



3.67%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 4:15 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL 0.02% ● CHANGED TEXT 3.65%

Report #22002865

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Uang sebagai alat tukar sah berperan aktif dalam standar pengukur nilai transaksi pada suatu wilayah dan diterima oleh khalayak umum. Peran uang tentunya didasari oleh suatu tujuan yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Hal ini memicu rasa penasaran para peneliti untuk menelisik seberapa dalam pengaruh eksistensi selebar uang terhadap kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan Putri Tiah dalam situs detik.com berjudul “ Fungsi Uang, Alat Tukar hingga Pendorong Ekonomi ” pada 2 Februari 2023 bahwa uang menjadi satu kebutuhan penting yang harus dimiliki manusia karena fungsi dari uang itu sendiri sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka, contohnya dalam mempermudah kegiatan tukar menukar barang saat kegiatan perdagangan berlangsung. Uang juga menjadi penentu satuan nilai suatu benda. Setiap negara di seluruh dunia memiliki mata uang masing-masing, seperti yang dimiliki Indonesia dengan sebutan Rupiah (Tiah, 2023). Seiring dengan perubahan waktu, uang diharuskan untuk beradaptasi menyesuaikan zaman sehingga terciptalah beberapa jenis bentuk uang, seperti uang koin, uang kertas, hingga uang elektronik. Hal ini diperkuat oleh artikel milik Verelladevanka Adryamarthanino dan Tri Indriawati dalam situs kompas.com berjudul “ Sejarah Perkembangan Uang di Indonesia ” pada 9 Januari 2023 mengenai sejarah perkembangan uang di Indonesia dalam kurun beberapa masa. Awalnya, penggunaan alat tukar nilai benda di Indonesia dalam

suatu transaksi masih menggunakan logam emas dan perak mentah. Penggunaan emas dan perak berlangsung dari masa kerajaan sekitar abad ke-9 hingga masa kolonial Belanda di tahun 1602 (Adryamarthanino & Indriawati, 2023). Sebagai wujud dari pengaruh eksistensi uang di nusantara, Bank Indonesia dalam situs bi.go.id memuat artikel “ Sejarah BI ” pada 2020 yang menegaskan bahwa di tahun 1953 Bank Indonesia berdiri atas desakan wujud kedaulatan ekonomi Republik Indonesia. Pemerintah RI kemudian menerbitkan UU Nomor 11 tahun 1953 pada 1 Juli 1953 berkenaan tentang Bank Indonesia yang menggantikan peran DJB (De Javasche Bank). Secara resmi hal ini menandakan Bank Indonesia menjadi Bank Sentral Republik Indonesia yang bertugas sebagai bank sirkulasi dan bank komersial melalui pemberian kredit dan penyelenggara kebijakan moneter yang disahkan oleh Dewan Moneter (Bank Indonesia, 2020). Indonesia memiliki tujuan tertentu pada pembuatan uang kertas rupiah yang terbagi ke dalam beberapa emisi. Tira Santia melalui situs merdeka.com memberikan penjelasan dalam artikel berjudul “ Maksud dan Tujuan di Balik Pembuatan Uang Rupiah Emisi 2022 pada 18 Agustus 2022 bahwa emisi uang rupiah memiliki beberapa tujuan, diantaranya menjaga nilai tukar mata uang dan menciptakan mata uang yang mudah digunakan, menyediakan uang layak edar bagi masyarakat sesuai dengan standar kualitas yang diberikan Bank Indonesia, serta mempertahankan gambar utama pahlawan kemerdekaan dan tema keragaman budaya Indonesia, seperti ilustrasi para penari, keindahan alam dan ragam tumbuhan (Santia, 2022). Erwin Haryono memperkuat gagasan tersebut melalui situs bi.go.id dengan judul “ Bank Indonesia dan Pemerintah Meluncurkan Uang Rupiah Kertas Tahun Emisi 2022 pada 18 Agustus 2022 bahwa Pemerintah dan Bank Indonesia kerap merilis uang rupiah baru dengan menggambarkan perjalanan dari kebangsaan Indonesia. Setiap seri uang rupiah emisi memiliki inovasi dalam desain, unsur pengaman, dan ketahanan bahan uang guna memudahkan pengenalan juga meningkatkan daya tarik visual (Haryono, 2022).

