

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKOCAN ASAL PALEMBANG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR**



Diajukan Oleh:

1. MUHAMMAD ISMAIL RIDHO/061210009

2.KGS M AL FANI DARUSALAM/061210010

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2024

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKOCAN ASAL PALEMBANG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR**



Diajukan Oleh:

- 1. MUHAMMAD SIMAIL RIDHO/061210009**
- 2. KGS M AL FANI DARUSALAM/061210010**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2024

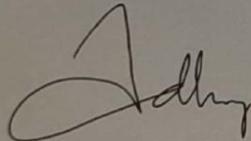
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. MUHAMMAD ISMAIL RIDHO/061210009
2. KGS M AL FANI DARUSALAM/1210010
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN VIDEO EDUKASI
PERMAINAN TRADISIONAL DAKOCAN
ASAL PALEMBANG SEBAGAI MEDIA
EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR.

Tanggal: 24 Juni 2024

Pembimbing



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom
NIDN: 0224048203

Mengetahui,

Rektor



Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. MUHAMMAD ISMAIL RIDHO/061210009
2. KGS M AL FANI DARUSALAM/061210010

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

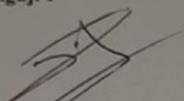
JUDUL : PERANCANGAN VIDEO EDUKASI
PERMAINAN TRADISIONAL DAKOCAN
ASAL PALEMBANG SEBAGAI MEDIA
EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR

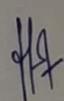
Tanggal : 24 Juni 2024

Tanggal : 24 Juni 2024

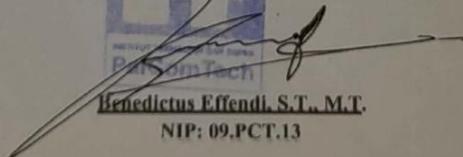
Penguji 1

Penguji 2


Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0208098703


Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0219078701

Menyetujui,
Rektor


Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

“No offense but if someone is excited about something and you make them feel stupid for being excited about it, you're the worst type of person”

"Bila engkau menemukan cela pada seseorang dan engkau hendak mencacinya, maka cacilah dirimu, karena celamu lebih banyak darinya."

(Umar Bin Khattab)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar ahli madya. Laporan ini diberi judul **“Perancangan Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar.”**.

Laporan Tugas Akhir ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukugan sebagai bahan masukan bagi penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- 1. Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan limpahan rahmat, ilmu yang bermanfaat dan kesehatan.
- 2. Bpk. Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.** Sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir.
- 3. Damar Supanggih, S.Pd.** Sebagai Kepala Sekolah di Tempat Riset yaitu SD Karya Dharma Bhakti 01 Palembang.
- 4. Orang Tua dan Teman-Teman** yang telah memotivasi saya sehingga terselesaikannya laporan ini dengan baik.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, khususnya pembaca.

Palembang, 24 juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Bagi Umum.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Penulis	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu	6
2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional	6
2.1.2 Pengertian Media Audio Visual	6

2.1.3 Tujuan Penggunaan Audio Visual	7
2.1.4 Jenis-jenis Audio Visual.....	8
2.1.5 Warna	9
2.1.6 Storyboard	9
2.1.7 Metode Perancangan	10
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
2.3 Kerangka Penelitian	15
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Objek dan Waktu Penelitian	16
3.1.1 Objek.....	16
3.1.2 Waktu Penelitian.....	16
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2.1 Wawancara	17
3.2.2 Studi Pustaka.....	18
3.2.3 Observasi	19
3.3 Teknik Perancangan.....	20
3.3.1 Pra Produksi.....	20
3.3.2 Produksi	21
3.3.3 Pasca Produksi	22
3.4 Alat dan Perangkat Lunak.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	25
4.1.1 Pra Produksi	25
4.1.2 Produksi.....	30
4.1.3 Pasca Produksi.....	35
4.1.4 Thumbnail	38
4.1.5 Publikasi	39

4.1.6 Pembahasan.....	39
-----------------------	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	41
----------------------	----

5.2 Saran.....	41
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	xv
-----------------------------	-----------

HALAMAN LAMPIRAN	xix
-------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Pra Produksi	10
Gambar 3.1 Wawancara dengan anak-anak sekolah dasar.....	18
Gambar 3.2 Suasana belajar di SD Karya Dharma Bhakti 1.....	19
Gambar 3.3 Foto dengan kepala sekolah SD Karya Dharma Bhakti 1	21
Gambar 3.4 Foto dengan anak-anak SD Karya Dharma Bhakti 1	22
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Intro Video.....	30
Gambar 4.2 Penulis Sedang Menyeting Kamera Hp.....	31
Gambar 4.3 Penulis Mengajak Adik-adik ke Tempat Take Video	31
Gambar 4.4 Perkenalan Dengan Adik-adik	32
Gambar 4.5 Adik-adik Melihat dan Memegang Dakocan	32
Gambar 4.6 Foto Bersama Adik-adik Setelah Selesai Syuting Video	33
Gambar 4.7 <i>Scane Opening</i>	34
Gambar 4.8 <i>Scane Detail Anak-anak Bermain Dakocan</i>	34
Gambar 4.9 <i>Scane Pembukaan Video</i>	35
Gambar 4.10 Memasukan Suara ke Timeline	36
Gambar 4.11 <i>Slow Motion</i> video	36
Gambar 4.12 Sebelum dan Sesudah <i>Color Grading</i>	36
Gambar 4.13 <i>Export Video dan Setting Export</i>	37
Gambar 4.14 Proses <i>Rendering Video</i>	37

Gambar 4.15 *Thumbnail* video Edukasi Dakocan..... 38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2.2 Kerangka Penelitian.....	15
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	16
Tabel 4.1 Storyboard	26
Tabel 4.2 <i>Script</i> video.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul

Lampiran 2. Surat Balasan Riset

Lampiran 3. *Form* Konsultasi

Lampiran 4. Surat Pernyataan

Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Proposal

Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre

Lampiran 7. Foto Dokumentasi Wawancara

ABSTRACT

MUHAMMAD ISMAIL RIDHO, KGS M ALFANI DARUSALAM.

Designing an educational video of traditional Dakocan games from Palembang as an educational medium for elementary school children.

Educational videos of traditional dakocan games are a media in the form of videos in which there are educational videos, Educational videos are media that are quite in demand by children because they display video visualizations in real time, where in general today's children like things that smell of videos. The purpose of this study is to produce an educational video design about the introduction of dakocan games for elementary school children by carrying educational videos. The design method used is the Pre-Production, Production, and Post-Production design methods. The Pre-Production Stage prepares everything before going to the production stage, from looking for ideas, determining the location, target audience, and visual style, the Production Stage, at this stage the writer immediately goes into the field to produce. Post-Production Stage, where at this stage the author edits the video that has been taken. Such as setting color tones, audio, music. The author chose the Youtube platform to publish this dakocan educational video because YouTube is chosen by children to find entertainment or be a fun place to watch. The results of this study are educational videos of traditional dakocan games, aiming to educate elementary school children who do not know the traditional game of dakocan.

Keywords: *Educational Videos, Traditional Games, Dakocan.*

ABSTRAK

MUHAMMAD ISMAIL RIDHO, KGS M ALFANI DARUSALAM.

