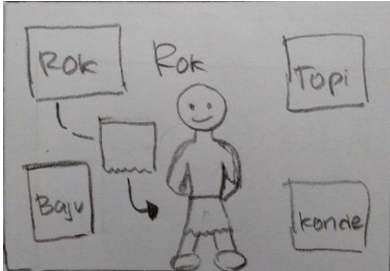
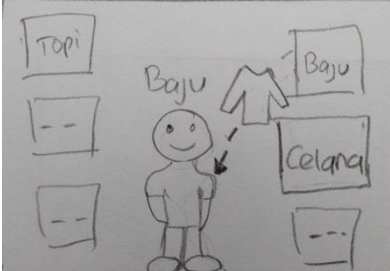
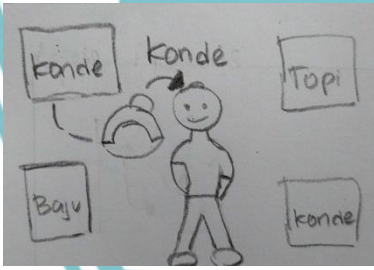
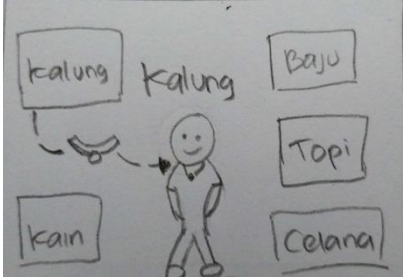
Hak Cipta :

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

2	<p>Scene Laki-laki (Celana)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Celana Panjang</p>	<p>Narasi : Dimulai dr pakaian adat laki2. Pertama, Toni memakai celana Panjang hitam untuk bawahannya. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
3	<p>Scene Laki-laki (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Baju</p>	<p>Narasi : Lalu, Toni memakai banyang atau kemeja lengan Panjang untuk atasannya. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
4	<p>Scene Laki-laki (Sarung)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Meukasah</p>	<p>Narasi : Kemudian, Toni memakai kain yg diikatkan di bagian pinggang. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
5	<p>Scene Laki-laki (Penutup kepala)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter mengenakan Mahkota</p>	<p>Narasi : Lalu Toni memakai penutup kepala berbentuk segitiga. Selesai deh <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>

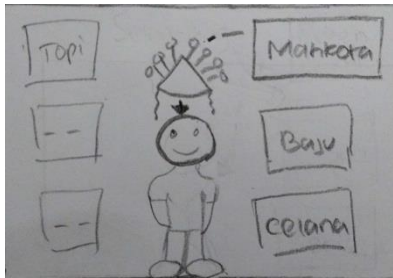
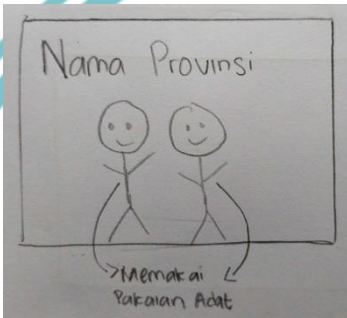
Hak Cipta :

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

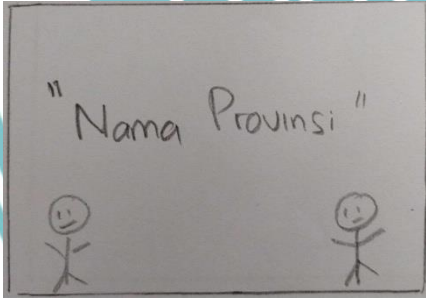
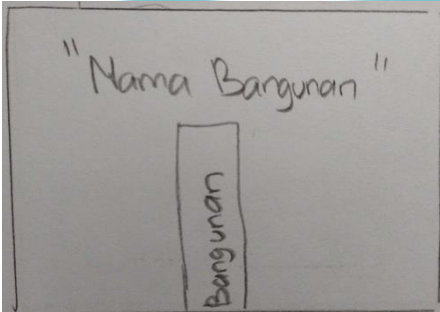
6	<p>Scene Perempuan (Rok)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Rok</p>	<p>Narasi : Sekarang, giliran pakaian adat untuk Lili. Pakaian adat untuk Wanita disebut Karai momo. Pertama, lili memakai kain yg bagian bawahnya agak melebar mirip dgn ikan duyung. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
7	<p>Scene Perempuan (Baju)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Baju</p>	<p>Narasi : Lalu ada kebaya lengan Panjang berwarna putih sebagai atasannya. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
8	<p>Scene Perempuan (Konde)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Konde</p>	<p>Narasi : Lalu lili memakai Konde untuk hiasan rambutnya. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
9	<p>Scene Perempuan (Kalung dan Anting)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Aksesoris</p>	<p>Narasi : Kemudian lili memakai simban yaitu kalung Mutiara dan anting. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

