



© 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



**PEMBUATAN ASET 2D DAN *VOICE OVER* DALAM
MOTION GRAPHIC KOSA KATA BAHASA INGGRIS
UNTUK MAHASISWA PRODI D3 MP-WNBK PNJ**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**Vira Maharani Putri
1807431013**

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



**PEMBUATAN ASET 2D DAN *VOICE OVER* DALAM
MOTION GRAPHIC KOSA KATA BAHASA INGGRIS
UNTUK MAHASISWA PRODI D3 MP-WNBK PNJ**

SKRIPSI

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

Vira Maharani Putri

1807431013

**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 : Vira Maharani Putri
NIM : 1807431013
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia
Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset 2D dan *Voice Over* dalam *Motion Graphic* Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ

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

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

Depok, 14 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Vira Maharani Putri)

NIM. 1807431013



© 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



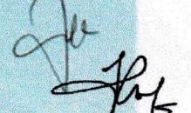
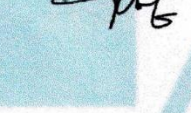
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Vira Maharani Putri
NIM : 1807431013
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset 2D dan *Voice Over* dalam *Motion Graphic* Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ

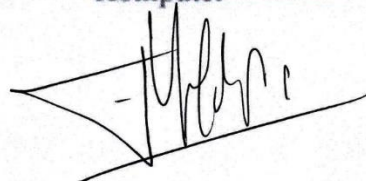
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 16, Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Drs. Agus Setiawan, M.Kom. ()
Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. ()
Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()
Penguji III : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan
Komputer



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



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT karena nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Tidak lupa juga senantiasa dihaturkan shalawat serta salam bagi junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan umat manusia sepanjang zaman. Selama penyusunan laporan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penulis tak lepas dari bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Bapak Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital;
- c. Bapak Drs. Agus Setiawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing penulis yang telah rela menyisihkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberi bimbingan serta arahan kepada penulis.
- d. Para pihak dari Program Studi D3 Manajemen Pemasaran (MP) PNJ yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta bersedia untuk membantu dan membimbing penulis dalam penelitian ini;
- e. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral kepada penulis.
- f. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis dan membantu penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap pada Allah SWT untuk membalas kebaikan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini. Penulis juga berharap bahwa laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Depok, 14 Agustus 2022

Penulis

Vira Maharani Putri

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Vira Maharani Putri
NIM : 1807431013
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 Aset 2D dan *Voice Over* dalam *Motion Graphic* Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ

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, 14 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Vira Maharani Putri)

NIM. 1807431013



PEMBUATAN ASET 2D DAN VOICE OVER DALAM MOTION GRAPHIC KOSA KATA BAHASA INGGRIS UNTUK MAHASISWA PRODI D3 MP-WNBK PNJ

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata kuliah wajib di Politeknik Negeri Jakarta, tidak terkecuali untuk Program Studi D3 MP-WNBK. Namun sangat disayangkan, mata kuliah Bahasa Inggris termasuk mata kuliah yang sulit untuk dimengerti oleh mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK. Karena produk yang difokuskan adalah media pembelajaran berupa video motion graphic 2D dengan materi kosa kata Bahasa Inggris seputar e-commerce, maka penulis membuat seluruh aset 2D dan audio berupa voice over yang akan digunakan pada motion graphic tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membantu mahasiswa agar lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris serta bermanfaat hingga ke dunia pekerjaan nantinya. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) untuk proses pembuatan aset 2D dan pengolahan audio. Berdasarkan dengan hasil pengujian beta dengan dosen Bahasa Inggris Prodi MP, dapat disimpulkan bahwa aset 2D dan audio sudah sesuai untuk digunakan dalam video motion graphic bahan ajar untuk mahasiswa MP-WNBK dengan penilaian pada skala “Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap mahasiswa MP, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tunagrahita ringan mengalami peningkatan nilai dengan persentase sebesar 73%.

Kata kunci: Aset 2D, Voice Over, Motion Graphic, Bahasa Inggris, Tunagrahita

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



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vi
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	4
1.5. Sistematika Penulisan	4
1.5.1 Bagian Awal.....	4
1.5.2 Bagian Isi	4
1.5.3 Bagian Akhir	6
BAB II	7
2.1. Media Pembelajaran	7
2.2. <i>Motion Graphic</i>	7
2.3. Bahasa Inggris	7
2.4. Adobe Illustrator	8
2.5. Audacity	8
2.6. Penyandang Disabilitas.....	8
2.7. Tunagrahita	9
2.8. Mahasiswa.....	10
2.8.1. Mahasiswa WNBK PNJ.....	10
2.9. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	10
2.10. Penelitian Sejenis	12
BAB III.....	15
3.1. Rancangan Penelitian.....	15
3.2. Tahapan Penelitian.....	18
3.3. Objek Penelitian	19
BAB IV	20
4.1. Analisis Kebutuhan	20
4.1.1. Komponen Psikologis.....	22

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

4.2. Perancangan Aset 2D dan <i>Voice Over</i> dalam <i>Motion Graphic</i> Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ.....	25
4.2.1. Naskah.....	25
4.2.2. <i>Storyboard</i>	27
4.2.3. Daftar Keperluan Aset.....	29
4.2.4. Sketsa Karakter.....	30
4.2.5. Proses Pengambilan Suara.....	31
4.3. Implementasi Aset 2D dan <i>Voice Over</i> dalam <i>Motion Graphic</i> Kosa Kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ	32
4.3.1. Pembuatan Aset 2D.....	32
4.3.2. Penyuntingan Hasil Rekaman Suara (<i>Voice Over</i>)	42
4.4. Pengujian.....	45
4.4.1. Deskripsi Pengujian	45
4.4.2. Prosedur Pengujian.....	45
4.4.3. Data Hasil Pengujian	50
4.4.4. Analisis Data	59
4.5. Distribusi.....	60
BAB V.....	62
5.1. Kesimpulan	62
5.2. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 User Requirement	21
Tabel 4. 2 Naskah Video Motion Graphic	26
Tabel 4. 3 Storyboard Motion Graphic	27
Tabel 4. 4 Daftar Keperluan Aset 2D.....	29
Tabel 4. 5 Hasil pembuatan aset 2D.....	41
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Alpha	51
Tabel 4. 7 Hasil pengujian beta bersama Bu Tika Dwi Ariyanti, M.Psi., Psikolog	53
Tabel 4. 8 Hasil pengujian beta bersama Bu Iftita Rahmi, M.Psi.....	54
Tabel 4. 9 Hasil pengujian beta oleh mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ	57

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Sketsa karakter pengajar bernama Vio (Front View).....	31
Gambar 4. 2 Sketsa karakter pengajar bernama Vio (Side View)	31
Gambar 4. 3 Pembuatan bagian kepala karakter dengan Adobe Illustrator	33
Gambar 4. 4 Pembuatan bagian tubuh karakter dengan Adobe Illustrator	33
Gambar 4. 5 Pembuatan bagian tangan karakter dengan Adobe Illustrator.....	34
Gambar 4. 6 Pembuatan bagian kaki karakter dengan Adobe Illustrator	35
Gambar 4. 7 Pemisahan objek ke masing-masing layer dalam Adobe Illustrator	35
Gambar 4. 8 Pembuatan mata karakter dengan Adobe Illustrator	36
Gambar 4. 9 Pembuatan mulut karakter dengan Adobe Illustrator.....	37
Gambar 4. 10 Pembuatan Tubuh Karakter (Side View) dengan Adobe Illustrator	37
Gambar 4. 11 Pembuatan aset bagian user interface sederhana dengan Adobe Illustrator	38
Gambar 4. 12 Pembuatan salah satu icon dengan Adobe Illustrator.....	39
Gambar 4. 13 Pembuatan salah satu latar (background) dengan Adobe Illustrator	39
Gambar 4. 14 Pembuatan salah satu objek (item) dengan Adobe Illustrator.....	40
Gambar 4. 15 Implementasi efek Noise Reduction dengan Audacity	42
Gambar 4. 16 Implementasi efek Compressor dengan Audacity.....	43
Gambar 4. 17 Implementasi efek Limiter Filter (Hard Limit) dengan Audacity..	44
Gambar 4. 18 Implementasi efek Normalize pada Audacity	44
Gambar 4. 19 Perbandingan rata-rata nilai post-test dan pre-test antara tunagrahita ringan dengan sedang	58
Gambar 4. 20 Persentase kenaikan nilai antara tunagrahita ringan dan sedang....	58

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	68
Lampiran 2 - Transkrip Wawancara Alumni Manajemen Pemasaran Tahun 2016	69
Lampiran 3 - Transkrip Wawancara Dosen Bahasa Inggris MP-WNBK PNJ	72
Lampiran 4 - Data Alumni Mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ Tahun 2016	76
Lampiran 5 - Data Alumni Mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ Tahun 2017	77
Lampiran 6 - Data Alumni Mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ Tahun 2018	78
Lampiran 7 - Naskah Video Motion Graphic	79
Lampiran 8 - Storyboard	83
Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D	85
Lampiran 10 - Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D	93
Lampiran 11 - Kuesioner Pengujian Beta Bu Tika	102
Lampiran 12 - Kuesioner Pengujian Beta Bu Tita	103
Lampiran 13 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 1	104
Lampiran 14 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 2	105
Lampiran 15 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 3	106
Lampiran 16 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 4	107
Lampiran 17 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 5	108
Lampiran 18 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 6	109
Lampiran 19 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 7	110
Lampiran 20 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 8	111
Lampiran 21 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 9	112
Lampiran 22 Soal Pre-Test dan Post-Test Nomor 10	113
Lampiran 23 - Dokumentasi Wawancara KPS MP-WNBK	114
Lampiran 24 - Dokumentasi Wawancara dengan Alumni D3 MP-WNBK PNJ tahun 2016 (Sofi Rosyaddah Bayyanah).....	115
Lampiran 25 - Dokumentasi Wawancara dengan Dosen MP-WNBK PNJ	116
Lampiran 26 - Dokumentasi Proses Perekaman Suara	117
Lampiran 27 - Dokumentasi Pengujian Beta dengan Dosen	118

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Mengacu dari pasal tersebut disimpulkan bahwa setiap anak berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali.

Dalam penyelenggaraan pendidikan, penggunaan media pembelajaran sering digunakan, mulai dari media cetak seperti buku hingga dokumen digital seperti .ppt (*powerpoint*), video, dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar siswa normal ataupun siswa berkebutuhan khusus.

Data menurut Kementerian Sosial RI. “Data Penyandang Disabilitas”. *Sistem Informasi Management Penyandang Disabilitas*, simpd.kemensos.go.id. Diakses pada 15 Agustus 2022, menyatakan bahwa jumlah penyandang disabilitas di Indonesia sebanyak 212.380 jiwa. Untuk memberdayakan penyandang disabilitas di bidang pendidikan, dalam hal ini Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) membuka program pendidikan Manajemen Pemasaran untuk Warga Negara Berkebutuhan Khusus (WNBK) sejak tahun 2013.

Hambatan yang dialami oleh penyandang disabilitas menyebabkan mereka membutuhkan layanan pendidikan khusus. Mereka membutuhkan cara, alat, dan kondisi lingkungan tertentu supaya mereka dapat menjalani kegiatan belajar serta aktivitas lainnya secara mudah dan juga aman. Oleh karena itu, dibutuhkannya sebuah media yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menarik. Segala hak penunjang pendidikan tinggi harus dapat dirasakan semua masyarakat, tidak terkecuali Warga Negara Berkebutuhan Khusus (WNBK) atau penyandang disabilitas.



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

Untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut, dirancang suatu media pembelajaran berupa video berbasis *motion graphic* 2D yang dapat menampilkan gambar, suara, dan tulisan mengenai kosa kata Bahasa Inggris. Teknologi yang akan difokuskan adalah video *motion graphic* 2D yang dapat membantu mahasiswa WNBK Politeknik Negeri Jakarta untuk memahami kosa kata Bahasa Inggris.