Perancangan Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang
Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar.

Video edukasi permainan tradisional dakocan merupakan suatu media berbentuk video yang didalamnya terdapat video edukasi, Video edukasi merupakan media yang cukup diminati oleh anak-anak karena menampilkan visualisasi video secara *real*, dimana pada umumnya anak zaman sekarang menyukai hal-hal yang berbau video. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan video edukasi tentang pengenalan permainan dakocan bagi anak-anak sekolah dasar dengan mengunakan video edukasi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi. Tahap Pra Produksi mempersiapkan semua sebelum ke tahap produksi, dari mencari ide, menentukan lokasi, target *audiens*, dan gaya *visual*, Tahap Produksi, pada tahapan ini penulis langsung terjun ke lapangan untuk memproduksi. Tahap Pasca Produksi, dimana tahapan ini penulis melakukan *editing* video yang sudah diambil. Seperti mengatur *tone* warna, audio, musik. Penullis memilih *platform Youtube* untuk mempublish video edukasi dakocan ini dikarenakan youtube dipilih anak-anak untuk mencari hiburan ataupun menjadi tempat yang asik untuk ditonton. Hasil dari penelitian ini video edukasi permainan tradisional dakocan, bertujuan untuk mengedukasi anak-anak sekolah dasar yang belum mengetahui permainan tradisional dakocan.

Kata kunci: Video Edukasi, Permainan Tradisional, Dakocan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan olahraga asli Indonesia peninggalan nenek moyang yang mempunyai karakteristik budaya yang melekat. Permainan tradisional merupakan sebuah wadah untuk berkomunikasi, bersosialisasi, serta merefreshkan diri oleh orang pada zaman dahulu (Makdum et al. 2022). Permainan tradisional didefinisikan sebagai suatu aktifitas fisik yang terbilang sederhana dan berkembang di lingkup Masyarakat dar zaman dahulu sampai generasi sekarang dengan ketentuan dan tujuan tertentu. Hampir diseluruh daerah Indonesia memiliki warisan budaya berupa permainan tradisional yang memiliki ciri atau keunikan sesuai daerahnya masing-masing (Subagyo et al. 2022). Permainan tradisional adalah bentuk permainan anak-anak dari daerah tertentu yang diwarisi secara turun temurun dengan memiliki banyak variasi (Nimah. 2019).

Permainan tradisional saat ini hampir tertinggalkan dan tergantikan dengan permainan modern. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan. Menurut M Husein MR (2021) dalam penelitiannya mengemukakan ada tiga hal, yang pertama; adanya penggeseran budaya dan nilai terhadap suatu permainan, yang kedua; kurangnya ketertarikan permainan tradisional karena tidak adanya tantangan dalam suatu

permainan, yang ketiga; pengaruh lingkungan dan pola interaksi yang menyebabkan tingkatnya kontak langsung dengan anak-anak yang bermain permainan modern.

Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional ialah suatu aktivitas yang diatur oleh suatu ketentuan permainan, aturan permainan tersebut diturunkan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya dengan keinginan untuk memperoleh kebahagiaan. Permainan tradisional dianggap sebagai media yang tepat untuk mengembangkan kepribadian anak. Permainan tradisional lebih mengembangkan kemampuan kerjasama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Meskipun permainan tradisional memiliki banyak manfaat akan tetapi banyak orang yang tidak menyadari pentingnya permainan tradisional.

Penulis memilih Permainan Dakocan dikarenakan Permainan dakocan merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari Kota Palembang yang mana saat ini telah ditinggalkan dan digantikan. Permainan dakocan sempat booming pada tahun 1980-an. Permainan dakocan ialah permainan yang terbuat dari plastik dan memiliki bentuk serta ukuran yang bermacam-macam. Permainan dakocan biasanya dimainkan oleh 2-6 orang, dengan cara bermain dijentik kearah dakocan yang lain atau ditempah seperti beras sehingga anak-anak dapat bermain bersama dengan bahagia. Permainan dakocan sendiri memiliki manfaat terhadap perkembangan anak dalam berhitung secara sederhana karena permainan dakocan menggunakan system point dalam bermain. Point-point tersebut ditentukan berdasarkan ukuran dakocan, dakocan

dengan ukuran besar memiliki point yang besar juga begitu juga sebaliknya. Selain sebagai alat bermain, dakocan juga dapat dijadikan sebagai koleksi mainan anak.

Masa kanak-kanak merupakan periode emas bagi tumbuh kembang anak dalam segala aspek. Aspek Yang terus tumbuh dan berkembang antara lain fisik, motorik, bahasa, emosional dan kognitif Kemampuan, Sugara, Barovich & Nurussama (2020).

Media Audio visual dipilih penulis, guna untuk mengedukasi anak sekolah dasar terutama di kota Palembang agar lebih mengenal budaya Indonesia dengan kemasan yang anak-anak suka. Salah satunya permainan dakocan yang akan kami kenalkan melalui Audio visual berupa video edukasi. Menurut Barovich, Sugara & Nurussama (2020), Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar menjadi sangat penting, karena pemanfaatan teknologi, perangkat lunak dalam kegiatan belajar sangat membantu para pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong minat siswa dalam belajar.

Kelebihan media video edukasi ini memiliki keunggulan ataupun kelebihan. Menurut Hadi (2017) Menyebutkan bahwa kelebihan video adalah sangat menyenangkan bagi siswa, dapat memberikan informasi dalam bentuk nyata dan bisa memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Selain itu menurut Munir (dalam Apriansyah, dkk. 2020) kelebihan media video pembelajaran adalah mampu menjelaskan suatu kejadian nyata melalui sebuah proses dan media video ini merupakan kombinasi dari audio visual yang membuat penyampaian materi lebih efektif dan cepat. Ada pula menurut Daryanto (2010, hlm. 90-91) menyebutkan beberapa kelebihan media video bisa menampilkan gambar bergerak serta suara secara

bersamaan yang dimana hal tersebut membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan media video mampu menampilkan sebuah objek atau keadaan yang bisa dilihat langsung dengan kasat mata. Sedangkan menurut Arsyad (2019) menyebutkan kelebihan sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran bisa digunakan untuk melengkapi pengalaman dasar siswa dari membaca, diskusi dan praktek.
2. Bisa digunakan berulang kali dan menampilkan hal yang akurat.
3. Bisa menanamkan sikap dan efektif lainnya .
4. Bisa membuat siswa termotivasi dalam diskusi dan pembahasan.
5. Bisa digunakan dalam kelompok besar, kecil dan per individu.

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis kemudian menyimpulkan bahwa dengan media pembuatan video edukasi sebagai media untuk menyampaikan informasi berupa video edukasi, Audio Visual dipilih sebagai media utama dalam pembelajaran kasus ini. Maka dengan itu penulis memutuskan untuk mengambil judul “Perancangan Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan asal Palembang Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Merancang Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar. Menurut Basnan (2022), banyak sekali yang harus diperhatikan salah satu nya konten harus dikemas semenarik

mungkin baik dari isi konten itu sendiri maupun dari tampilan agar konten yang di post dapat memberikan informasi dan hiburan kepada khalayak.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini ditujukan pada anak sekolah dasar dalam upaya menjaga dan melestarikan budaya permainan tradisional melalui media audio visual yang mana penulis membuat video pendek sebagai media edukasi anak usia dini terutama yang masih duduk di bangku sekolah dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan video edukasi permainan tradisional Dakocan asal Palembang sebagai media edukasi anak sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi umum

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi salah satu media informasi bagi Masyarakat tentang permainan dakocan sebagai media edukasi anak-anak sekolah dasar, serta untuk menarik minat anak agar dapat belajar dan mengenal permainan tradisional Dakocan asal Palembang.