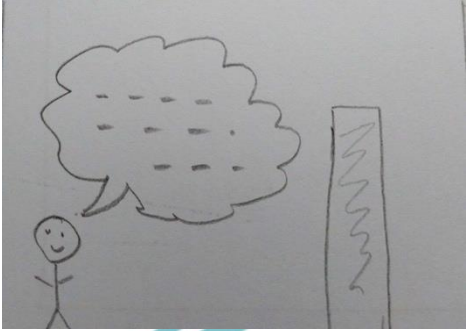
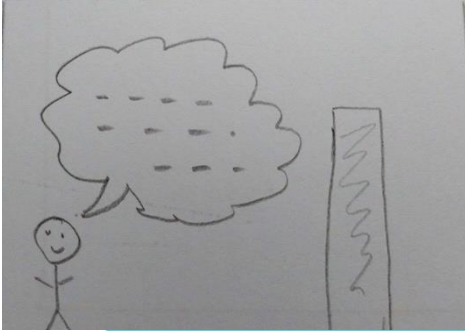
10	<p>Scene Perempuan (Mahkota)</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai Mahkota</p>	<p>Narasi : Dan terakhir Lili memakai kronci atau mahkota untuk hiasan kepala. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
11	<p>Closing</p> 	<p>Memperlihatkan karakter memakai pakaian adat dengan background yg berbeda dengan opening</p>	<p>Narasi : Wah bagus ya pakaian adat dr SulUt. <i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>

Penjara Tua Kema

Scene	Alur Cerita	Audio
1	 	<p>Narasi : Selain pakaian adat, Sulawesi Utara juga mempunyai bangunan bersejarah yaitu Penjara Tua Kema. Penjara Kema terletak di Desa Kema II, Kabupaten Minahasa Utara, Sulawesi Utara adalah peninggalan bangsa Portugis. Pada tahun 1504, bangsa Portugis mulai berdatangan ke Kema untuk mencari rempah-rempah lalu Penjara Kema didirikan sekitar abad ke 16-M sebagai tempat untuk</p>

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

		<p>menahan penduduk yang melawan Portugis dalam rangka perdagangan rempah-rempah. Penjara ini pernah menahan sejumlah tokoh nasional, seperti Imam Bonjol, Kiai Modjo dan Kiai Arsyad Thawil.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>
2		<p>Narasi :</p> <p>Dahulu penjara tua kema adalah bagian dari sebuah benteng pertahanan besar yang dibangun menghadap laut oleh Portugis untuk mencegah ekspansi Spanyol.</p> <p>Bentuk penjara ini menyerupai gudang dengan lebar 7.50 meter dan tinggi tembok 7.25 meter sampai ke ujung atap.</p> <p><i>Backsound :</i> Bgm si patokaan.mp3</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Form Kuesioner *Beta Testing* untuk Responden

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Video animasi dapat dimainkan.					
2.	Video animasi yg ditampilkan pada aplikasi mudah dipahami.					
3.	Video animasi dalam aplikasi sudah tepat karena menggunakan model dan desain tersebut sehingga menarik untuk belajar melalui aplikasi.					
4.	Cukup layak video animasi sebagai media pembelajaran untuk siswa SD.					
5.	Penyampain materi dan narasi dalam video animasi mudah dipahami dan dimengerti.					
6.	Alur cerita pada video animasi menarik dan menyenangkan/ tidak membosankan.					
7.	Pengguna nyaman saat menonton video animasi.					
8.	Materi pembelajaran pakaian adat dan bangunan bersejarah di kemas dan di tampilkan sudah baik dalam bentuk video animasi 2D.					
9.	Penggunaan backsound sudah tepat.					
10.	Audio mudah dimengerti dan terdengar jernih tanpa ada suara bising.					