Dalam penelitian yang berjudul “Perancangan *Animated Motion Graphic* sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita”, dijelaskan bahwa penggunaan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian anak tunagrahita serta membantu mereka untuk mudah memahami dan mengingat materi yang diberikan. Penelitian yang berjudul “Pembuatan *Motion Graphics* sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi *Mobile Trading Online* Mandiri Sekuritas” juga dikatakan bahwa penggunaan *motion graphic*, waktu yang digunakan untuk menjelaskan materi lebih efisien, namun tetap dapat memaksimalkan penjelasan mengenai kegunaan dari aplikasi tersebut. Selain untuk memberikan wawasan, penggunaan *motion graphic* juga dapat membantu menarik minat audiens dan membuat audiens tidak cepat bosan dengan materi yang diberikan (Bangun, 2019).

Dengan begitu, dalam penelitian ini, penulis akan membuat produk berupa seluruh aset 2D yang akan digunakan untuk video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris tersebut. Selain itu, penulis juga akan melakukan pengolahan audio berupa rekaman suara (*voice over*) yang juga akan digunakan dalam video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris ini.

Dalam penelitian ini, aset 2D dan *voice over* dalam *motion graphic* akan dibuat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa tunagrahita, baik dari aspek warna, jumlah objek dalam suatu aset, dan penggunaan suara dosen MP-WNBK sebagai pengisi suara karakter. Video *motion graphic* ini juga memiliki unsur interaktif agar mahasiswa tunagrahita seolah-olah memiliki interaksi dengan pengajar ketika menonton video *motion graphic* tersebut.



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

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam adalah:

- a. Bagaimana pembuatan seluruh aset 2D serta desain *user interface* sederhana yang digunakan pada video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK.
- b. Bagaimana pengolahan audio berupa *voice over* yang digunakan pada video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aset 2D dan *voice over* dalam *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris ini adalah:

- 1) Pembuatan aset-aset 2D yang diperlukan dalam pembuatan video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris, yaitu desain karakter, desain aset *user interface* dari aplikasi *e-commerce* sederhana, *icon* yang digunakan dalam *e-commerce*, latar belakang, dan beberapa objek pelengkap.
- 2) Pembuatan seluruh aset 2D dilakukan pada *software* Adobe Illustrator.
- 3) Perekaman dan penyuntingan audio untuk *voice over* yang akan digunakan dalam video *motion graphic* ini melalui *software* Audacity.
- 4) Materi dalam video *motion graphic* ini mencakup kosa kata Bahasa Inggris seputar aplikasi jual beli *online* atau *e-commerce*.
- 5) Target pengguna dari video *motion graphic* ini adalah mahasiswa tunagrahita ringan pada Prodi D3 Manajemen Pemasaran-WNBK PNJ.



Hak Cipta :

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

1.4. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembuatan aset 2D dan *voice over* dalam *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 Manajemen Pemasaran-WNBK PNJ adalah:

- a. Menghasilkan seluruh aset 2D serta desain *user interface* sederhana untuk video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ.
- b. Menghasilkan audio berupa *voice over* untuk video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ.

Manfaat dari pembuatan aset 2D dan *voice over* dalam *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris adalah:

1. Memudahkan mahasiswa Program Studi D3 MP-WNBK PNJ untuk mempelajari kosa kata Bahasa Inggris terutama mengenai aplikasi *e-commerce*.
2. Membantu dalam memudahkan pengajaran mata kuliah Bahasa Inggris pada Program Studi D3 Manajemen Pemasaran-WNBK PNJ.

1.5. Sistematika Penulisan

1.5.1 Bagian Awal

Bagian awal dari laporan skripsi ini terdiri dari tiga jenis halaman, yaitu halaman sampul, halaman surat pernyataan bebas plagiarisme, dan halaman pengesahan, kata pengantar, dan halaman pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah untuk kepentingan akademis.

1.5.2 Bagian Isi

Bagian isi laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun, Hasil dan Pembahasan, serta Kesimpulan.



Hak Cipta :

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

1.5.2.1 Bab I Pendahuluan

Pada Bab I Pendahuluan ini akan dipaparkan beberapa hal yang mendasari penelitian ini, yaitu seperti latar belakang, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

1.5.2.2 Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam Bab II Tinjauan Pustaka, berisikan berbagai penjelasan teori, yaitu mengenai media pembelajaran, *motion graphic*, Bahasa Inggris, alat bantu pengembangan media pembelajaran yang terbagi lagi menjadi: Adobe Illustrator dan Audacity, penyandang disabilitas, mahasiswa terutama mengenai mahasiswa WNBK PNJ hingga teori metode penelitian yang digunakan.

1.5.2.3 Bab III Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun

Bab III Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun berisi penjelasan yang mencakup beberapa aspek seperti rancangan penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan objek penelitian.

1.5.2.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab IV Hasil dan Pembahasan, terdiri dari gambaran umum terkait analisis penelitian, perancangan, implementasi, pengujian, metode pengujian yang digunakan, data hasil pengujian, dan analisis data yang didapat dari pengujian atau evaluasi.

1.5.2.5 Bab V Kesimpulan

Bab V Kesimpulan berisikan penutup yang akan mencakup aspek terkait kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir pada proposal terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

1.5.3.1. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tubuh tulisan. Sumber pustaka diharapkan berasal dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahan ilmiahnya dan bukan berasal dari opini pribadi yang dipublikasikan di internet atau media lainnya.

1.5.3.2. Lampiran

Merupakan halaman yang berisikan dokumen penunjang topik skripsi yakni seperti data *sheet*, gambar, transkrip wawancara, dan lain-lain.



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

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembuatan aset 3D dan *voice over* dalam *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ, penulis dapat menarik kesimpulan, antara lain adalah:

1. Dihasilkan berbagai aset 2D sesuai dengan daftar keperluan yang dibuat dengan *software* Adobe Illustrator. Aset-aset 2D yang dihasilkan berupa karakter pengajar bernama “Vio”, desain *user interface e-commerce* sederhana, *icon* dalam *e-commerce*, latar belakang, objek ponsel, dan objek pendukung (*make-up*, obat-obatan, dan seterusnya). Berbagai aset tersebut memiliki format *file* berupa *.ai* dan *.png* (gambar).
2. Dihasilkan audio berupa rekaman suara (*voice over*) yang digunakan sebagai narasi dalam video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris ini. Pengolahan audio dilakukan dalam *software* Audacity dengan menggunakan beberapa efek, seperti *noise reduction*, *compressor*, *limiter filter (hard limit)*, dan *normalize*.
3. Berdasarkan hasil pengujian *alpha* yang dilakukan oleh tim pengembang, terdapat beberapa aset yang harus diperbaiki / mengalami revisi, namun secara keseluruhan aset-aset tersebut (baik aset 2D maupun audio) dapat digunakan dan diterapkan pada *software* Adobe After Effect untuk proses *motioning*.
4. Berdasarkan hasil pengujian *beta* yang dilakukan oleh pihak dosen Bahasa Inggris MP-WNBK PNJ dapat disimpulkan bahwa aspek visual dan audio dalam video *motion graphic* ini sudah dieksekusi dengan baik, sehingga aset 2D dan audio tersebut layak digunakan dalam video *motion graphic* sebagai bahan ajar untuk mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ.

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

5. Berdasarkan hasil pengujian *beta* yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ dapat disimpulkan bahwa dengan menonton video *motion graphic* kosa kata Bahasa Inggris mengenai *e-commerce*, mahasiswa tunagrahita ringan dari Prodi D3 MP-WNBK PNJ mengalami peningkatan nilai saat mengerjakan *post-test* dengan persentase sebesar 73%, sedangkan tunagrahita sedang dari Prodi D3 MP-WNBK PNJ mengalami peningkatan hanya dengan persentase sebesar 11%. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa mahasiswa tunagrahita dapat memahami materi dengan baik melalui media pembelajaran berupa video *motion graphic*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta pelaksanaan skripsi “Pembuatan Aset 3D dan *Voice Over* dalam *Motion Graphic* Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK PNJ”, diperoleh beberapa saran yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca, diantaranya adalah:

1. Sebaiknya video *motion graphic* diberikan *subtitle* secara keseluruhan, yaitu dari awal hingga akhir video agar mahasiswa tuna rungu dapat menonton dan memahami seluruh materi dalam video *motion graphic* tersebut.
2. Penyebutan “tunagrahita” untuk saat ini masih dapat digunakan, namun sebaiknya untuk penelitian selanjutnya, penyebutan “tunagrahita” dapat disebut dengan sebutan “disabilitas intelektual”.
3. Untuk pengujian dengan mahasiswa Prodi D3 MP-WNBK sebaiknya dilakukan secara *offline* (tatap muka) dengan pengawasan dosen agar suasana pengujian lebih tertib dan kondusif.



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



DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, H.R. 2016. *Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Pendidikan Khusus.
- Bahasa. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online]. Diakses pada 13 Agustus 2022, dari kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bahasa
- Bangun, Dwi A.N. 2019. *Perancangan Video Motion Graphic sebagai Media Edukasi Tentang Cyber Crime*. Jurnal Desain, Vol.7, No.1, September-Desember 2019, pp. 21-37.
- Brown, James W. 1983. *AV Instruction: Technology, Media, and Methods* (6th ed.). New York. McGraw-Hill Inc., library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Brumfit, Christopher. 2001. *Individual Freedom in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Damayanti dan Wulandari, Heni. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia Di SMK N 1 Cibadak*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Utile: Jurnal Kependidikan, Vol. 4 No. 2 (2018).
- Diano, Elvan. 2016. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN YANG ISLAMI BERBASIS GAME MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Dwiflora, Rika O. 2021. *Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar*. Politeknik Negeri Sriwijaya. Cogito Smart Journal, VOL. 7 - NO.2, DESEMBER 2021.
- Encep Ramdhani, V. Y. H. M. K. S., 2019. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPRATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTUAN ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP PENGUASAAN*

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



KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN. Seminar Nasional Pendidikan, p. 6.

Ernawati, Dwi. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas VIII Semester 2 MTsN Tulungagung*. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah (SATU) Tulungagung.

Ethyca, S.E. 2019. *Pengaruh Fishing Game Terhadap Konsentrasi Anak Tunagrahita di SLB C Alpha Wardahana Surabaya*. Jurnal STIKES WILLIAM.

Hornby. 2005. *Oxford Advance Learner's Dictionary Of Current English*, Oxford: Oxford University Press.

Janah, N.M. 2020. *Intervensi Kejelasan Berbicara Anak Tunagrahita Melalui Pemodelan Berbasis Video*. INKLUSI. 7(1): 1-20.

Kurniawan, M. J. dkk. 2017. *Aplikasi Augmented Reality Sistem Pernapasan*. Universitas Tanjungpura. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN) Vol. 5, No. 2.

Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Mahasiswa. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online]. Diakses pada 17 Februari 2022, dari kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mahasiswa

Miranti, Ghaisani D. dkk. 2017. *Perancangan Animated Motion Graphic sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Universitas Telkom. E-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017.

Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

- Nastion, Nurjannah dkk. 2019. *Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Anggota UKM Creative Minority*. Universitas Malikussaleh. Jurnal Psikologi Terapan [JPT], Volume 2 Nomor 2 Desember 2019
- Prayogha, Adhe P.D. dan Pratama, Mudafiq R. (2020). *Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality*. BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer Vol. 1, No. 1, Maret 2020, hlm. 1-14.
- Prihambodo, Gregorius. 2012. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Rehabilitation dan Pengembangan Psikologis Anak-Anak Tuna Grahita di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Putri, Yesty D.R. 2017. *Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*. KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer, Vol. 01, No. 02, Juni 2017, pp. 85-92.
- Putry, Adela dkk. 2021. *Desain Interaktif Pengenalan Ragam Hewan kepada Anak Usia Dini Penyandang Tunagrahita dengan Menggunakan Metode MDLC*. Institut Teknologi Telkom Surabaya. Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021 ISBN 978-623-94143-3-7.
- Rini, Eka M. dkk. 2017. *Perancangan Media Pembelajaran Tunagrahita Kelas 1 Semester di SDLB PGRI Singojuruh Berbasis Web*. Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) 2017
- Rosita dan Nugroho, Anjar. 2019. *Peranan Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah dalam Membentuk Karakter Islami Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sasongko, T.B. dan Widajati, Wiwik. 2021. *Media Motion Graphic Video dalam Pembelajaran Self Care Siswa Tunagrahita*. Universitas Negeri Surabaya.



© 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

Sitompul, Tio A. 2017. *Pembelajaran Musik pada Siswa Tunagrahita Menggunakan Metode Picture and Picture di SDLB Kemala Bhayangkari 2 Gresik*. Universitas Negeri Surabaya.

Wicaksono, Yohan B.A. 2017. *Perancangan Motion Graphic Media Informasi Pondok Pesantren Doaqu*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Yosiani, Novita. 2014. *Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa*. Universitas Katolik Parahyangan. E-Journal Graduate Unpar, Part D – Architecture Vol. 1, No. 2 (2014), ISSN: 2355-4274.



LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Vira Maharani Putri

Lulus dari SDN Pesangrahan 10 Pagi pada tahun 2012, SMPN 177 Jakarta pada tahun 2015, dan SMAN 90 Jakarta pada tahun 2018. Menjadi mahasiswa D4 Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta dengan Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi Teknik Multimedia Digital pada tahun 2018.

**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

Lampiran 2 - Transkrip Wawancara Alumni Manajemen Pemasaran Tahun 2016

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber : Sofi Rosyaddah Bayyanah (Lulusan D3 MP-WNBK PNJ tahun 2016)

Tanggal : Senin, 21 Februari 2022

Tempat : Perum. Mampang Indah 2

Keterangan:

P: Pewawancara

N: Narasumber

Keterangan	Transkrip
P	Saat kamu masih berkuliah di Prodi Manajemen Pemasaran, apa saja yang kamu pelajari?
N	Jadi, di Manajemen Pemasaran terbagi menjadi 4 bidang, ada desain, komputer, seni, dan <i>art and craft</i> . Kalau aku memilih bidang komputer. Dalam bidang tersebut, hal yang dipelajari itu seperti mengetik, belajar mengenai jual beli <i>online</i> , <i>database</i> , dan hal-hal lain yang berkaitan dengan komputer.
P	Selain mempelajari hal yang berkaitan dengan komputer, apakah ada mata kuliah lain yang kamu pelajari?
N	Iya, ada mata kuliah wajib di Manajemen Pemasaran, seperti Bahasa Inggris dan Agama.
P	Saat kamu belajar mengenai jual beli <i>online</i> , apakah diajarkan cara pemakaian aplikasi <i>e-commerce</i> , contohnya seperti Shopee?
N	Iya, pernah diajarkan menggunakan <i>e-commerce</i> .
P	Saat kamu berkuliah selama 3 tahun di Prodi Manajemen Pemasaran, mata kuliah Bahasa Inggris diajarkan pada semester berapa saja?
N	Mata kuliah Bahasa Inggris ada di semester 3 sampai 6. Untuk semester 1 dan 2 tidak ada mata kuliah Bahasa Inggris.
P	Apakah kamu merasa kesulitan saat kamu belajar Bahasa Inggris di Manajemen Pemasaran?

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

N	Sebenarnya ada yang sulit, tapi ada juga yang mudah. Namun, kita tetap diajarkan dan dibantu oleh dosennya.
P	Kira-kira adakah materi yang kamu ingat saat belajar Bahasa Inggris di Manajemen Pemasaran?
N	Aku ingat materi perkenalan diri menggunakan Bahasa Inggris.
P	Apa sih pelajaran yang kamu suka saat berkuliah di Prodi Manajemen Pemasaran?
N	Yang aku suka itu mata kuliah <i>database</i> . Aku juga suka materi tentang <i>e-commerce</i> .
P	Hal apa saja yang kamu pelajari saat diajarkan mengenai <i>e-commerce</i> ?
N	Aku diajari untuk menginput barang ke aplikasi jual beli online, seperti Shopee, Tokopedia, dan Lazada. Kalau aku disuruh menginput ke Shopee maka aku akan menginput barang di aplikasi tersebut. Hal ini yang paling aku suka.
P	Selain itu, ada berapa mahasiswa di kelas kamu?
N	Kelasku terbilang tidak banyak, hanya ada 19 orang dalam satu kelas.
P	Sebelumnya kamu menyebutkan bahwa Prodi Manajemen Pemasaran terbagi menjadi 4 bidang, yaitu bidang komputer, seni, desain, serta <i>art and craft</i> . Apakah keempat bidang itu disatukan di kelas yang sama?
N	Dipisah kelasnya. Misalnya kalau aku masuk ke bidang desain, maka aku hanya akan belajar hal-hal yang mengenai desain saja. Begitu juga dengan ketiga bidang lainnya.
P	Kamu masih ingatkah cara dosen kamu mengajar Bahasa Inggris saat di Prodi Manajemen Pemasaran?
N	Yang aku ingat itu saat dosen mengajarkan bagaimana cara memperkenalkan diri dengan Bahasa Inggris, lalu kami juga ditugaskan untuk menulis <i>essay</i>
P	Menurut kamu apakah cukup sulit untuk dipelajari jika diajarkan seperti itu?
N	Iya, menurut aku cukup sulit



© 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

P	Jika kamu mempelajari Bahasa Inggris yang dijelaskan dengan menggunakan video, gambar, dan suara apakah akan menjadi lebih mudah?
N	Iya, akan menjadi lebih mudah. Tapi sayangnya di Manajemen Pemasaran tidak ada. Hanya dosennya saja yang menjelaskan.
P	Menurut kamu, mata kuliah Bahasa Inggris cukup mudah atau sulit?
N	Menurut aku sulit terutama saat ditugaskan untuk menerjemahkan kalimat. Tapi aku diperbolehkan untuk menggunakan Google Translate untuk mempermudah saat menerjemahkan kalimat.
P	Apakah teman-teman yang lain juga menggunakan bantuan Google Translate?
N	Ada yang menggunakan, ada juga yang tidak. Kalau sudah mahir berbahasa inggris biasanya tidak menggunakan Google Translate.
P	Apakah ada banyak mahasiswa di Prodi Manajemen Pemasaran yang mahir dalam berbahasa inggris?
N	Setahuku tidak banyak, hanya sedikit yang mahir berbahasa inggris.
P	Bagaimana prosedur saat ujian mata kuliah Bahasa Inggris?
N	Saat ujian kami masih diperbolehkan menggunakan Google Translate
P	Oh iya, jika ada media yang dapat membantu kamu dalam mempelajari Bahasa Inggris seperti video animasi <i>motion graphic</i> , menurut kamu apakah media tersebut dapat digunakan oleh mahasiswa Manajemen Pemasaran lainnya?
N	Menurut aku iya, bisa digunakan di MP.

Lampiran 3 - Transkrip Wawancara Dosen Bahasa Inggris MP-WNBK PNJ

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber : Bu Tika Dwi Ariyanti, M.Psi., Psikolog (Dosen Bahasa Inggris MP-WNBK)

Tanggal : Rabu, 23 Februari 2022

Tempat : *Online* melalui *Google Meet*

Keterangan:

P: Pewawancara

N: Narasumber

Keterangan	Transkrip
P	Bagaimana cara belajar mahasiswa MP-WNBK, Bu?
N	Seputar mahasiswa WNBK, itu karakteristiknya beragam, jadi ada media ajar dan pola ajarnya juga berbeda. Menyesuaikan dengan kebutuhan si mahasiswa tersebut. Tentang materinya juga menyesuaikan kondisi kebutuhan mahasiswanya, sejauh ini mahasiswa yang diterima itu dominan ke keterbelakangan intelektual jadi pelajaran bahasa inggrisnya itu diajarkan yang sangat sederhana, bahkan untuk semester awal, penggunaan huruf kapital dan non kapital dan berlanjut ke <i>noun</i> dan membuat kalimat <i>tenses</i> yang lebih <i>simple</i> untuk di semester awal.
P	Bagaimana biasanya cara penyampaian materi ke mahasiswa WNBK?
N	Dalam mata kuliah bahasa inggris, karena ada 2 jam pelajaran (100 menit) jadi kurang cocok karena daya konsentrasinya menurun. Tapi, biasanya aku akalin dengan setiap 30 menit sekali aku adakan <i>ice breaking</i> (istirahat sekitar 5 menit) untuk memulihkan konsentrasinya. Kalau yang aku terapkan biasanya dalam satu jam pelajaran dibagi dua. Jadi di 20 menit pertama materi, kemudian istirahat 10 menit kemudian dilanjutkan lagi materinya di 20 menit terakhir. Nah dalam 20 menit itu, mungkin hanya bisa mengerjakan sekitar 5 sampai 10 soal. Khusus untuk yang keterbelakangan mental, harus diajarkan berbeda, lebih khusus karena harus pengulangan dan

Hak Cipta :

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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



© 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

	<p>daya tangkapnya lebih lambat. Untuk yang tuna rungu difasilitasi dengan aplikasi yang merubah suara menjadi tulisan <i>namanya web captioner</i>, meskipun daya tangkap <i>web captioner</i> masih kurang sensitif sehingga beberapa kata yang pelafalannya ambigu biasanya salah.</p> <p>Selain itu ada autism juga, mereka lumayan susah untuk diajak berkomunikasi, namun tetap bisa diajak berkomunikasi seperti teman-teman lainnya. Saat mengerjakan tugas, mahasiswa autism lumayan pilih-pilih dan butuh dorongan lebih.</p> <p>Ya, seperti itulah kira-kira. Yang penting kita bisa mengetahui kebutuhan dari tiap-tiap mahasiswa.</p>
P	Adakah kendala yang dihadapi dalam memberikan pelajaran?
N	Ya, kendala dalam pengulangan materi. Karena ini konteksnya saya mengajar secara general, jadi kesulitan yang dihadapi tiap mahasiswa pun berbeda. Mulai dari yang kesulitan mendengar, penglihatan hingga daya tangkap. Untuk yang kesulitan pada daya tangkap, biasanya ya itu tadi pengulangan pemberian materi atau biasanya lebih sering ditanyakan apakah sudah mengerti atau belum atau materi yang diberikan diperlambat cara mengajarnya.
P	Untuk mahasiswa D3 MP ini, kira-kira mata kuliah apa saja yang paling sulit dimengerti?
N	Mata kuliah yang paling sulit dimengerti oleh mahasiswa MP itu sebenarnya semuanya, karena agak sulit untuk memberikan materi-materi yang berbentuk konseptual atau teori. Selain itu, mahasiswa MP lebih banyak yang mampu latih daripada mampu didik.
P	Selain belajar mengenai hal konseptual atau teori, apakah mahasiswa MP masih diajarkan materi dengan melakukan praktik?
N	Iya betul, mahasiswa MP masih mendapatkan materi berupa praktek, tapi praktek yang dilakukan harus sesederhana mungkin. Kalo bisa yang ditemukan atau dapat dilakukan sehari-hari di rumah. Contohnya seperti praktEk kuliner. Praktek bercocok tanam juga bisa.
P	Apa materi yang paling sulit dipahami dalam bahasa inggris?