2. Manfaat bagi penulis

Manfaat yang dapat dirasakan bagi penulis dalam penelitian ini adalah menambah wawasan dan ilmu mengenai pemanfaatan media visual sebagai bentuk penyampaian edukasi pengenalan permainan tradisional Dakocan asal Palembang.

3. Manfaat bagi akademik

Dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber referensi keilmuan bagi penelitian selanjutnya, yang akan menggunakan penelitian sejenis, menjadi tolak ukur bagi mahasiswa dalam menyerap ilmu yang telah dipelajari di Institut Teknologi & Bisnis Palcomtech

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu

2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, permainan tradisional sangat kental sekali dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan Masyarakat kemudian diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, dari permainan tradisional ini anak-anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional ialah suatu aktivitas yang diatur oleh suatu ketentuan permainan, aturan permainan tersebut diturunkan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya dengan keinginan untuk memperoleh kebahagiaan.

2.1.2 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual Setiadarma (2006:21-23). Penggunaan media audio visual dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Selain itu, anak akan takut ketinggalan jalannya video tersebut jika melewatkan dengan mengalihkan konsentrasi dan perhatian. Media audio visual yang menampilkan realitas materi dapat

memberikan pengalaman nyata pada anak-anak saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri.

Media audio visual merupakan salah satu media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran, sehingga akan membangun kondisi yang dapat membuat anak-anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki dua fungsi sekaligus, berupa *audio* yaitu dapat didengar dan *visual* dapat dilihat oleh Indera mata. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *audio* dan *visual* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dihubungkan antara suara dengan gambar yang diikuti oleh Gerakan-gerakan dalam sebuah *audio visual* tersebut.

2.1.3 Tujuan Penggunaan *Audio Visual*

Dalam pandangan konvensional, media berfungsi untuk menyalurkan informasi, atau materi pembelajaran. Oleh karena itu berbagai macam tujuan media *audio visual* antara lain:

1. Membantu mempermudah jalannya kegiatan pembelajaran guru dan siswa.
2. Pengalaman yang diberikan lebih nyata atau bisa dikatakan media *audio visual* mampu menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata.
3. Proses pembelajaran tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik.

4. Siswa menggunakan seluruh indera dalam pembelajaran sehingga jika ada kekurangan pada satu indera maka akan ditutupi oleh indera lain.
5. Minat serta perhatian siswa lebih tertarik.

2.1.4 Jenis-jenis *Audio Visual*

Media ini dibagi lagi ke dalam: (a) *Audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara dan (b) *audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

Adapun pembagian lain dari media ini adalah: (a) audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti *film video-cassette*, (b) *audio visual* tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contohnya lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.

Selanjutnya ada beberapa macam audio visual yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu media audio dan visual, film gerak, video, televisi, media televisi terbuka, media televisi siaran terbatas, komputer, multimedia. Media audio visual tersebut tentu memiliki fungsi tersendiri dan digunakan oleh bermacam bentuk kepentingan, baik itu kepentingan individu maupun kelompok, dan salah satu fungsinya bisa digunakan untuk pendidikan.

Menurut Khanifatul (2013: 37), Siswa akan mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Penelitian Tabah Listiyanto (2015), menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar sebesar 44,1 %.

Menurut Daryanto (2011: 80), Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

2.1.5 Warna

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian. Warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui 10 penglihatan dalam bentuk warna anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari warna tersebut (Sutejah:2016) dalam (Eti Ruziana,2022)

2.1.6 Storyboard

Menurut Effendy (2014) storyboard adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan *bulletin* dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah pengambilan gambar.

Menurut Fahri dan Riadi (2013:07) *Storyboard* adalah penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi pengambilan sudut gambar pengisian suara serta efek khusus.

2.1.7 Metode perancangan

Penulis dalam pembuatan video edukasi menggunakan metode produksi video, yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Menurut Urbani dan Purnama (2011:24) Pra produksi merupakan tahap perencanaan Secara umum merupakan tahap persiapan sebelum memulai proses produksi (*shoting film* atau video). Langkah dari proses pra produksi di antaranya mencari perizinan lokasi, riset informasi, mencetuskan ide dan membuat *storyboard*.



Gambar 2.1 Pra-produksi

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi Dimana semua data yang telah dibuat dan diambil akan segera dimasukkan ke bagian produksi. Menurut Kausar, dkk. (2015) setelah tahap *storyboard*

maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap produksi *video*. Tahap produksi meliputi *shooting* yaitu proses pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik sederhana. Seperti *zoom in, zoom out, pan left, pan right, tilt up, tilt down*, pengaturan focus dan lainnya. Proses *recording video* ini dilakukan Sebagian besar berdasarkan *storyboard*. Video edukasi yang akan diproduksi memiliki durasi yang cukup singkat yaitu 3-10 menit.

3. Pasca produksi

Pasca produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir meliputi tahap *editing*, efek, pengoreksi warna, audio dan latar suara serta masih banyak lagi.

2.2 hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Arief Y	Penerapan video sebagai media pembelajaran	Seminar Nasional Pendidikan 2017	Penggunaan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada sebilangan pelajar. Media video dan televisi dapat membawa pelajar ke mana-mana saja, terutama sekali jika tempat atau peristiwa yang ditayangkan itu terlalu jauh untuk dilawati, atau berbahaya.

2.	Friendha Yuanta	Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.1 N0. 02 Desember 2019.	<p>Penelitian ini adalah guru agar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menerapkan permainan. Keberadaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran, karena peran media pembelajaran adalah sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Dengan demikian seyogyanya media pembelajaran perlu digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.</p>
3.	Sapto Haryoko	Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.	Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5, No. 1, Maret 2009	<p>Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam</p>

				pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan.
--	--	--	--	---

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acua. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian Pustaka ini penelitian mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian (Arief Yudianto, 2017) mengenai penelitian Penerapan video sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada sebilangan pelajar. Media video dan televisi dapat membawa pelajar ke manamana saja, terutama sekali jika tempat atau peristiwa yang ditayangkan itu terlalu jauh untuk dilawati, atau berbahaya. Dengan penayangan video, pelajar dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Sebagai contoh, proses perjalanan elektrik dapat ditunjukkan kepada pelajar melalui video.