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 6. Hasil Responden *Beta Testing*

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Video animasi dapat dimainkan						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah	-	-	4	6	20	
	Jumlah x Skala Jawaban	-	-	12	24	100	
	Skor	136					
	Index	90,66% (Sangat Baik)					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
2.	Video animasi yg ditampilkan pada aplikasi mudah dipahami.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah	-	-	5	9	16	
	Jumlah x Skala Jawaban	-	-	15	36	80	
	Skor	131					
	Index	87,33% (Sangat Baik)					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
3.	Video animasi dalam aplikasi sudah tepat karena menggunakan model dan desain tersebut sehingga menarik untuk belajar melalui aplikasi.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah	1	-	1	10	18	
	Jumlah x Skala Jawaban	1	-	3	40	90	
	Skor	134					
	Index	89,33% (Sangat Baik)					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
4.	Cukup layak video animasi sebagai media pembelajaran untuk siswa SD.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah	-	-	3	9	18	
	Jumlah x Skala Jawaban	-	-	9	36	90	
	Skor	135					
	Index	90% (Sangat Baik)					

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 mengumumkannya 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No.	Pernyataan					Total Responden = 30	
5.	Penyampaian materi dan narasi dalam video animasi mudah dipahami dan dimengerti.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)		Sangat Baik (5)
	Jumlah	1	-	4	8		17
	Jumlah x Skala Jawaban	1	-	12	32		85
	Skor	130					
Index	86,66% (Sangat Baik)						

No.	Pernyataan					Total Responden = 30	
6.	Alur cerita pada video animasi menarik dan menyenangkan/ tidak membosankan.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)		Sangat Baik (5)
	Jumlah	-	-	3	11		16
	Jumlah x Skala Jawaban	-	-	9	44		80
	Skor	133					
Index	88,66% (Sangat Baik)						

No.	Pernyataan					Total Responden = 30	
7.	Pengguna nyaman saat menonton video animasi.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)		Sangat Baik (5)
	Jumlah	1	-	2	8		19
	Jumlah x Skala Jawaban	1	-	6	32		95
	Skor	134					
Index	89,33% (Sangat Baik)						

No.	Pernyataan					Total Responden = 30	
8.	Materi pembelajaran pakaian adat dan bangunan bersejarah di kemas dan di tampilkan sudah baik dalam bentuk video animasi 2D.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)		Sangat Baik (5)
	Jumlah			4	17		9
	Jumlah x Skala Jawaban			12	68		45
	Skor	125					
Index	83,33% (Sangat Baik)						



© 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

No.	Pernyataan					Total Responden = 30	
9.	Penggunaan backsound sudah tepat.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)		Sangat Baik (5)
	Jumlah	1	-	3	10		16
	Jumlah x Skala Jawaban	1	-	9	40		80
	Skor	130					
	Index	86,66% (Sangat Baik)					

No.	Pernyataan					Total Responden = 30	
10.	Audio mudah dimengerti dan terdengar jernih tanpa ada suara bising.						
	Jawaban	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)		Sangat Baik (5)
	Jumlah	-	-	3	8		19
	Jumlah x Skala Jawaban	-	-	9	32		95
	Skor	136					
	Index	90,66% (Sangat Baik)					





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

Lampiran 7. Data Hasil *Beta Testing* oleh *Expert*

Instrumen Penelitian *Testing* oleh *Expert*

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
"CULTURE TECHNOLOGY" (CULTECH)

"CulTech" merupakan aplikasi Media Edukasi Interaktif mengenai budaya Indonesia terdiri dari 10 Provinsi terutama untuk bangunan bersejarah dan pakaian adat kepada siswa dan siswi kelas V menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan basis *markerless* yang menjadi solusi agar siswa merasa lebih tertarik belajar mengenai budaya Indonesia. Berikut ini adalah indikator-indikator yang akan menjadi bahan penilaian aplikasi dengan memberikan **checklist** (✓) pada setiap indikator dengan bobot penilaian skala 1- 4. Bobot penilaian digunakan untuk diolah sebagai hasil dari pengujian produk yang telah dibuat.