Memasuki bangku sekolah dasar (SD), anak-anak mempelajari berbagai mata pelajaran, salah satunya ialah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Inti dari

pembelajaran IPS adalah untuk mencapai pemahaman terhadap keterampilan, nilai-nilai, dan sikap, serta mengembangkan proses berpikir. Dengan kata lain, terdapat tiga kompetensi yang diharapkan akan diperoleh setelah mengikuti pembelajaran IPS, yaitu peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, dan penguasaan keterampilan penanganan atas timbulnya masalah yang muncul dalam diri maupun lingkungan (Dr. Ahmad Susanto, 2014). Satu dari beberapa muatan pembelajaran IPS yang dikaji adalah mengenai sejarah. Orientasi tokoh-tokoh pahlawan nasional tidak luput dari sorot kajian sejarah. Pengenalan para pahlawan nasional bahkan sudah tercantum di materi tematik pada Kurikulum 2013 revisi 2017 untuk SD dengan visi untuk menanamkan semangat nasionalisme sejak usia dini. Namun, adakalanya pemberian materi tidak dapat dilakukan secara maksimal disebabkan kendala-kendala seperti terbatasnya sumber materi tematik dan media pembelajaran, sehingga banyak anak khususnya siswa SD kurang familier terhadap tokoh-tokoh pahlawan nasional (Novrizal, Wibawanto, & Nugrahani, 2022). Anak-anak usia 7—11 tahun cenderung hanya mengetahui nominal mata uang tanpa menelisik detail dari unsur-unsur pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terletak di permukaan uang kertas rupiah (Hadi, Suarna, Purnamasari, Nurdiawan, & Anwar, 2021). Putu Indah Savitri pada antaranews.com memuat artikel “Ketua MPR: Kurangnya Nasionalisme Generasi Muda Menjadi Bom Waktu” pada 7 Agustus 2021 yang berisikan gagasan Ketua MPR RI, Bambang Soesatyo terkait rasa nasionalisme yang semakin berkurang pada generasi muda akan menjadi ‘bom waktu’ bagi keberlangsungan Bangsa Indonesia. Adapun sebab-musabab dari ketidakakraban siswa SD dengan tokoh-tokoh pahlawan nasional bisa dari pengaruh kegiatan belajar-mengajar. Guru sebagai pengajar tidak jarang memilih metode ceramah untuk cara penyampaian materi kepada siswa yang justru berimbas pada pembatasan kemampuan siswa dalam menyerap informasi dengan cermat. Metode ceramah sendiri merupakan pendekatan umum yang digunakan oleh pengajar di sekolah berbasis konvensional. Dalam metode ini, pengajar memberikan penjelasan verbal kepada sejumlah siswa, yang kemudian siswa diminta untuk menyimak

dan mendokumentasikan informasi yang diberikan. Alat belajar yang menyokong metode ceramah ini biasanya hanya menggunakan papan tulis, spidol dan/ atau kapur tulis. Metode ini dinilai kurang efektif sebab siswa cenderung berperan pasif, yakni hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif di ruang kelas. Pembelajaran konvensional ini juga hanya mengandalkan informasi verbal dari sumber buku yang menjadikannya terlihat kaku dan monoton sehingga aktivitas pembelajaran tidak membangkitkan motivasi belajar siswa, mengurangi daya tarik suatu pembelajaran, serta dapat menyebabkan rasa bosan saat mengikuti pembelajaran (Karima & Ramadhani, 2018). Proses pembelajaran seharusnya dapat menarik perhatian siswa untuk memicu rasa penasaran sebagai akibat dari daya kembang pola pikirnya. Pembelajaran tidak hanya sekadar bermain bila untuk menarik perhatian semata, tetapi juga harus mampu membawa dan mendukung pengembangan potensi siswa (Hanafi, La Adu, & Zainuddin, 2018). Media pembelajaran yang variatif dapat menjadi jalan keluar bagi peningkatan kinerja siswa, seperti pemakaian media ajar audio atau visual dalam bentuk rekaman suara atau radio, serta mural atau lukisan. Seiring dengan kemajuan teknologi, kedua jenis media tersebut kemudian bergabung menjadi gambar bergerak dilengkapi dengan suara, seperti film dan video, menghasilkan media pembelajaran audio-visual. Penggunaan video sebagai media pengajaran ternyata memberikan respon baik bagi pencapaian belajar siswa. Penggunaan media video memicu suasana riang dan kehangatan dalam upaya penghidupan ruang kelas, menarik sorot mata para siswa terhadap materi pembelajaran. Media video juga berperan dalam penyajian suatu kejadian yang sulit dihadirkan ke lingkungan belajar, memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang peristiwa yang dimaksud. Selain itu, pemenuhan kebutuhan siswa dapat teratasi dengan improvisasi gaya mengajar melalui media video interaktif (Simarmata, 2020). Artikel milik Hendriyanto pada situs ditpsd.kemdikbud.go.id berjudul “Wujudkan Kelas yang Menyenangkan Melalui Video Pembelajaran” pada 15 Oktober 2021 menerangkan kegunaan media pembelajaran berbentuk video edukasi interaktif yang bermanfaat bagi

pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan memudahkan siswa memperoleh ilmu dari mata pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dr. Nilam Suri pada artikel tersebut juga menambahkan bahwa video edukasi berwujud dari media pengajaran berbasis multimedia yang bisa dimanfaatkan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video edukasi yang menarik diantaranya; konsep pembuatan video, persiapan alat produksi, serta software untuk membuat video edukasi tersebut (Hendriyanto, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, upaya menumbuhkan rasa nasionalisme serta menambah wawasan siswa SD khususnya mengenai pahlawan nasional serta kebudayaan yang dimiliki Indonesia dimuat oleh peneliti melalui proyek video edukasi. Video edukasi ini akan berisi tentang pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada uang kertas rupiah emisi 2022. Penerapan proyek ini diharapkan dapat menaikkan rasa nasionalisme dan menambah wawasan, serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa SD terhadap kebudayaan dan pahlawan kemerdekaan yang ada di Indonesia dengan media digital berwujud video yang informatif dan mudah dipahami.

1.2 Rumusan dan Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang visual pada video edukasi sebagai media informasi anak usia 7—11 tahun untuk mengetahui kebudayaan dan pahlawan nasional apa saja yang ada pada desain uang kertas rupiah emisi 2022?
2. Bagaimana merancang media pendukung yang tepat untuk video edukasi mengenai kebudayaan dan pahlawan nasional pada uang kertas rupiah emisi 2022?

1.2.2 Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan latar belakang, yaitu :

1. Anak usia 7—11 tahun cenderung hanya mengetahui nominal pecahan mata uang saja, tanpa mengetahui pahlawan nasional dan kebudayaan yang terdapat pada mata uang rupiah emisi 2022,
2. Cara belajar yang monoton membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar serta merasa bosan saat mengikuti pembelajaran

. 1.3 Tujuan Penelitian Didasari oleh latar yang membelakangi permasalahan ini, peneliti memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Merancang video edukasi yang mudah dipahami dan menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh anak usia 7—11 tahun, b. Meningkatkan rasa nasionalisme dan melekatkan akan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia kepada anak usia 7—11 tahun. 1.4 Manfaat Penelitian Berlandaskan jargon latar belakang dan permasalahan yang diteliti, peneliti memiliki harapan dalam kegunaan penelitian tugas akhir yaitu: c. Merancang video edukasi yang mudah dipahami dan menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh anak usia 7—11 tahun, d. Meningkatkan rasa nasionalisme dan melekatkan akan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia kepada anak usia 7—11 tahun. 1.5 Sistematika Penelitian Beberapa faedah yang akan dicapai dari penelitian ini, diantaranya: 1. Untuk pengguna ☒ Membantu anak usia 7—11 tahun untuk bisa lebih memahami sejarah pahlawan nasional & kebudayaan dari uang kertas rupiah emisi 2022, ☒ Mempermudah anak usia 7—11 tahun untuk mengakses informasi mengenai detail kebudayaan dan pahlawan nasional pada uang kertas rupiah emisi 2022, 2. Untuk Masyarakat Membantu masyarakat dalam mengakses informasi dan memahami sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia, 3. Untuk Peneliti Menjadi pengembangan keahlian bagi peneliti sekaligus menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, 4. Untuk Instansi Berpeluang untuk bisa berkolaborasi dengan instansi pendidikan dan pemerintah. 1.6 Sistematika Penelitian Untuk memudahkan akses informasi terkait penelitian proposal, karya tugas akhir ini dirumuskan dengan pedoman sistematika penelitian sebagai berikut. BAB 1 PENDAHULUAN Pada bab pertama ini, terdapat pendahuluan mengenai proses penyusunan tugas akhir yang terdiri atas latar belakang permasalahan, identifikasi isu yang terkait dengan topik yang dibahas, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan sistematika penelitian yang digunakan. BAB 2 TINJAUAN UMUM Bagian tinjauan umum ini menggambarkan tinjauan yang terdiri dari teori dan data yang dikutip