Penelitian kedua penulis mendapatkan dari sebuah jurnal Pendidikan dasar yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

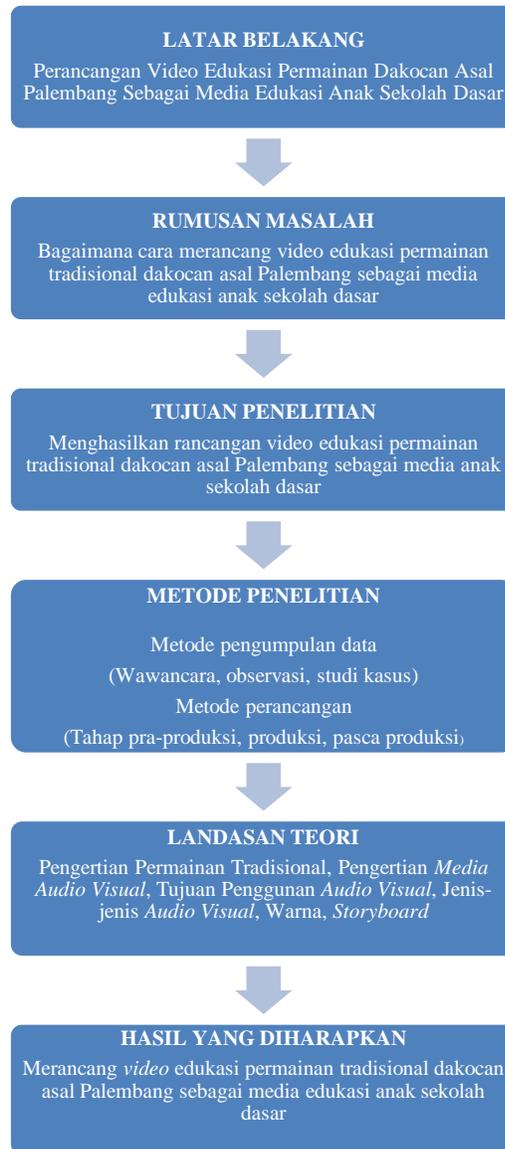
Pada Siswa Sekolah Dasar. Friendha Yuanta(2019). Pengembangan ini menggunakan model Model Desain Pembelajaran *ASSURE* (*Analyze learners, States objective, Select methods, media and material, Utilize, Requaire learner participation, Evaluate and Revise*). Serta Keberadaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran, karena peran media pembelajaran adalah sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa.

Penelitian ketiga (Sapto Haryoko. 2009). Mengenai Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil capaian pembelajaran teknik mahasiswa Jurusan Teknik Elektronik, yang diajarkan dengan menggunakan alat bantu audio visual (media), dan hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional.

2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini dapat dilihat pada table 2.3

Table 2.3 Kerangka Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Dalam proses pengumpulan data penulis menggunakan objek penelitian berupa permainan tradisional dakocan. Penulis memilih permainan tradisional sebagai bentuk melestarikan dan menjaga budaya local yang diadaptasikan dalam bentuk video edukasi, agar anak-anak zaman sekarang dapat mengenal permainan tradisional asal Palembang.

3.1.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2024																			
		Febuari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul TA																				
2	Pengumpulan data -Wawancara - Observasi -Studi Kasus																				
3	Pembuatan Proposal																				
4	Ujian Proposal																				



Gambar 3.1 Wawancara dengan anak-anak sekolah dasar

(Sumber: Kgs M Al Fani Darusalam)

Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan. Wawancara sendiri dilakukan terhadap anak-anak sekolah dasar di SD Karya Dharma Bhakti 1 Palembang. Dan penulis mendapatkan data yang Dimana dari 20 anak sekolah dasar hanya 2 yang pernah mendengar permainan Dakocan. Sehingga dapat ditemukan permasalahannya yaitu mereka tidak mengetahui permainan tradisional yang berasal dari kota Palembang.

3.2.2 Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur dan publikasi-publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan di teliti penulis, dengan cara mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat para ahli (Moto, 2019)

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menggunakan metode studi Pustaka ini guna untuk mencari segala informasi dan melakukan Analisa terkait dengan objek penelitian melalui jurnal terdahulu yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, serta karya-karya terdahulu yang berkaitan dengan pembuatan video.

3.2.3 Observasi

Observasi adalah sebuah teks yang menghadirkan informasi tentang suatu hal secara apa adanya berdasarkan hasil observasi dan analisis secara sistematis, biasanya berisi fakta-fakta yang bisa dibuktikan secara ilmiah dan objek yang diamati biasanya bersifat umum (Dewi & Arief, 2020). Observasi penulis di tempat riset dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.2 Suasana belajar di SD Karya Dharma Bhakti 1

(Sumber: Kgs M Al Fani Darusalam)

3.3 Teknik Perancangan

3.3.1 Pra-Produksi

Menurut Yusuf (2016: 105), tahapan pra-produksi merupakan tahapan penting dari sebuah produksi. Pada tahapan inilah segala perencanaan dan persiapan produksi dimulai. Tahapan ini amat mempengaruhi tahapan produksi selanjutnya. Semakin baik tahap pra-produksi semakin baik pula tahap produksinya. Ditahap ini penulis melakukan riset terlebih dahulu dari tempat sampai bagaimana orang tertarik untuk menonton video konten yang akan penulis buat.

a) Riset Lapangan

Sebelum pergi kelapangan penulis terlebih dahulu melakukan riset mengenai tempat yang bakal penulis gunakan khususnya sekolah dasar KDB 1 Palembang. Penulis memilih sekolah tersebut dikarenakan tempat yang strategis dengan tempat tinggal penulis. Setelah melakukan pra survei dengan beberapa teman, yang mengetahui sekolah KDB 1 Palembang.

Pada tanggal 21 maret 2024 penulis datang ke sekolah untuk meminta izin penelitian kepada kepala sekolah di sekolah tersebut dan alhamdulillah niat untuk penelitian di sambut dengan antusias baik dari kepala sekolah dan penulis di berikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah Karya Dharma Bhakti 1 Palembang.



Gambar 3.3 Foto dengan kepala sekolah SD Karya Dharma Bhakti 1

(Sumber: Meta Cahyaningrum, S.H)

3.3.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi dimana semua data yang telah dibuat dan diambil segera dimasukkan ke bagian produksi.

Pada tanggal 22 Maret 2024, Setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, penulis langsung melakukan penelitian, serta langsung mengedukasi siswa siswi sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6 mengenai permainan dakocan serta mengajak anak-anak serunya bermain dakocan.

a) Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan penulis sebagai pemeran serta narasumber yang akan menyampaikan informasi tentang permainan dakocan. Hal pertama yang dilakukan pada produksi tanggal 22

maret 2024 yakni penulis mengambil beberapa footage video singkat mengenai tempat dan video di depan anak-anak yang sedang menjelaskan tujuan penulis serta menjelaskan tentang permainan dakocan.

Kemudian, pada produksi kedua pada tanggal 18 mei 2024 penulis mengambil video pendukung, serta mengambil video dengan 5 orang anak siswa siswi Sd Kdb 1 Palembang.



Gambar 3.4 Foto dengan anak-anak SD Karya Dharma Bhakti 1

(Sumber: ismail dan fani)

3.3.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir, tentunya pada tahap produksi materi belum berurutan sesuai dengan konsep kita , maka dalam tahap ini kita harus melakukan pemotongan yang tidak perlu, menyisipkan (insert), menggabungkan, memberikan koreksi baik warna ataupun suara, memberi efek jika perlu sehingga hasil yang kita dapat lebih maksimal. Tahap ini biasa disebut editing yakni suatu proses memilih atau menyuting gambar dari

hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (cut to cut) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Setelah tahap ini selesai baru kita bisa mempresentasikan karya kita. Keuntungan besar dalam tahapan pasca produksi ialah kesempatan pengarah acara untuk dapat mengatur visualisasi lebih kreatif, bekerja sama dengan editor. Pasca produksi dapat dilakukan:

- a. Menambahkan video stock, berupa video, audio, special efek, ilustrasi music, dll.
- b. Editing murni rekaman gambar.
- c. Evaluasi acara dengan tujuan mengetahui apakah sasaran tercapai.