© 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

N	Dalam mata kuliah bahasa inggris ini sendiri, pelajarannya lebih melakukan sesuatu yang <i>fun</i> . Sehingga mereka tetap <i>enjoy</i> saat belajar. Materi yang sulit dipahami sejauh ini, penyusunan kata menjadi sebuah kalimat. Karena, itu terlalu kompleks mungkin ya. Seperti dalam satu kalimat kan harus ada <i>subject</i> , <i>object</i> , predikat bahkan terkadang ditambah keterangan. Atau ada tambahan <i>verb</i> yang biasanya ada 3 jenis, itu sudah sangat kompleks sih kalau di mereka.
P	Bagaimana nilai rata-rata bahasa inggris mahasiswa WNBK?
N	Kalau secara keseluruhan satu kelas, nilai mahasiswa yang memiliki keterbelakangan mental sedang itu yang paling parah terkadang bisa nilainya 0 dari 100. Walaupun sudah remedial atau diberi tugas tambahan, nilainya akan tetap rendah atau pas KKM. KKM yang ditetapkan di Prodi MP yaitu C atau 56. Kalau yang memiliki keterbelakangan mental ringan nilainya sekitar 40-an, kalau <i>borderline</i> yaitu bisa 70-an. Karena akhir-akhir ini ujian UTS maupun UAS-nya <i>online</i> , jadi terkadang ada yang nilainya bagus karena dibantu pengasuh atau orang tuanya di rumah. Nah, kalau yang keterbelakangan fisik itu karena intelektualnya bagus, jadi mereka bisa dapat nilai 100.
P	Untuk pengajaran, biasanya Bu Tika menggunakan bahan ajar seperti apa?
N	Kalau langsung (<i>offline</i>) biasanya menggunakan presentasi atau video yang dicari di Youtube, terkadang videonya agak berbeda dengan yang seharusnya tapi sebagai dosen kalau diminta bikin video sendiri yang sesuaikan belum bisa dan tidak ada waktunya juga. Yang terpenting bukan melulu di presentasinya, tapi di interaksi antar guru dan muridnya juga.
P	Oh iya bu, kira-kira untuk mahasiswa lulusan Prodi MP lebih banyak berkarir sebagai apa ya bu?
N	Mahasiswa lulusan MP itu lebih banyak yang menjadi wiraswasta. Misalnya 1 lulusan ada 30 orang, 5 orangnya itu menjadi wiraswasta, kemudian 10 orang ada yang tidak dapat melakukan apa-apa, dan sisa 15 orang lainnya ada yang mampu untuk membuka toko <i>online</i> namun ada juga yang sudah disiapkan toko oleh orang tuanya.
P	Apakah ibu ada saran mengenai kategori difabel yang dapat kami angkat untuk topik skripsi kami?
N	Saran saya kalau bisa meneliti mahasiswa dengan keterbelakangan mental <i>borderline</i> . Jangan mengambil yang keterbelakangan mental sedang atau ringan. Selain itu jangan mengambil yang tuna

	ganda, jadi kalau meneliti yang keterbelakangan mental berarti ambil yang murni keterbelakangan mental saja.
P	Untuk materi bahasa inggris apakah ibu juga memiliki rekomendasi materi yang dapat kami angkat?
N	Saya sarankan kalian untuk mengambil topik <i>English for Business</i> .



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Lampiran 4 - Data Alumni Mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ Tahun 2016

NO	NIM	NAMA MAHASISWA 2016	PEKERJAAN
1	7216010011	ABHYANTORO ABDILLAH	Belum Kerja
2	7216010023	ADHIKA WIDYANDRA	BNI
3	7216010032	ADILA EDARIANI SOEDJATMIKO	Belum Kerja
4	7216010054	ANDHIANI SARASWATI	Belum Kerja
5	7216010063	ANDIKA ADI PRADANA	Belum Kerja
6	7216010076	ARIANANDA MUKTI PRABOWO	Wirausaha (Offline)
7	7216010041	ARISTYO WIDIOSENNO	Belum Kerja
8	7216010085	AZLIA MABELLE LABITTA	0
9	7216010093	CHRISTIAN RADITYA	Belum Kerja
10	7216010107	DENNY HERDI PRIYATNA	Belum Kerja
11	7216010129	IDA BAGUS PRADNYA LAKSANA	Belum Kerja
12	7216010118	IRZA FATHAN SUFI	Belum Kerja
13	7216010132	JONATHAN CHRISTOPHER HEYZER	Belum Kerja
14	7216010153	KARINA CHRISTIANA DEWI	0
15	7216010162	KEVIN EDVAN ABDILLAH	Belum Kerja
16	7216010171	LUQMAN HAKIM HARAHAP	Belum Kerja
17	7216010184	MEDO DWISANI RIDHA	Belum Kerja
18	7216010193	MUHAMMAD ANANDITO SATRIYO	Belum Kerja
19	7216010206	MUHAMMAD AULIA IMAADUDDIN	Belum Kerja
20	7216010223	MUHAMMAD DZAKWAN HERMAWAN	Wirausaha (Online)
21	7216010237	MUHAMMAD HAFIZ	Belum Kerja
22	7216010248	NAUFAL ADE RAIHAN	Belum Kerja
23	7216010259	QUENTIN REX NOBLE TODING DATU	Belum Kerja
24	7216010262	RAFIF DEWANTARA INDRAPUTRA	Belum Kerja
25	7216010271	RENDI ILHAM IMANDA	Belum Kerja
26	7216010283	RIZKY SYAHRI DARMAWAN	Belum Kerja
27	7216010292	SETO RADITYO	Penulis
28	7216010141	SOFI ROSYADDAH BAYYANAH	Belum Kerja
29	7216010301	TRIHITAKARANA SATYOASTUTI	Belum Kerja

© 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

Lampiran 5 - Data Alumni Mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ Tahun 2017

NO	NIM	NAMA MAHASISWA 2017	PEKERJAAN
1	7217010013	ABRAHAM SIRAIT	Belum Kerja
2	7217010022	ADHY PRASETYO UTOMO	Belum Kerja
3	7217010031	ADRIAN AULIA SURYAPRAKARSA	Belum Kerja
4	7217010044	AHMAD FACHRY RAMADLAN	Belum Kerja
5	7217010053	ALISSA ARTA CORELIA PANJAITAN	Belum Kerja
6	7217010066	ANDI LUTFI	Belum Kerja
7	7217010075	ANUGERAH AGRA TAHTA INFITAR	Belum Kerja
8	7217010249	BIMO MAHMUD PRATOMO	Belum Kerja
9	7217010083	CAKA ADHIYOGA WIRA ANGGARA	Wirausaha (Offline)
10	7217010252	DANIEL SIMSON EZRA	Belum Kerja
11	7217010238	EMIR FADHLURRAHMAN	Belum Kerja
12	7217010122	FADHLI MUHAMMAD ZAIDY	Belum Kerja
13	7217010282	HAGGAI SIAHAAN	Belum Kerja
14	7217010143	HILMI AZIZ	BUMN
15	7217010161	INDAH KHOIRUNNISA	Belum Kerja
16	7217010291	JEREMY DAVID MANIK	Belum Kerja
17	7217010174	KATYA AMELIA VELISA TUMILAAAR	Ke Thailand
18	7217010183	KUKUH ESTU PRANATAGAMA	Belum Kerja
19	7217010213	MARCELINUS EVAN PRIYONO	Belum Kerja
20	7217010196	MUHAMMAD ANDHIKA WIBISONO	Wirausaha (Online)
21	7217010205	MUHAMMAD ASH SHIDDIQ	Wirausaha (Online)
22	7217010227	RAHMA KAMILAH ZAUHAIR	Belum Kerja
23	7217010131	RAMADAN NURACHMAN	Belum Kerja
24	7217010261	RIZAKTI RAHMATIKA TJINTAKA	Belum Kerja
25	7217010262	SAAD ABDUL SYAKUR	Wirausaha (Online)
26	7217010097	STEFANUS TRIYUDHITO	Belum Kerja
27	7217010304	YULIADHI CAESAR WICAKSONO	Belum Kerja

© 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

Lampiran 6 - Data Alumni Mahasiswa D3 MP-WNBK PNJ Tahun 2018

NO	NIM	NAMA MAHASISWA 2018	PEKERJAAN
1	1808311018	ILYAH KHAIRUNNISA NASUTION	Guru PAUD
2	1808311017	TAUFAN MAULANA SALEH	Wirausaha (Online)
3	1808311012	FAJRINA HASNA	Content Creator
4	1808311020	IKHSAN MAULANA BALDAN	Belum Kerja
5	1808311016	OLIVIA FEBRIANA FITRI	Pemusik (Drummer)
6	1808311003	SHARIKA NATASHA DARSONO	Belum Kerja
7	1808311007	DIO GAZA HERDIANTO	Belum Kerja
8	1808311010	ECKY PRIANGGODO	Wirausaha (Online)
9	1808311005	FIDEL ARISTO MALIKUL ALAM	Belum Kerja
10	1808311021	FIDEL KRISTANTO	Belum Kerja
11	1808311013	HAMMAN ABIYYI	Wirausaha (Online)
12	1808311014	HANIFAH AULIA	Wirausaha (Offline)
13	1808311011	MUHAMMAD ALIF AKIL	Belum Kerja
14	1808311009	RIANDRA AZHAR SUBANDRIO	Belum Kerja
15	1808311008	SWANDARU DANANJAYA CATUR NUGROHO	Belum Kerja
16	1808311006	AVICENNA FACHRIZI AZIZ	Belum Kerja
17	1808311002	BARKAH FADHLURRAHMAN	Belum Kerja
18	7217010162	JAHNS KEVIN ANDREE NAIBHO	Belum Kerja
19	1808311015	MUHAMAD FADHLUROHMAN	Wirausaha (Online)
20	1808311004	ZULFIKAR HASYIM FAUZIE	Wirausaha (Online)

© 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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

NASKAH VIDEO *MOTION GRAPHIC*

(...)

Kosa-kata 2:

“Kemudian, kegiatan ‘*search*’ tersebut dapat dilakukan pada tempat yang disebut dengan ‘*search bar*’ yang berarti kolom pencarian. Kalian bisa memasukan kata kunci barang dan jasa yang ingin kalian cari di *search bar*.”

Kosa-kata 3:

“Nah, di dalam *search bar* kamu dapat menggunakan ‘*keyword*’ yang berarti ‘kata kunci’. ‘*Keyword*’ digunakan untuk merujuk pada spesifikasi barang. Contoh: Celana. Untuk lebih spesifiknya, kamu bisa tambahkan jenis celana yang kamu inginkan, misalnya: Celana *Jeans* atau Celana Pendek”

Kosa-kata 4-12:

“Selain melalui *Keyword*, kamu bisa mencari beberapa barang melalui menu ‘*Category*’ atau yang berarti ‘Kategori’. Di dalam menu ini, terdapat beberapa kategori barang yaitu seperti:

- ‘*Clothes*’ atau Pakaian. Dalam kategori ini terdapat beberapa barang yang dapat dikategorikan sebagai pakaian.”
- “Kemudian ada ‘*Footwear*’ atau Alas Kaki. Dalam kategori ini terdapat beberapa barang yang dikategorikan sebagai alas kaki, contohnya seperti sepatu *sneakers*, sepatu hak tinggi, hingga sandal.”
- “Lalu ada ‘*Bag*’ atau Tas. Dalam kategori *Bag*, terdapat beberapa barang yang dikategorikan sebagai tas.”
- “Selanjutnya adalah ‘*Beauty*’. *Beauty* diartikan sebagai Kecantikan dalam Bahasa Indonesia. Namun dalam konteks ini, *Beauty* lebih diartikan kepada produk kecantikan, contohnya seperti *make-up*.”
- “Berikutnya adalah ‘*Health*’ atau Kesehatan. Dalam kategori *Health*, terdapat barang-barang yang berhubungan dengan produk kesehatan.”