dari berbagai sumber untuk memperbanyak pemahaman serta data-data penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini. Tinjauan umum ini mencakup berbagai teori yang peneliti manfaatkan, seperti teori perancangan video edukasi, teori psikologi anak, teori warna, teori ilustrasi, dan teori tipografi. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Bagian metodologi desain terdiri dari perancangan dan gambaran awal mengenai hasil akhir dari penelitian ini. Metodologi desain ini membahas aspek-aspek yang saling berkaitan, diantaranya seperti pengumpulan data, metode riset, jenis penelitian, dan analisis data yang terkait dengan produk serta pesaing dalam kategori produk yang sama. BAB 4 STRATEGI KREATIF Bab ini berisikan proses konsep karya video animasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” hingga menjadi hasil penelitian berdasarkan masalah dan konsep yang telah diuraikan, selain itu juga dipaparkan hasil karya dari perancangan tersebut. BAB 5 PENUTUP Bab ini memuat beberapa kesimpulan yang telah dirangkum selama penelitian dilaksanakan oleh peneliti, termasuk saran yang dapat dijadikan acuan dari permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi oleh peneliti berikutnya. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Teori Perancangan video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” memiliki peran penting dalam memberikan edukasi terhadap anak-anak usia 7–11 tahun. Perancangan video edukasi ini dapat menjadi media yang efisien untuk memberikan pengetahuan dengan penyampaian yang menarik. Pemahaman ini didukung dan dikembangkan dengan beberapa sumber dan data, diantaranya sebagai berikut. a. Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 83-97. Jurnal ini membahas tentang membuat produk multimedia yang interaktif untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar yang bertajuk “Pahlawan Nasional Indonesia” . 7 Artikel ini menggunakan teknik perancangan agile development dengan ketentuan tahapan: pra produksi, proses produksi, dan pasca produksi. Hasil menunjukkan bahwa perancangan game terhadap pembelajaran interaktif mengenai pahlawan nasional yakni Ayo Bernyanyi dan Belajar Tentang Pahlawan

dinilai efektif sebagai media pembelajaran. (Novrizal, Wibawanto, & Nugrahani, 2022). b. Makalalag, D. R., Mutmainah, & Anuli, W. Y. (2021). **6 11** Penggunaan Media Video Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. **6** Journal of Elementary Educational Research, 68-78. Jurnal ini membahas tentang penggunaan media video edukasi dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar tepatnya pada pelajaran IPS. Penelitian ini menerapkan metode tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart dengan teknik analisis deskriptif. Hasil yang didapatkan setelah menggunakan media video edukasi dalam kegiatan belajar siswa ialah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II menggunakan media video edukasi dengan perolehan rata-rata skor aktivitas guru yang sebelumnya 24 menjadi 32, aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 16,61, dan siswa yang menerima kriteria ketuntasan sebesar 58,82% pada siklus I meningkat menjadi 85,29%. Dengan demikian, penelitian ini membantu meningkatkan hasil kinerja siswa dalam pengaplikasian media video edukasi (Makalalag, Mutmainah, & Anuli, 2021).