Merupakan aktifitas dengan pemrosesan hasil shooting pada pasca produksi, istilah lain kalau dalam film adalah cutting. Pada intinya editing adalah merangkai hasil shooting menjadi rangkaian gambar dan suara yang bercerita dan berkesinambungan sehingga didapat film yang sesuai dengan tuntutan naskah.

3.4 Alat dan Perangkat Lunak

a) Alat

1. Kamera Nikon D5200
2. Tripod
3. Lensa 18 – 55mm
4. Handphone Samsung
5. Laptop Hp

b) Perangkat Lunak

1. *Adobe PremierPro*
2. Cap Cut
- 3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah video edukasi pengenalan permainan dakocan asal Palembang. Video edukasi ini dirancang menggunakan metode produksi video yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

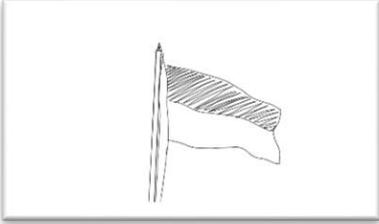
4.1.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini penulis mengembangkan ide konsep yang telah didapat dan menuangkannya ke dalam storyboard untuk video edukasi yang akan dirancang.

a. Storyboard

Tabel di bawah ini adalah storyboard yang menjadi konsep awal dan panduan penulis untuk mempermudah proses pengambilan video.

Tabel 4.1 Storyboard

No	Gambar	Isi
1.		<p>Bagian awal dalam video edukasi ini akan memperlihatkan gambar tulisan Karya Dharma Bhakti Sumsel.</p>
2.		<p>Video kedua menampilkan bendera merah putih yang berada di Sekolah tersebut.</p>
3.		<p>Berikutnya video kelas mereka tampak depan.</p>
4.		<p>Video anak sd lalu Lalang.</p>

5.		Selanjutnya pembukaan oleh penulis.
6.		Video penulis kasih tunjuk ke adik-adik permainan dakocan.
7.		Video adik-adik bermain dakocan yang sudah di beritahu oleh penulis cara bermainnya.

b. Script

Dalam pembuatan script tentu ada format penulisan yang digunakan. Format Penulisan script untuk video yaitu dalam bentuk halaman berkolom dua sebelah kiri untuk menampilkan visualisasi dan sebelah kanan menunjukkan segala sesuatu dengan musik, dan efek suara.

Berikut ini merupakan hasil script yang penulis gunakan dan penulis aplikasikan pada video edukasi permainan dakocan yang penulis buat.

Tabel 4.2 script video

Video	Audio
Animasi untuk intro sebagai <i>opening</i>	Life Tropical House. Mp3
Menampilkan footage tulisan nama sekolah.	Life Tropical House. Mp3
Menampilkan footage bendera merah putih.	Life Tropical House. Mp3
Mengambil footage kelas	Life Tropical House. Mp3
Mengambil footage anak-anak lewat	Life Tropical House. Mp3
Mengambil video pembukaan oleh penulis.	Oke guys kembali lagi Bersama kami Nostalbo, yang mana di video kali ini video yang sekian kali-kalinya kita lagi berada sekolah dasar karya dharma bakti 1 Palembang, disini kita bakal membuat video mengudakasi anak-anak sd disini terus kitajuga ajak mereka bermain tentang dakocan, nah itu ada anak sekolah kita bakal ajak mereka bermain. (Improve oleh penulis)
Cinematic anak-anak untuk memasukan Sejarah tentang dakocan.	Dakocan adalah salah satu permainan asal Palembang, permainan ini sangat terkenal di kalangan bumi sriwijaya, dan di pulain lain di Indonesia dengan sebutan berbeda, dakocan memiliki nilai yang berbeda, untuk ukuran besa ria bernilai 10, kalo kecil biasanya 1-5 sesuai daerah masing-masing, dakocan adalah permainan dari plastic dengan bentuk berbeda-beda, bentuk hewan, Bungan, buah atau tokoh wayang Indonesia.
Beberapa insert video dakocan menjelaskan cara bermain.	Cara bermain dakocan, 2-5 anak, suit terlebih dahulu, ambil semua dakocan dan lempar semua, pilih 1 dakocan untuk memulai, buat garis diantara dakocan,

	arah kan menggunak jempol untuk mengenai dakocan lainnya.
Mengambil footage anak-anak beserta penulis dalam 1 frame untuk perkenalan terlebih dahulu	Ini adalah siswa-siswi kdb 1, jangan tegang rileks, mungkin perkenalan dulu dari adik ini, halo semua perkenalkan nama saya evelyn dari kelas 6, lanjut kesebelahnya, perkanlkan nama saya my angel dari kelas 6, halo perkenalkan saya kenzo ryuci dari sd kdb 1 palembang tepatnya kelas 6, halo perkenalkan nama saya justu megayanto dari kelas 6, perkenalkan nama saya galen widya tam salamba. (Perkenalan seperti biasanya dilakukan dengan anak-anak).
Mengambil footage anak-anak beserta penulis dalam 1 frame untuk di edukasi dan bermain Bersama.	Kalian tau ga sih permainan dakocan, nggak tau, gak pernah denger, jadi dakocan adalah permainan tradisional asal Palembang, yang terbuat dari plastic mika, kalo berbunyi seperti piring pecah, permainan itu biasanya dimainkan 2-6 orang, tapi kali ini kita akan bermain 5 orang. Kakak disini yohjadi sistemnya ini poin setiap daerah berbeda-beda, disini kakak kasih pointnya 123 dari yang kecil sampai yang besar. Kalian harus suit untuk menentukan siapa yang jalan pertama. (Menedukasi anak-anak tentang Dakocan dan Mengajak bermain dakocan).
Mengambil footage cinematic anak-anak bermain.	Life Tropical House. Mp3
Mengambil footage memberi permainan Dakocan sebagai bentuk kenang-kenangan kepada anak-anak.	123 untuk kamu, 123 kamu, 123 justin, 123 evelyn, 123 angel, itu kenang-kenangan dari kakak
Mengambil footage pendapat mereka dan penutup dengan anak-anak	Gimana enak mainnya, seru sampai kita ketagihan walaupun susah, sampai kamera mati tau gak guys, sampai berapa kali kamera mati guys, melestarikan permainan zaman dahulu enak yah. Sekian nge vlog kami tentang dakocan yang sudah memainkannya jangan lupa