Nama penilai : M. Ishaq Dwi Putra

Jabatan : Videodesign

Keterangan nilai : 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju						
No.	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan
1.	Video animasi dapat dimainkan dan berjalan dengan baik				v	
2.	Video animasi yg ditampilkan pada aplikasi mudah dipahami.			v		
3.	Video animasi dalam aplikasi sudah tepat karena menggunakan model dan desain tersebut sehingga menarik untuk belajar melalui aplikasi.				v	
4.	Video Animasi layak sebagai media pembelajaran untuk siswa SD.				v	
5.	Penyampaian materi dan narasi dalam video animasi mudah dipahami dan dimengerti.		v			Duarasi terlalu cepat, terutama bagian vo dan ending yang langung patah tidak diberi jeda. Setidaknya diberikan jeda 5 detik diakhir video
6.	Alur cerita pada video animasi menarik dan menyenangkan/ tidak membosankan.			v		



© 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7.	Pengguna nyaman saat menonton video animasi.		v			Durasi bisa ditambah. Mungkin bisa dimaksimalkan menjadi 1.
8.	Materi pembelajaran pakaian adat dan bangunan bersejarah di kemas dan di tampilkan sudah baik dalam bentuk video animasi 2D.			v		
9.	Penggunaan backsound sudah tepat dan tidak mengganggu penjelasan narasi			v		
10.	Audio dan suara narator mudah dimengerti dan terdengar jernih tanpa ada suara bising.			v		
11.	Tata letak objek dan tulisan sudah tepat sehingga informasi tersampaikan dengan baik		v			1.Video Bangunan Bersejarah: Untuk visual teks bisa diberikan ruang yang clear (seperti visual bunga bisa dipindahkan ke posisi lain/dihilangkan)
12.	Gerakan animasi sudah sesuai dengan prinsip animasi			v		
13.	Pergerakan animasi terlihat bagus dan tidak kaku			v		

Kritik dan Saran terkait 2D Animasi pada aplikasi CulTech :

Karena tujuannya untuk anak SD

- Ditambah durasinya, agar anak-anak bisa lebih memahami sebelum berganti scene
- Ditambah durasi untuk bagian closing agar tidak langsung patah
- Diperhatikan ruang kosong untuk bagian teks, agar lebih jelas dibaca oleh anak-anak
- (opsional) Bisa ditambahkan visual Bumper out

Jakarta, 23 Agustus 2022

M. Ishaq Dwi Putra



© 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



M. Ishaq Dwi Putra

Creative Designer

ABOUT ME

A detail-oriented Creative Designer with 4 years experience as Motion graphic Designer and Graphic Design Designer. Skilled in operating various adobe family software and has good verbal and verbal communication skills.