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

Lampiran 7 – Naskah Video *Motion Graphic* (Lanjutan)

- “Kemudian kategori ‘*Food*’ atau Makanan. Sesuai dengan namanya, dalam kategori ini terdapat berbagai jenis makanan yang biasanya dijual dalam sebuah aplikasi *e-commerce*.”
- “Lalu ada kategori ‘*Electronics*’ atau Elektronik. Kamu akan menemukan berbagai macam alat-alat elektronik dalam kategori ini, contohnya mulai dari *Handphone*, Laptop, TV, dan berbagai alat elektronik lainnya.”
- “Dan yang terakhir adalah ‘*Accessory*’ atau Aksesoris. Dalam kategori ini, kamu dapat menemukan berbagai barang yang dikategorikan sebagai aksesoris. Contohnya seperti gelang, kalung, jam tangan, kacamata, dan masih banyak lagi.”

Kosa-kata 13:

“Kata yang kedua adalah ‘*item*’ yang berarti barang atau benda. *Item* adalah kata yang digunakan untuk menunjuk ke suatu barang.”

Kosa-kata 14-15:

“Setelah kamu memutuskan untuk membeli barang, maka biasanya dalam *e-commerce* terdapat fitur yang dinamakan ‘*cart*’ yang berarti keranjang. Dengan fitur ini, barang yang ingin kamu beli dapat ditambahkan ke keranjang sebelum kamu mengkonfirmasi pembelian barang tersebut. Proses penambahan barang ke keranjang ini disebut dengan ‘*Add to cart*’.

Kosa-kata 16:

“Kata selanjutnya adalah ‘*purchase*’ yang berarti pembelian atau membeli. Hal ini dilakukan ketika kamu ingin membeli suatu barang.”

IV: *Filler*

“Nah, sekarang kalian sudah kebayang kan penggunaan aplikasi *e-commerce*? Ini berlaku untuk aplikasi *e-commerce* manapun loh! Sekarang, belajar kosa-kata terkait penjualan yang biasa digunakan di *e-commerce* yuk!”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 7 – Naskah Video *Motion Graphic* (Lanjutan)**V: Segmen 2**

Kosa-kata 17:

“Selain itu, kamu tahu gak kalau dalam *e-commerce* juga ada potongan harga atau yang biasa kita sebut dengan diskon. Dalam *e-commerce* ada kosa-kata berbeda yang memiliki arti sama yaitu ‘potongan harga’, seperti: *Flash sale* yang berarti diskon kilat, biasanya hanya beberapa jam, ‘*Happy Hour*’ diskon di jam yang sudah ditentukan aplikasi, ‘*Cashback*’ yaitu uang kembali, ‘*Buy one get one*’ beli satu gratis satu.”

Kosa-kata 18:

“Jika barang yang ingin kalian beli dituliskan ‘*Ready Stock*’, berarti barang tersebut sudah ditangan penjual dan siap kirim.”

Kosa-kata 19:

“Namun, jika barang dituliskan ‘*Out of stock*’, berarti stok barang tersebut telah habis terjual.”

Kosa-kata 20:

“Jika barang ditulis ‘*Pre-order*’ berarti barang tersebut sudah bisa dipesan namun barang belum tersedia di penjual sehingga waktu pengiriman lebih lama dibanding dengan barang yang *ready stock*.”

Kosa-kata 21:

“Sebelum kamu mengkonfirmasi pembelian barang, kamu dapat memilih metode pembayaran yang ingin kamu gunakan. Salah satunya adalah ‘*Cash on Delivery*’ atau yang biasa disebut dengan COD. COD adalah sistem pembayaran yang mana pembeli akan membayar setelah barang sampai di alamat tujuan.”



© 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

Lampiran 7 – Naskah Video *Motion Graphic* (Lanjutan)

Kosa-kata 22:

“Selain COD, ada juga sistem pembayaran yang disebut dengan ‘*Down Payment*’ atau DP yang berarti uang muka. Maksud dari uang muka adalah biaya yang dibayarkan ketika memesan suatu barang. DP biasanya hanya berjumlah setengah atau sekian persen dari total harga barang yang dibeli.”

Kosa-kata 23:

“Setelah kamu memilih metode pembayaran, kamu dapat menentukan apakah kamu ingin melakukan ‘*drop shipping*’ atau tidak. Apa sih *drop shipping* itu? *Drop shipping* adalah bisnis *online* di mana kita menjual suatu produk milik suatu produsen tanpa harus menyetoknya terlebih dahulu, yang nantinya setiap kita menerima pesanan akan dikirimkan langsung oleh produsen kepada pembeli.”

Kosa-kata 24:

“Kemudian, kamu juga bisa menentukan ‘*shipment*’ yang berarti pengiriman. Dalam bagian ini, biasanya akan terdapat berbagai mitra jasa pengiriman beserta dengan jangka pengiriman yang ditawarkan.”

****Closing**

VI: Closing statement

“Nah begitulah materi mengenai kosa kata bahasa inggris untuk kali ini. Semoga materi ini dapat bermanfaat untuk kita semua ya. Sampai disini dulu pertemuan kita, Vio mau pamit undur diri dulu. Terimakasih banyak atas perhatian kalian semua. Sampai jumpa lagi!”



© 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

Lampiran 8 - Storyboard


© 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

Scene 5 – Materi (Segmen 2)	
	<p>Aksi (Action): Menampilkan kumpulan kosa kata Bahasa Inggris yang berhubungan dengan penjualan dalam aplikasi <i>e-commerce</i>.</p>
	<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat transisi - <i>Background</i> meja belajar - Muncul berbagai <i>icon</i> kosa kata yang berhubungan dengan penjualan di <i>e-commerce</i> - Muncul kata Bahasa Inggris beserta artinya
	<p>Durasi: 3 menit</p>
	<p>Sfx: <i>Fun music</i> dan <i>voice over</i> karakter</p>
Scene 6 – Closing	
	<p>Aksi (Action): Karakter melakukan penutupan (<i>closing statement</i>) dan berpamitan dengan para audiens.</p>
	<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Background</i> ruang kelas - Karakter melakukan <i>closing statement</i> dan melambaikan tangan - Efek <i>fade out</i>
	<p>Durasi: 23 detik</p>
	<p>Sfx: <i>Cheerful music</i> dan <i>voice over</i> karakter</p>

Lampiran 8 – *Storyboard* (Lanjutan)

Scene 7 – <i>Credits</i>	
	<p>Aksi (Action): Menampilkan daftar pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan video <i>motion graphic</i> ini.</p>
	<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Background</i> hitam - Nama pihak muncul secara bergantian beserta dengan perannya
	<p>Durasi: 15 detik</p> <p>Sfx: <i>Upbeat music</i></p>

© 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

Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D

Jenis Keperluan	Aset 2D	Keterangan	Referensi
<p>Icon pada aplikasi e-commerce</p>	<ul style="list-style-type: none"> Icon search dan search bar 	-	
	<ul style="list-style-type: none"> Icon dalam bagian bagian 'Category' 	<p>Icon yang dibutuhkan untuk bagian 'Category' terdiri dari Clothes, Footwear, Bag, Beauty, Health, Food, Electronics, dan Accessory</p>	<ul style="list-style-type: none"> Clothes <ul style="list-style-type: none">   Footwear <ul style="list-style-type: none">  Bag <ul style="list-style-type: none"> 

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beauty</i>  • <i>Health</i>  • <i>Food</i>  • <i>Electronics</i>  • <i>Accessory</i> 
--	--	--	---

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon 'Add to Cart'</i> 		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon 'Purchase'</i> 		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon potongan harga</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Yang merupakan bagian dari potongan harga adalah <i>Flash Sale, Happy Hour, Cashback, dan Buy One Get One</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Discount</i>  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Flash Sale</i> 

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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta







Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Happy Hour</i>  <p>Happy Hour</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cashback</i>  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Buy one Get One</i> 
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon yang termasuk ke dalam kata stok</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon yang termasuk ke dalam kata stok adalah Ready Stock dan Out of Stock</i> 
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon Pre-Order</i> 	<p>-</p> 

Hak Cipta :**© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**

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

Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon</i> metode pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon</i> yang dibutuhkan untuk mengilustrasikan metode pembayaran adalah <i>icon Cash on Delivery</i> (COD) dan <i>Down Payment</i> (DP) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>COD</i>  • <i>DP</i> 
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon Drop Shipping</i> 	-	 DROP SHIP
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon Shipment</i> 	-	 Jasa Kirim Saya

Hak Cipta :**© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**

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

Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Latar memiliki papan tulis • Latar dibuat menyerupai ruang kelas di PNJ • Latar memiliki objek lain seperti meja guru, kursi, dan layar proyektor 	
Latar (Background)	<ul style="list-style-type: none"> • Meja belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Aset dibuat dengan perspektif di atas meja (<i>top view</i>) • Bagian tengah latar diberikan ruang kosong • Bagian pinggir latar dihiasi dengan berbagai alat tulis 	
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Plain background</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background</i> dibuat polos (<i>plain</i>) • <i>Background</i> hanya dihiasi dengan <i>shape</i> geometri seperti lingkaran, segitiga, dan lain sebagainya • Bagian tengah latar diberikan ruang kosong 	

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 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

Objek pendukung	<ul style="list-style-type: none"> • Ponsel 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian layar ponsel dibuat transparan sehingga desain <i>user interface</i> dapat diletakkan di bagian tengah ponsel 	
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Item</i> yang berada di aplikasi <i>e-commerce</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Aset yang dibutuhkan meliputi sepatu <i>sneakers</i>, sepatu hak tinggi, sandal, tas, <i>make-up</i>, produk kecantikan, obat-obatan, kalung, gelang, jam tangan, dan kacamata 	<ul style="list-style-type: none"> • Sepatu hak tinggi  • Sandal  • <i>Make-up</i> 

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 9 – Tabel Daftar Keperluan Aset 2D (Lanjutan)

		<ul style="list-style-type: none"> • Produk kecantikan 
		<ul style="list-style-type: none"> • Obat-obatan 
		<ul style="list-style-type: none"> • Jam Tangan 
	<ul style="list-style-type: none"> • Kursor 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol “IYA” dan “TIDAK” 	


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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 10 - Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D

No	Aset	Hasil	Format File	Penerapan	Ukuran
4	Mulut Karakter	<ul style="list-style-type: none"> Mulut terbuka Mulut agak terbuka Mulut tertutup Suara A Suara i Suara U Suara E Suara O 	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada aset karakter "Vio"	1,59 MB

Hak Cipta :**© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**

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


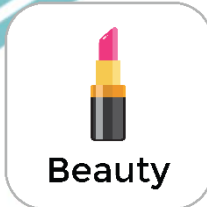


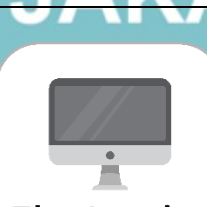
Lampiran 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

5	<i>User Interface</i> sederhana untuk <i>e-commerce</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai) dan gambar (.png)	Digunakan pada <i>scene intro</i> materi dan segmen 1 materi. Aset ini akan diletakkan di dalam aset ponsel	4,82 MB (.ai) dan 2,08 MB (.png)
6	<i>Icon search</i> dan <i>search bar</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Icon Search</i> • <i>Icon Search Bar</i> 	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,54 MB dan 1,53 MB
7	<i>Icon Kategori Clothes</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,55 MB
8	<i>Icon Kategori Footwear</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB

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






Lampiran 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

9	<i>Icon Kategori Bag</i>	 Bag	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB
10	<i>Icon Kategori Beauty</i>	 Beauty	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,55 MB
11	<i>Icon Kategori Health</i>	 Health	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB
12	<i>Icon Kategori Food</i>	 Food	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB
13	<i>Icon Kategori Electronics</i>	 Electronics	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB

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 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