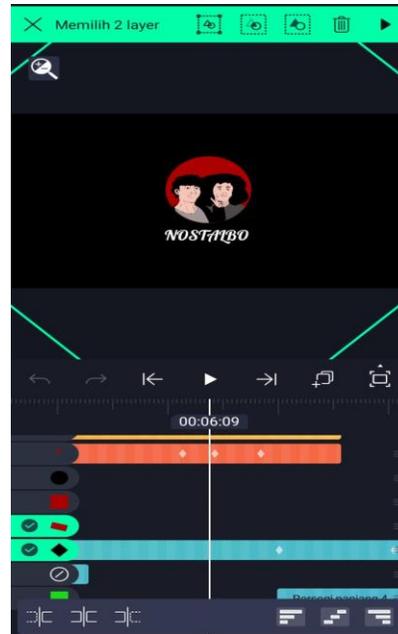
	subscribe like komen dan hidupin loncengnya.
--	--

4.1.2 Produksi

Proses produksi adalah aktivitas pengambilan gambar a egan (take shoot) atau shooting sesuai dengan jadwal shooting yang telah dibuat, Meilinda (2022)

1. Tahap Pengerjaan Video Edukasi Permainan Dakocan

Pada tahap ini pembuatan video edukasi untuk memperkenalkan Kembali Permainan Dakocan, maka hal utama yang harus ada yaitu anak-anak sekolah dasar yang akan di edukasi untuk permainan dakocan. Penulis memilih siswa-siswi dari sekolah dasar karya dharma bhakti 1 palembang.



Gambar 4.1 Proses Pembuatan Intro Video

Pada tahap ini penulis membuat animasi untuk di awal video yang akan diperlihatkan untuk pembukaan video edukasi permainan Dakocan.



Gambar 4.2 Penulis Sedang Menyetting Kamera Hp.

Pada tahap ini penulis sedang menyeting kamera hp untuk mengambil video dari sudut berbeda dari kamera utama yang dipakai.



Gambar 4.3 Penulis Mengajak Adik-adik ke Tempat Take Video.

Pada tahap selanjutnya penulis mengajak adik-adik ketempat dimana kita akan melakukan take video.



Gambar 4.4 Perkenalan Dengan Adik-adik

Tahap ini penulis berkenalan dengan adik-adik terlebih dahulu agar mempermudah komunikasi selanjutnya.



Gambar 4.5 Adik-adik Melihat dan Memegang Dakocan

Disini penulis memberi tau bentuk dakocan serta asal-usul dan cara bermain Dakocan yang penulis ketahui.



Gambar 4.6 Foto Bersama Adik-adik Setelah Selesai Syuting Video

Foto diatas merupakan foto akhir setelah take video selesai dilakukan dengan memegang Dakocan ditangan sebagai simbol mereka sudah mengetahui permainan dakocan dan mengetahui cara bermainnya

2. Tahap Pengambilan Gambar Video *Cinematic*

Pada tahap produksi penulis ada juga melakukan pengambilan gambar secara cinematic untuk hal-hal detail dalam bermain Dakoca.



Gambar 4.7 Scane Opening

Scane yang penulis gunakan pada bagian pembuka video edukasi permainan dakocan ini adalah perkenalan jika video ini di ambil di sekolah Karya Dharma Bhakti Sumatera Selatan dengan Teknik pengambilan gambar *Low Angle*.



Gambar 4.8 *Scane Detail Anak-anak Bermain Dakocan*

Scane detail ini menggunakan Teknik Over Shoulder, Penulis menggunakan Teknik untuk lebih menunjukkan anak-anak bermain Dakocan dari sudut belakang.

4.1.3 Pasca Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dan tahap produksi, selanjutnya, penulis melanjutkan project tugas akhir ini ke tahap pasca produksi.

1. *Editing Video*

Tahap ini merupakan tahap editing dari hasil pengambilan gambar pada tahap produksi. Editing video cinematic ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2021* dan Capcut. Di bawah ini merupakan potongan tahapan-tahapan yang dilakukan penulis pada saat melakukan proses *editing video*.



Gambar 4.9 Scane Pembukaan Video

Scane pertama penulis sedang melakukan pembukaan dalam video dengan proses editing dalam aplikasi CapCut.



Gambar 4.10 Memasukan Suara ke Timeline

Pada tahap berikutnya, penulis memindahkan record suara ke tampilan Timeline dan melakukan pemotongan untuk menyesuaikan dengan video.



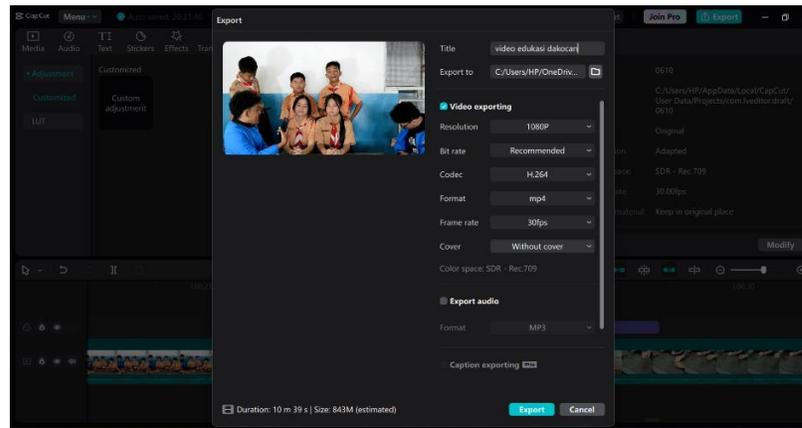
Gambar 4.11 *Slow Motion* video

Tahap ini penulis membuat video yang tadi kecepatan normal menjadi *Slow Motion* untuk mendapatkan video *cinematic*.



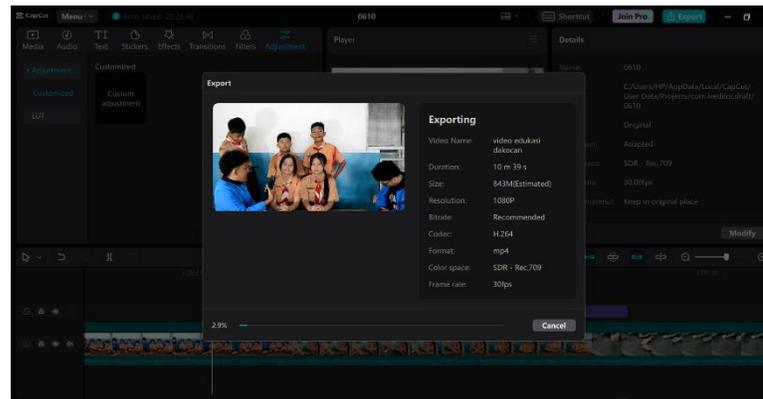
Gambar 4.12 Sebelum dan Sesudah *Color Grading*

Pada proses color grading, penulis melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area utama yaitu perubahan tone, temperature, exposure dan perubahan warna. Untuk perubahan pada gambar di atas penulis melakukan proses color grading agar tampilan warna video sesuai dengan tampilan yang diinginkan.



Gambar 4.13 *Export Video dan Setting Export*

Setelah video sudah melewati tahap *editing* dari pemotongan, pemberian musik, *color grading* dll. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari sebuah *editing* video. Dan disini juga penulis memperlihatkan setingan *export* video yang mana akan di upload di *Youtube*.



Gambar 4.14 *Proses Rendering Video*

Gambar di atas merupakan proses rendering video kurang dari 25 menit, jika sudah selesai maka video dengan format mp4 sudah ada dalam folder yang telah diatur sebelumnya.