CONTACT

 ishaq19293@gmail.com

 +62 818 061 89235

SKILLS

GRAPHIC DESIGN
■ ■ ■ ■ ■

MOTION GRAPHIC
■ ■ ■ ■ ■

VIDEO EDITOR
■ ■ ■ ■ ■

LANGUAGES

BAHASA
■ ■ ■ ■ ■

ENGLISH
■ ■ ■ ■ ■

EDUCATION

STMIK BINA INSANI BEKASI
INFORMATION MANAGEMENT

2012 - 2015

SMAN 2 TAMBUN SELATAN

2007 - 2010

SMPN 1 DEPOK

2004 - 2007

SOFTWARE

Ps

Ai

Ae

Pr

Id

CDR

SOCIAL MEDIA

 m ishaq dwi putra

 http://bit.ly/ishaq_channel

 @ciicaqnemplok

 <https://www.behance.net/ishaq192933b63>



© 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

WORK EXPERIENCE

■ Artikulasi

2012 - 2013

Freelance. Motion Graphic

■ IndonesiaBaik.id

2017 - 2020

Motion Graphic, Design Graphic, Video Editor, Workshop Speaker

■ Ministry of Home Affairs Republic of Indonesia

January 2020 - April 2020

Freelance. Motion Graphic, Design Graphic, Video Editor

■ Videodesign.ch GmbH, Switzerland

February 2021

Freelance. Motion Graphic

PROJECT EXPERIENCE

- Motiongraphic ICT Awards 2018
- Motiongraphic "Pelayanan Satu Atap Kemnaker"
- Motiongraphic "Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat"
- Motiongraphic "aplikasi SiCantik"
- Motiongraphic & Designgraphic
"RAKORNAS Pemerintah Pusat dan Daerah 2019"
- Designgraphic "Satu Tahun Pemerintahan Jokowi dan Ma'ruf Amin"
Kantor Staf Presiden RI

SPEAKER EXPERIENCE

- Sohob berkelas online/offline
- Workshop sohob berkelas UIN Padang
- Workshop design dan motion grafis di Kemendagri RI
- Workshop design grafis di Kemnaker RI
- Workshop design grafis di Kemenkes RI
- Workshop design dan motion grafis di BPKP
- Workshop design dan motion grafis di AAKI
- Workshop sohob berkelas Kominfo Expo 2018 dan 2019
- Webinar Indonesia Digital Content Week 2020
- Webinar Digital Beauty Academy: Digital Content Creator



Observasi serta pertemuan dengan Kepala Sekolah dan Guru pengajar SDK
Ignatius Slamer Riyadi Cijantung



© 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

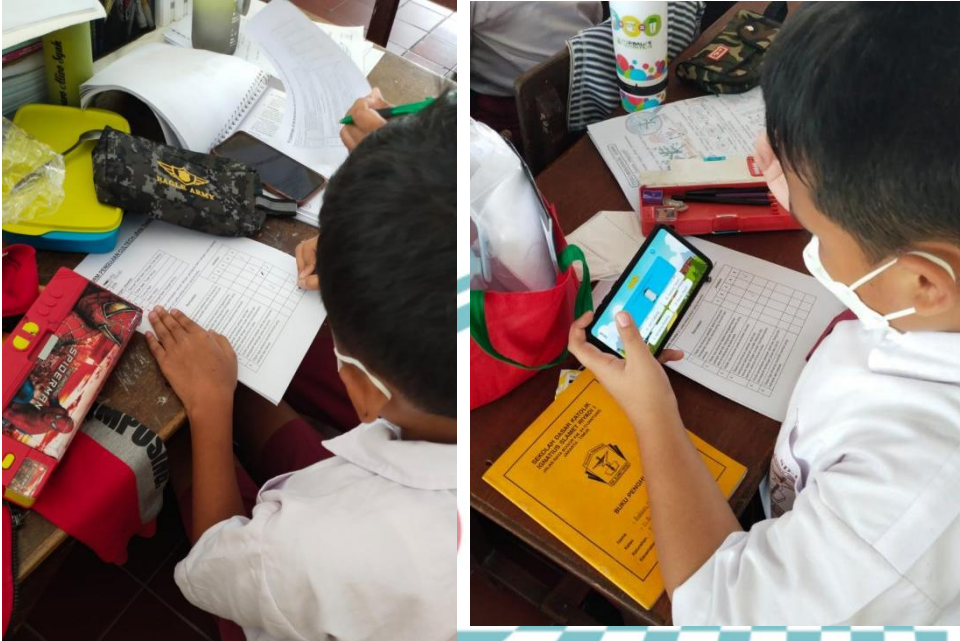




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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



Pelaksanaan *Beta Testing* di SDK Ignatius Slamet Riyadi