14	Icon Kategori <i>Accessory</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,57 MB
15	Icon 'Add to Cart'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB
16	Icon 'Purchase'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,57 MB
17	Icon 'Discount'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,56 MB
18	Icon 'Flash Sale'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,56 MB
19	Icon 'Happy Hour'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,56 MB

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

Lampiran 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

20	Icon 'Cashback'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB
21	Icon 'Buy One Get One'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,59 MB
22	Icon Ready Stock		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,58 MB
23	Icon Out of Stock		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,58 MB
24	Icon Pre-Order		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB
25	Icon Cash on Delivery (COD)		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,58 MB

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 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

26	<i>Icon Down Payment (DP)</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB
27	<i>Icon Drop Shipping</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB
28	<i>Icon Shipment</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB
29	Latar ruang kelas		Gambar (.png)	Digunakan sebagai latar pada video <i>motion graphic</i> kosa kata Bahasa Inggris	526 KB
30	Latar meja belajar		Gambar (.png)	Digunakan sebagai latar pada video <i>motion graphic</i> kosa kata Bahasa Inggris	1,21 MB

Hak Cipta :

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



Lampiran 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

31	<i>Plain background</i>		Gambar (.png)	Digunakan sebagai latar pada video <i>motion graphic</i> kosa kata Bahasa Inggris	763 KB
32	Ponsel		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada <i>intro</i> materi dan segmen 1 materi	3,05 MB
33	<i>Item sepatu sneakers</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	115 KB
34	<i>Item sepatu hak tinggi</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	135 KB
35	<i>Item sandal</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	241 KB

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

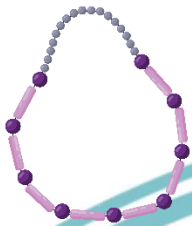





Lampiran 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

36	<i>Item tas</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	115 KB dan 143 KB
37	<i>Item make-up</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	191 KB
38	<i>Item produk kecantikan (skincare)</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	83,1 KB
39	<i>Item obat-obatan</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	81,5 KB dan 64,2 KB
40	<i>Item kalung</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	214 KB

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

Lampiran 10 – Tabel Hasil Pembuatan Aset 2D (Lanjutan)

41	Item gelang		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	310 KB
42	Item jam tangan		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	167 KB
43	Item kacamata		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	156 KB
44	Kursor		Gambar (.png)	Digunakan pada scene materi	107 KB
45	Tombol "IYA"		Gambar (.png)	Digunakan pada scene materi	53,7 KB
46	Tombol "TIDAK"		Gambar (.png)	Digunakan pada scene materi	58 KB

Hak Cipta :**© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**

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

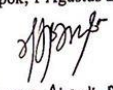
Lampiran 11 - Kuesioner Pengujian *Beta* Bu Tika

**KUESIONER PENGUJIAN BETA KEPADA DOSEN BAHASA INGGRIS
D3 MANAJEMEN PEMASARAN (WNBK)
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

Nama : Tika Dwi Ariyanti, M.Psi., Psikolog

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Apakah materi dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> kosa-kata Bahasa Inggris mengenai <i>e-commerce</i> sudah sesuai dengan bahan ajar mahasiswa tunagrahita di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?			✓	
2.	Apakah penyampaian materi melalui video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini mudah untuk mahasiswa Manajemen Pemasaran pahami?		✓		
3.	Apakah pelafalan kosa-kata Bahasa Inggris video <i>motion graphic</i> ini dalam sudah sesuai dengan pelafalan aslinya?		✓		
4.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk mahasiswa tunagrahita dalam mata kuliah Bahasa Inggris di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?				✓
5.	Apakah durasi dalam video Kosa-Kata Bahasa Inggris ini sudah sesuai dengan satu kali sesi pembelajaran kelas Manajemen Pemasaran?				✓
6.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris menarik untuk ditayangkan di kelas Manajemen Pemasaran?				✓
7.	Apakah motion (Gerakan) yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?			✓	
8.	Apakah design dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris sudah sesuai?			✓	
9.	Apakah pewarnaan dalam video sudah sesuai untuk kelas Manajemen Pemasaran?			✓	
10.	Apakah backsound yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?			✓	
Keterangan nilai: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju					

Depok, 1 Agustus 2022


Tika Dwi Ariyanti, M.Psi., Psik.

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

Lampiran 12 - Kuesioner Pengujian *Beta* Bu Tita

**KUESIONER PENGUJIAN BETA KEPADA DOSEN BAHASA INGGRIS
D3 MANAJEMEN PEMASARAN (WNBK)
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

Nama : *Iptiba Rahmi*

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Apakah materi dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> kosa-kata Bahasa Inggris mengenai <i>e-commerce</i> sudah sesuai dengan bahan ajar mahasiswa tunagrahita di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?				✓
2.	Apakah penyampaian materi melalui video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini mudah untuk mahasiswa Manajemen Pemasaran pahami?				✓
3.	Apakah pelafalan kosa-kata Bahasa Inggris video <i>motion graphic</i> ini dalam sudah sesuai dengan pelafalan aslinya?				✓
4.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk mahasiswa tunagrahita dalam mata kuliah Bahasa Inggris di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?			✓	
5.	Apakah durasi dalam video Kosa-Kata Bahasa Inggris ini sudah sesuai dengan satu kali sesi pembelajaran kelas Manajemen Pemasaran?			✓	
6.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris menarik untuk ditayangkan di kelas Manajemen Pemasaran?				✓
7.	Apakah <i>motion</i> (Gerakan) yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?			✓	
8.	Apakah design dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris sudah sesuai?				✓
9.	Apakah pewarnaan dalam video sudah sesuai untuk kelas Manajemen Pemasaran?				✓
10.	Apakah <i>backsound</i> yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?				✓

Keterangan nilai:
1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

Depok, 1 Agustus 2022

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

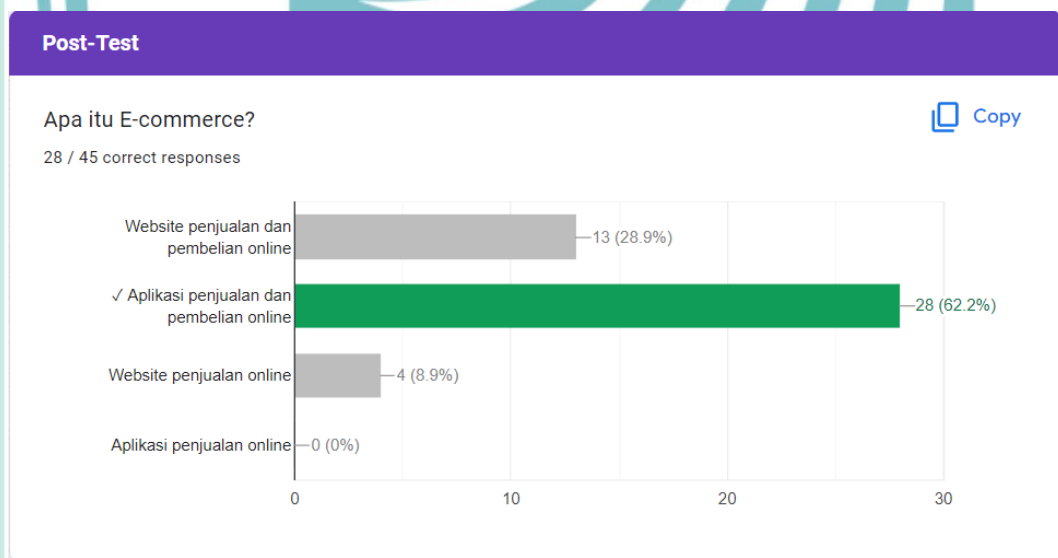
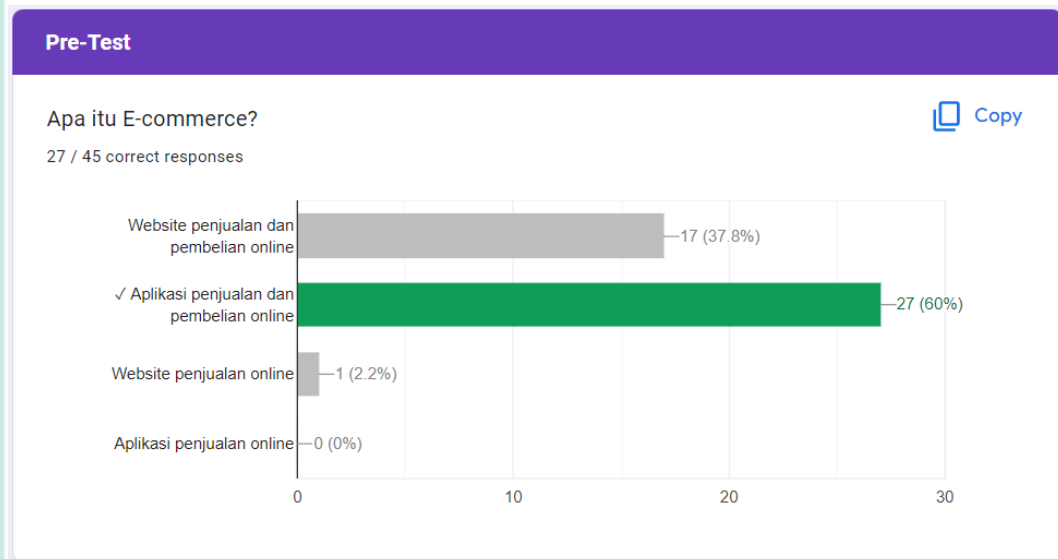


Lampiran 13 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 1

© 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



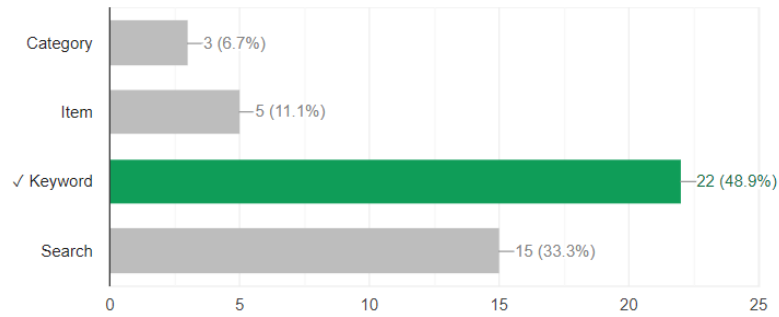
Lampiran 14 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 2

- *Pre-Test*

Saat mencari barang di **search bar**, kamu mengisinya dengan

 Copy

22 / 45 correct responses

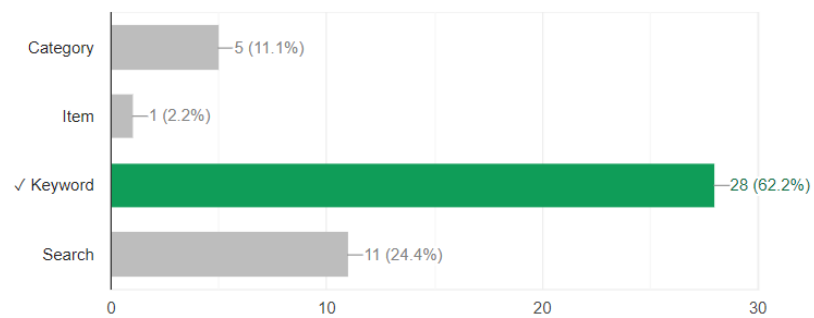


- *Post-Test*

Saat mencari barang di **search bar**, kamu mengisinya dengan

 Copy

28 / 45 correct responses



Hak Cipta :