4.1.4 Thumbnail

Setelah *editing* video selesai, penulis selanjutnya membuat *thumbnail* untuk video edukasi permainan tradisional dakocan yang di unggah ke *youtube*. *Thumbnail* dibuat sebagai kilas dari keseluruhan isi video dan dapat menjadi faktor untuk menentukan apakah penonton akan menontonnya atau tidak.

Penulis menggunakan thumbnail dengan mengambil foto setelah take video sehingga memperlihatkan bahwa video ini adalah permainan Dakocan.



Gambar 4.15 Thumbnail video Edukasi Dakocan

Dari *thumbnail* yang di pilih penulis, memiliki komposisi *layout* yang rapi, penempatan tipografi yang sesuai dan menggunakan warna ceria menjadi faktor penulis memilih *thumbnail* tersebut.

4.1.5 Publikasi

Selanjutnya, tahap yang dilakukan penulis adalah mempublikasikan hasil video edukasi permainan tradisional dakocan yang telah dibuat. Penulis memilih *platform youtube* untuk mengunggah hasil jadi video edukasi permainan tradisional dakocan sebagai media pengenalan permainan dakocan. Penulis mengunggah video tersebut di bulan juni 2024 di channel *NOSTALBO*.

Untuk mempermudah *audience* yang akan menonton video edukasi permainan tradisional dakocan, penulis memberikan *link* yang bisa langsung membawa *audience* ke video yang sudah diunggah pada *platform youtube*.

Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar, dapat diakses melalui link yang tertera di bawah ini. <https://youtu.be/pIFmRFjDmPw?si=rvinHdOp3nqhTdqN>

4.1.6 Pembahasan

Video edukasi permainan dakocan sebagai media pengenalan permainan tradisional dakocan yang dihasilkan akan menampilkan berbagai informasi yang dikemas secara modern, mulai angle kamera, dan proses editing, sehingga diharapkan dapat respon positif dari para penonton.

Dalam pembuatan video ini juga penulis merasakan senang bisa bertemu dan bermain dengan anak-anak sekolah dasar khususnya dari sekolah dasar KDB 1 Palembang, yang mana penulis mendapat respon positif dari mereka dalam proses pembuatan video edukasi tentang permainan tradisional dakocan ini. Mereka

berpendapat setelah adanya edukasi dan bermain mereka mengatakan seperti di akhiran video ialah seru walaupun susah bermainnya, melestarikan permainan zaman dahulu enak yah ucap salah satu dari mereka.

Gambar yang diambil merupakan keadaan sesungguhnya yang ada di sekolah KDB. Penulis mengikuti storyboard selama pengambilan gambar. Selama proses pembuatan video edukasi permainan dakocan ini, tentu penulis mengalami beberapa kendala, diantaranya keterbatasan waktu saat pengambilan gambar, dikarenakan diwaktu jam anak-anak sekolah, kemudian kondisi pada saat pengambilan video itu ramai tak terkendali banyak anak-anak yang berlalu-lalang. Namun, hal itu semua bisa dikendalikan dengan menunggu anak-anak yang istirahat masuk ke-kelas lagi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan dari pembuatan video edukasi permainan dakocan dengan judul “perancangan video edukasi permainan tradisional dakocan asal Palembang sebagai media edukasi anak sekolah dasar” maka didapati Kesimpulan yaitu:

1. Telah dihasilkan video edukasi permainan tradisional asal Palembang sebagai media edukasi anak sekolah dasar.
2. Video edukasi permainan dakocan ini sebagai media pengenalan permainan dakocan yang ada di Palembang, dibalut dengan video edukasi dan diperankan langsung oleh talent yang berdarah keturunan Palembang.
3. Video berjudul “Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar” dapat dilihat di channel youtubr *NOSTALBO* atau bisa melalui link

5.2 Saran

Adapun saran yang terkait dengan penelitian dari perancangan video edukasi permainan dakocan ini yaitu:

1. Penelitian mengenai video permainan dakocan ini diketahui masih jarang ditemui untuk penulisan ilmiah sedikit mempersulit penulis dalam melakukan penelitian, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya disarankan menggali lebih dalam tentang video permainan dakocan sehingga hasil yang didapatkan maksimal.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan tidak mengambil jam belajar anak-anak di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basnan, M. F. D. R. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator Dezainla Creative Group Palembang* (Doctoral dissertation, Politeknik Palcomtech).
- Barovich, G., & Sugara, E. P. A. (2020). Pemanfaatan aplikasi sebagai media bantu edukasi agama islam untuk anak usia dini. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 152-160.
- Danandjaja, J. (1986). *Folklore Indonesia: Ilmu Gossip, Dongeng, dan lain lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, S. M., & Arief, E. (2020). Analisis Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(4), 23-32.
- Eti Ruziana. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi Sains Pencampuran Warna Terhadap Kecerdasan Intelektualanak Usia Dini Di Tk Al-Qur'an Kabupaten Pesisir Barat. In *Bandar Lampung* (Issue 8.5.2017).

- Fahri, Fahri, and Imam Riadi. "Media Pembelajaran Aritmatika Komputer (Studi Kasus Materi Konversi Bilangan)." *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 1, no. 1, 1 Jun. 2013, pp. 191-200.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1-10.
- Heru, E. (2014). *Mari membuat film. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.*
- Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Sistem informasi pengaduan pelanggan air berbasis website pada pdam kota ternate. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 3(1), 10-19.
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2(1).
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.*
- Listiyanto, Tabah. (2015). Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI/IPS di SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. UNNES, Semarang.

- Makdum, M. A., Irawan, F. A., & Permana, D. F. W. (2022). *Preservasi Plithengan sebagai warisan luhur bangsa Indonesia* (F. A. Irawan (ed.)). Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Meilinda, T. (2022). *Perancangan Video Dokumenter Tentang Pelecehan Seksual Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech).
- M Husein, MR. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal* 5(1):1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Munir A. (2020). Effect of Video-Based Multimedia Instructional Approach on Students' Academic Performance in Physics among Senior Secondary Schools in Katsina Metropolis, Nigeria. *Umyu Journal of Science management & Vocational Educational*, Umyu, Katsina, Vol. 01 No. 02, July, 2020. ISSN: 2659 - 1596, Pg 93 – 97
- Nimah, N. (2019). Upaya komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya dalam melestarikan permainan tradisional. 257–271.
- Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

- Subagyo, D. P., Soegiyanto, S., & Irawan, F. A. (2022). Revitalisasi game asli Kabupaten Semarang Serok Mancung. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(3), 118–129. <https://doi.org/10.55379/sjs.v1i3.415>
- Sugara, E. A., Barovich, G., & Nurussama, N. (2020, January). The Impact of Daily Prayers Multimedia Application towards Student's Learning Interest. In *Proceedings of the 5th International Conference on Education in Muslim Society, ICEMS 2019, 30 September-01 October 2019, Jakarta, Indonesia*.
- Urbani, Y. H. (2011). Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia–Generation” Berbasis Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(3).
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma* Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yusuf, F. (2016). Analisis Proses Produksi Program Berita Radio Metro Mulawarman Samarinda. *EJournal IlmuKomunikasi*, 4(3), 98-111.

LAMPIRAN

 PalComTech	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA
Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-043	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.
 Ka.Prodi Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom
 di tempat.

Palembang, 28 Maret 2024

Dengan hormat,
 Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061210009	M ISMAIL RIDHO	3.77	5	Pagi	0813-6875-8977
2.	061210010	KGS M ALFANI DARUSALAM	3.68	5	Pagi	0882-6716-2983
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :

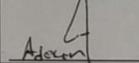
Desain Multimedia

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

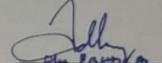
1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing :

Menyetujui,
 Wakil Rektor 1,



Mengetahui,
 Ka. Prodi

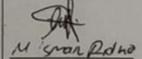


Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

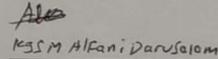
1. Perancangan Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar
2. (Designing educational videos of traditional Dakocan games from Palembang as an educational medium for elementary school children)

Diusulkan judul nomor :

Pemohon,
 Mahasiswa 1,


M Ismail Ridho

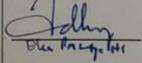
Mahasiswa 2,


KGS M Alfani Darusalam

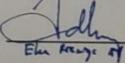
Mahasiswa 3,

.....

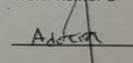
Menyetujui,
 Pembimbing


Eka Prasetya Adhy Sugara

Mengetahui,
 Ka. Prodi


Eka Prasetya Adhy Sugara

Mengesahkan
 Wakil Rektor 1


Adnan

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif



YAYASAN PENDIDIKAN KARYA DHARMA BHAKTI SUMATERA SELATAN

**SEKOLAH DASAR
KARYA DHARMA BHAKTI 1**

Jl. Seduduk Putih No.61 RT.30 Kel. 8 Ilir Kec. Ilir Timur Tiga, Palembang, 30114

Palembang, 13 Juni 2024

Nomor : 421.2/30/SD KDB 1/IT TIGA/VI/2024
Lampiran : -
Hal : Jawaban Izin Penelitian

Kepada Yth.
Rektor Institut Teknologi dan
Bisnis Palcomtech
Di-
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat tanggal 17 Mei 2024 perihal permohonan izin penelitian atas nama Muhammad Ismail Ridho.

Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di SD Karya Dharma Bhakti 1 Palembang.
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Kepala SD Karya Dharma Bhakti 1 Palembang



Hana Supanggih, S.Pd.B., S.Pd



YAYASAN PENDIDIKAN KARYA DHARMA BHAKTI SUMATERA SELATAN

SEKOLAH DASAR KARYA DHARMA BHAKTI 1

Jl. Seduduk Putih No.61 RT.30 Kel. 8 Ilir Kec. Ilir Timur Tiga, Palembang, 30114

Palembang, 13 Juni 2024

Nomor : 421.2/31/SD KDB 1/IT TIGA/VI/2024
Lampiran : -
Hal : Jawaban Izin Penelitian

Kepada Yth.
Rektor Institut Teknologi dan
Bisnis Palcomtech
Di-

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat tanggal 17 Mei 2024 perihal permohonan izin penelitian atas nama Kgs. M. Al Fani Darusalam.

Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di SD Karya Dharma Bhakti 1 Palembang.
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Ditandatangani oleh saya,
Kepala SD Karya Dharma Bhakti 1 Palembang

Demar Supanggih, S.Pd.B., S.Pd

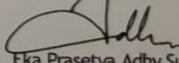
 PalComTech	FORMULIR KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
	Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-045	Instikusl Tahun Akademik

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061210015	M ISMAIL RIDHO	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	6
2	061210003	KGS M AL FANI DARUSALAM	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	6

Judul Laporan Skripsi :

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	24 April 2024	1 minggu	Bab I, kutip Penelitian terdahulu, Teori Penelitian	Jelly
2	1 Mei 2024	1 minggu	Video Bukus.	Jelly
3	6 Mei 2024	1 minggu	Pertemuan Justify	Jelly
4	8 Mei 2024	2 hari	Edit Video	Jelly
5	15 Mei 2024	1 minggu	Bab II Penelitian terdahulu	Jelly
6	22 Mei 2024	1 minggu	Ranti Edit video	Jelly
7	27 Mei 2024	1 minggu	Teori Penelitian metode	Jelly
8	29 Mei 2024	1 minggu	Bab III Metode Produksi	Jelly
9	5 Juni 2024	1 minggu	Bab IV Hasil Tahap - produksi	Jelly
10	12 Juni 2024	1 minggu	Bab V Simpulan	Jelly
			ACC Ujian Comprehensif	Jelly

Palembang,
Dosen Pembimbing


 Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ismail Ridho
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 11 November 2002
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual
NPM : 061210009
Semester : 6
No.Telp/Hp : 081368758977
Alamat : Jl Kapten Abdullah Lr Perguruan Dalam No 35 rt 31rw 11
Kelurahan Plaju Ulu Kecamatan Plaju Palembang.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang , 13 juni 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Ismail Ridho

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kgs M Alfani Darusalam
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang/28 Desember 2002
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual
NPM : 061210010
Semester : 6
No.Telp/Hp : 088267162983
Alamat : Jl Radial Lrg. Melati II

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,


Kgs M Alfani Darusalam
A1ALX210684823



FORMULIR
REVISI UJIAN PROPOSAL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
Tanggal Pelaksanaan : 25 Maret 2024
Judul Proposal Skripsi : Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Traditional Dakocan Asal Palembang
Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar

No	NPM	Nama	Semester
1	061210009	Muhammad Ismail Ridho	6
2	061210010	Kgs M Alfani Darusalam	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Latar belakang	Dini Hp	09/04/24
2	Ruang lingkup penelitian		09/04/24
3	Manfaat		
1.	Ubah menjadi konten Video	Eko	4/2-24
2.	Perbaiki jadwal penelitian		
			09/04/24

Perubahan Judul LTA : Perancangan Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang
Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar
Palembang, 25 Maret 2024
Ketua Program Studi,

(Designing Educational Videos of traditional Dakocan Games from Palembang as an Educational medium for elementary school children)
Eka Prasetya Adhy Sugata, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

 PalComTech <small>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS</small>	FORMULIR REVISI UJIAN LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-055 Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

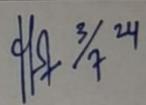
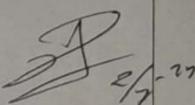
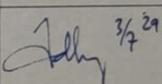
Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Topik Skripsi : Desain Grafis
 Ujian ke- : 1 (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : Senin, 24 Juni 2024

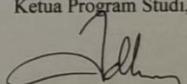
Judul LTA : Perancangan Video Edukasi Permainan Tradisional Dakocan Asal Palembang
 Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar

No	NPM	Nama	Semester
1	061210009	Muhammad Ismail Ridho	VI (Enam)
2	061210010	Kgs M Alfani Darusalam	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
	Pembahasan ditambahkan hasil dari penerimaan permainan ini dengan anak-anak.	Dini	 3/7 24
	Buat 1 video dengan kelainan video editing yang lebih lucu dan dikisahkan untuk anak-anak	Eko Sebastian	 2/7 24
		Eka Prasetya Ady	 3/7 24

Palembang, 24 Juni 2024
 Ketua Program Studi,


 Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.