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

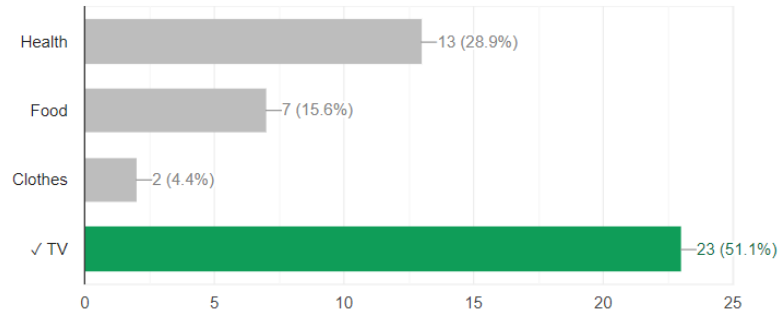
Lampiran 15 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 3

- *Pre-Test*

Berikut merupakan category dalam e-commerce, **kecuali...**

 Copy

23 / 45 correct responses

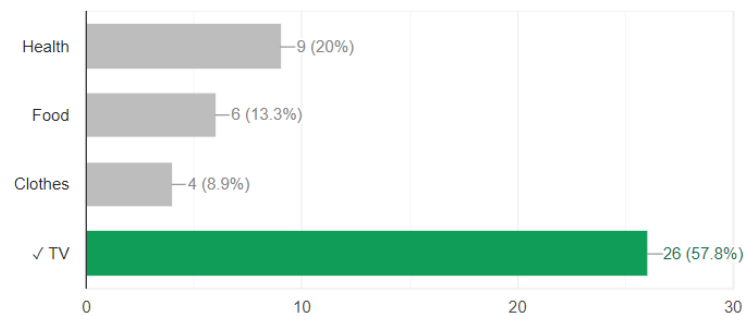


- *Post-Test*

Berikut merupakan category dalam e-commerce, **kecuali...**

 Copy

26 / 45 correct responses



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

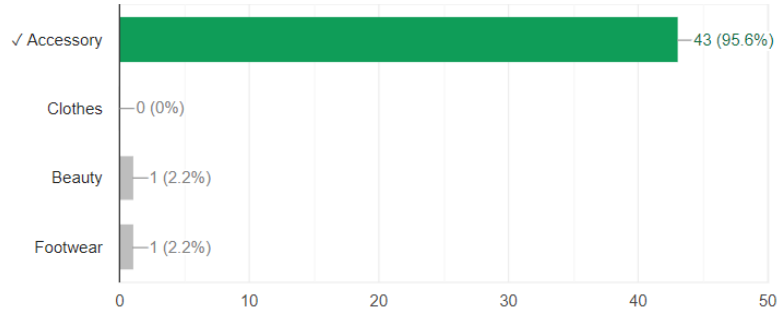
Lampiran 16 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 4

- *Pre-Test*

Barang seperti gelang, kalung, dan kacamata masuk ke dalam kategori...

 Copy

43 / 45 correct responses

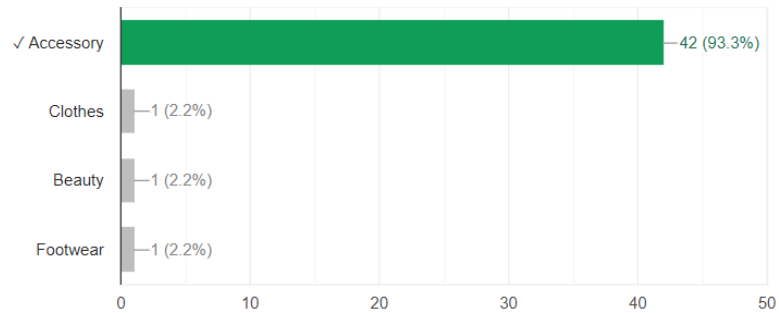


- *Post-Test*

Barang seperti gelang, kalung, dan kacamata masuk ke dalam kategori...

 Copy

42 / 45 correct responses



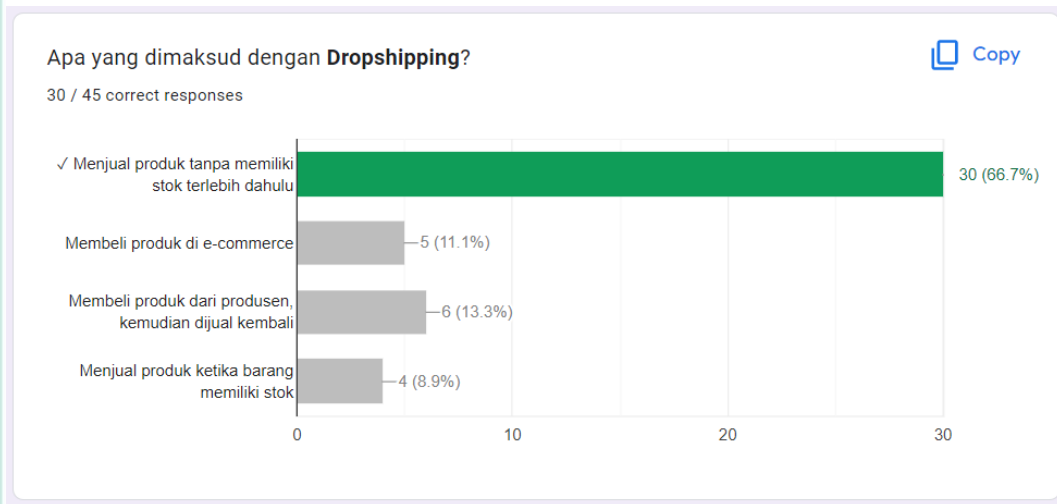
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

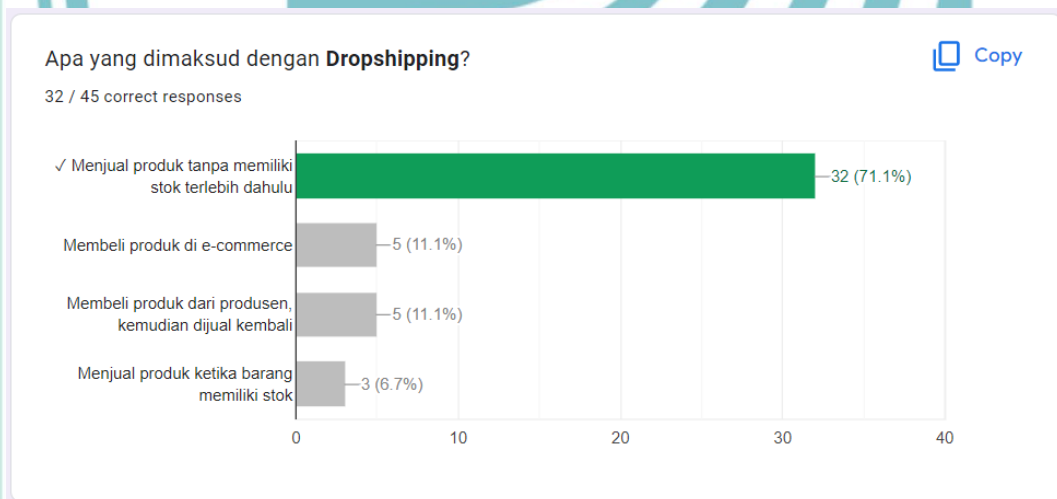
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 17 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 5

- *Pre-Test*



- *Post-Test*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

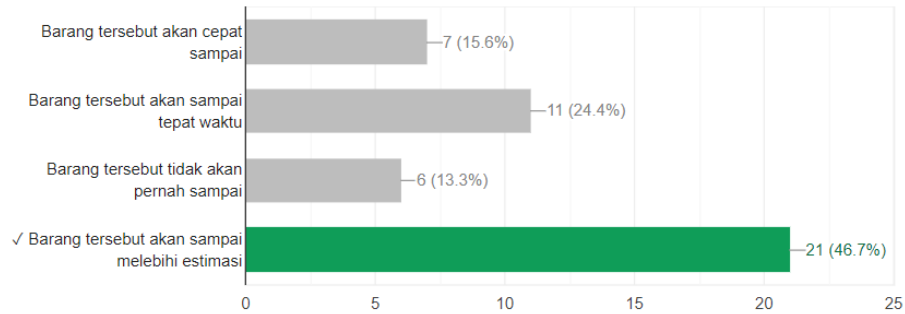
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 18 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 6• *Pre-Test*

Jika barang yang kamu beli dituliskan **Pre-order**, berarti...

 Copy

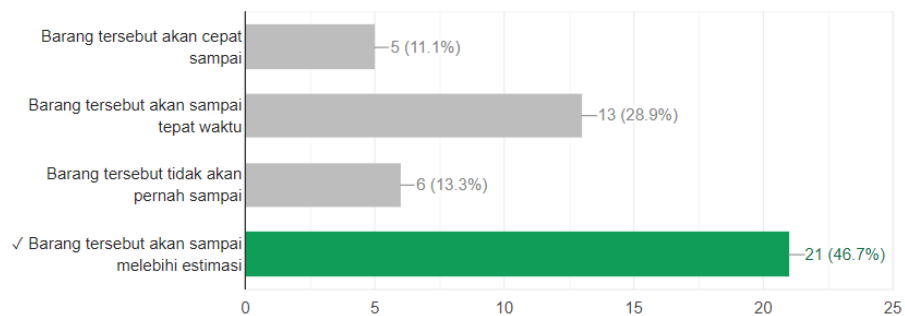
21 / 45 correct responses

• *Post-Test*

Jika barang yang kamu beli dituliskan **Pre-order**, berarti...

 Copy

21 / 45 correct responses



Hak Cipta :

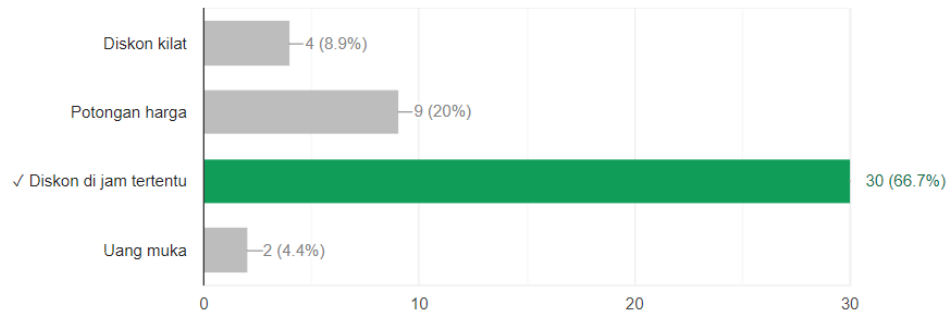
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 19 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 7• *Pre-Test*

Apa arti dari 'Happy Hour'?

Copy

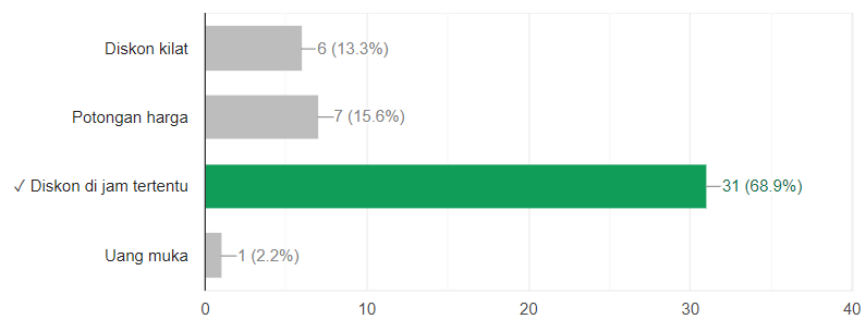
30 / 45 correct responses

• *Post-Test*

Apa arti dari 'Happy Hour'?

Copy

31 / 45 correct responses

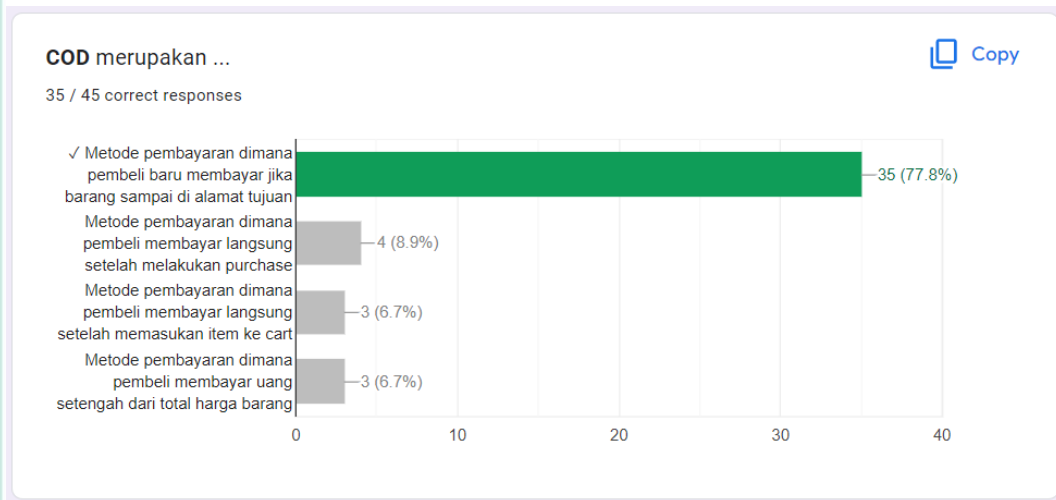


Hak Cipta :

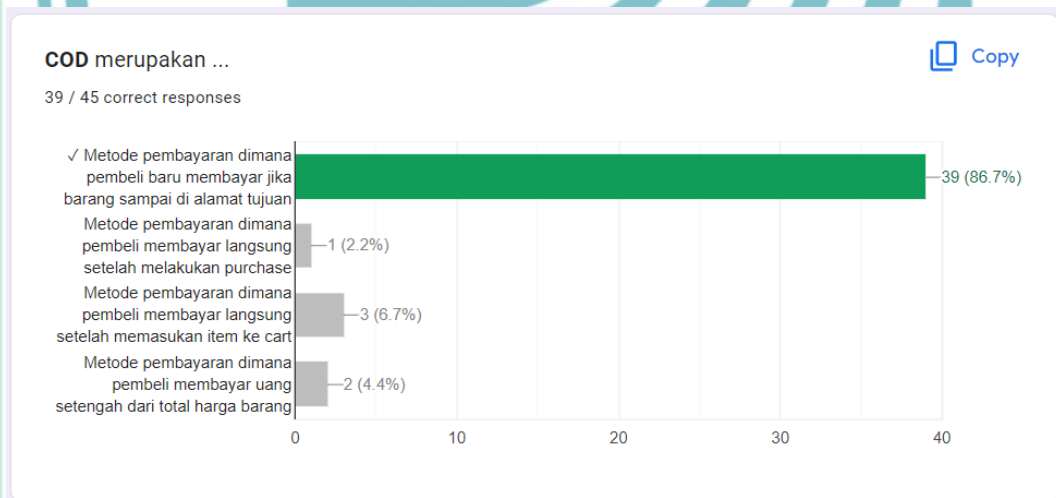
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerjemahan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 20 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 8

- *Pre-Test*



- *Post-Test*

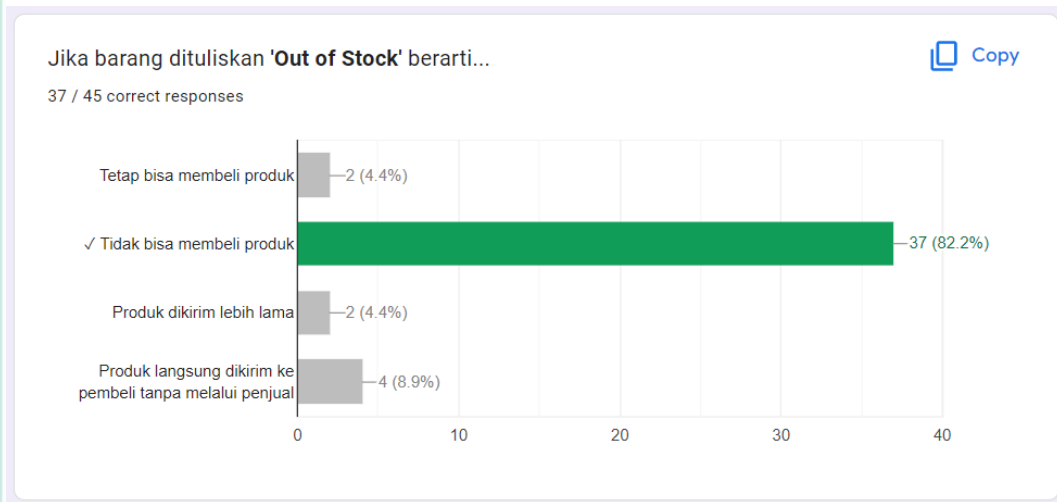


Hak Cipta :

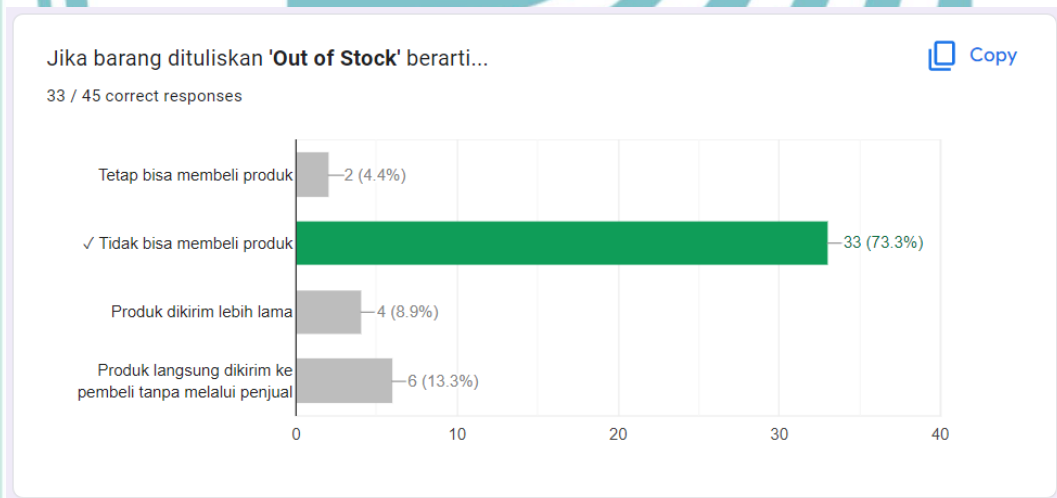
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 21 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 9

- *Pre-Test*



- *Post-Test*



Hak Cipta :

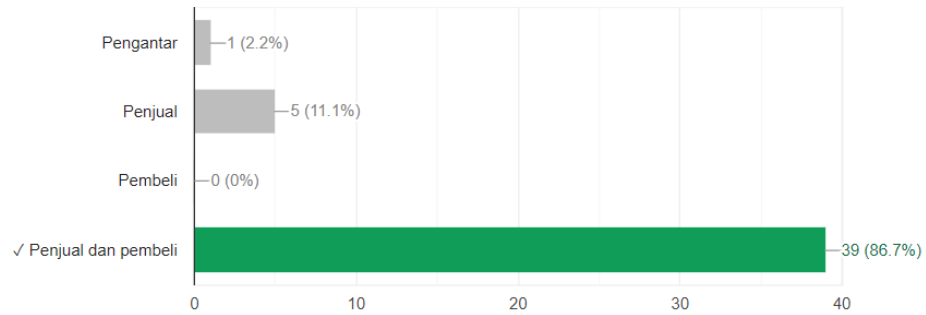
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 22 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Nomor 10• *Pre-Test*

Di dalam e-commerce, kamu bisa berperan menjadi...

 Copy

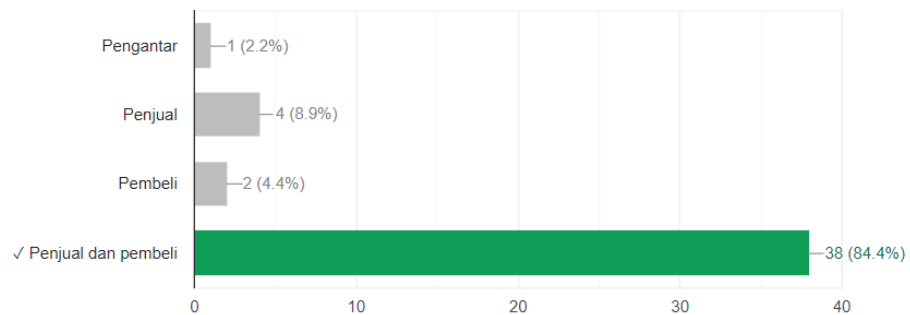
39 / 45 correct responses

• *Post-Test*

Di dalam e-commerce, kamu bisa berperan menjadi...

 Copy

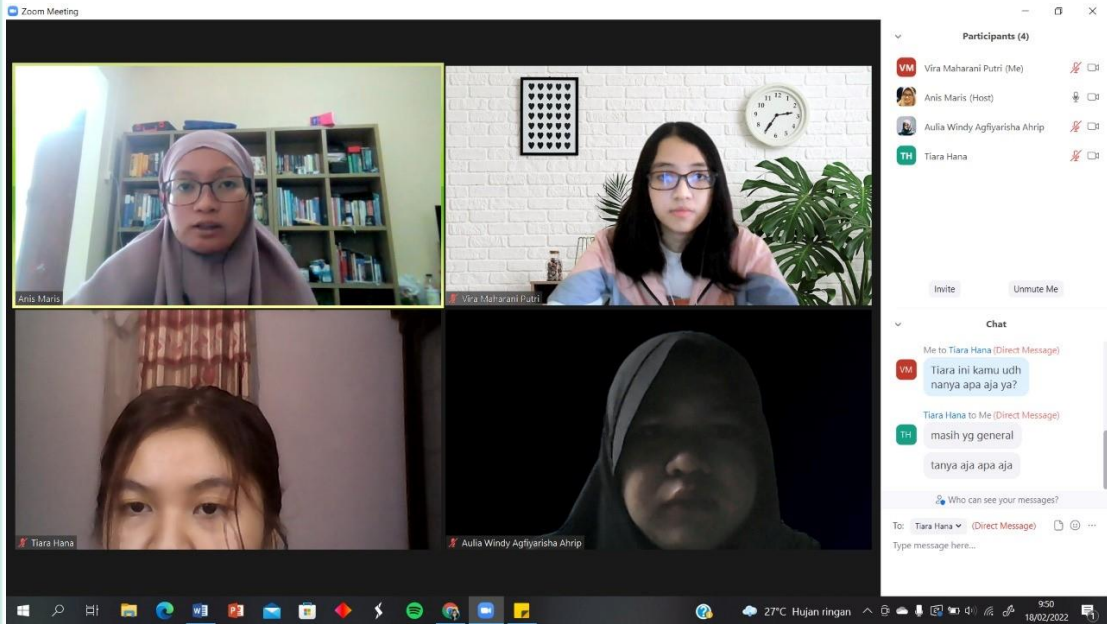
38 / 45 correct responses



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 23 - Dokumentasi Wawancara KPS MP-WNBK



© 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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 24 - Dokumentasi Wawancara dengan Alumni D3 MP-WNBK PNJ tahun 2016 (Sofi Rosyaddah Bayyanah)



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

Lampiran 25 - Dokumentasi Wawancara dengan Dosen MP-WNBK PNJ



© 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



Lampiran 26 - Dokumentasi Proses Perekaman Suara



© 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



Lampiran 27 - Dokumentasi Pengujian Beta dengan Dosen



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