c. Hadi, et al . (2021). Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia “Rupiah” Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer) , 89-98. Jurnal ini membahas tentang anak-anak yang cenderung hanya mengetahui nominal uang rupiah tanpa mengetahui detail-detail pada rupiah. Peneliti pada jurnal ini memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat untuk membuat game edukasi untuk mengenal mata uang Indonesia. Pengembangan game ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian kualitatif ini menggunakan kuisisioner sebagai data acuan peneliti. Didapatkan hasil analisis bahwa game pengenalan mata uang ini memiliki pengaruh pada anak-anak dalam memahami dan mengenal mata uang rupiah (Hadi, Suarna, Purnamasari, Nurdiawan, & Anwar, 2021). d. Buku Mengenal Pahlawan pada Mata Uang Negara Kesatuan Republik Indonesia: Karakter Pahlawan Indonesia dalam Perjuangan Melawan Penjajah oleh Mushlihatun Syarifah, 2018. Buku ini membahas tentang pahlawan Indonesia apa saja yang terdapat pada mata

uang Indonesia. Buku ini juga membahas tentang perjalanan hidup serta nilai-nilai karakter para pahlawan nasional yang terletak di mata uang rupiah dengan visi dapat dicontoh oleh generasi muda, seperti rasa nasionalisme atau cinta tanah air yang besar. Dari buku ini juga diketahui seperti apa saja kisah hidup dan perjalanan perjuangan pahlawan dalam melawan penjajah (Syarifah, 2018).

e. Buku Design for Motion : Motion Design Techniques & Fundamentals oleh Austin Shaw, 2016. Buku ini membahas tentang apa itu motion graphic dan bagaimana cara membuat video motion graphic dengan mempertimbangkan beberapa aspek dari prinsip-prinsip desain, seperti teknik ilustrasi, tipografi, komposisi, sinematografi, dan lainnya. (Shaw, 2016)

2.2 Teori Utama 2.2 3 1 Teori Video

Edukasi Video edukasi adalah sebuah media audiovisual yang digunakan pada proses belajar mengajar yang memiliki beberapa manfaat, diantaranya meningkatkan pengetahuan, meningkatkan kemampuan berfikir, serta meningkatkan sumber daya manusia terutama bagi siswa (Zainar & Zainar, 2019). Ciri-ciri video edukasi diantaranya memiliki tujuan edukatif, memiliki konten yang relevan, penyajian yang kreatif seperti penggunaan animasi dan narasi yang menarik. Media video edukasi termasuk dalam kategori media audio-visual yang diimplementasi sebab penggunaannya didukung oleh alat bantu LCD dan layar proyektor dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan dasar-dasar teori tersebut untuk melakukan proses perancangan tugas akhir ini.

2.2.2

Uang Kertas Bank Indonesia menjelaskan bahwa uang kertas berupa jenis uang berbahan kertas dengan cap dan corak tertentu sebagai alat penunaian suatu transaksi. Bank Indonesia bertugas untuk melakukan penerbitan dan peredaran uang kertas di Indonesia berlandaskan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 mengenai mata uang. Uang kertas memiliki nilai tukar atau nominal yang lebih tinggi daripada uang koin yang membuat daya guna uang kertas cenderung lebih sering dijumpai dalam realitas masyarakat (Putri, 2023).

2.2.3 Pahlawan Nasional

Pahlawan nasional merupakan sebutan yang disematkan kepada penduduk Indonesia atau individu yang berperang melawan penjajahan di wilayah yang saat ini

termasuk dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia dan meninggal dunia kala pengabdian untuk mempertahankan bangsa dan negara. Gelar tersebut juga disematkan kepada mereka yang selama hidupnya melakukan upaya kepahlawanan atau memperoleh prestasi dan karya yang luar biasa demi kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia berdasarkan pedoman Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009 (Andryanto, 2022).

2.2.4 Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan nasional adalah keragaman budaya yang dimiliki dan dipatenkan oleh mayoritas warga di suatu negara. Salah satu syarat kebudayaan nasional adalah terdapat ciri khas yang bisa menjadi identitas dari suatu negara yang dapat dibanggakan oleh warga negara. Indonesia memiliki ragam macam kebudayaan lokal (Pratama & Gischa, 2020). Kebudayaan Indonesia adalah seluruh kebudayaan nasional dan kebudayaan lokal. Indonesia memiliki beragam kebudayaan di setiap daerah, salah satunya ialah tarian daerah.

2.2.5 Psikologi Anak

Pada artikel “4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget” dalam artikel halodoc tanggal 8 September 2023, dijelaskan bahwa menurut psikolog bernama J. Piaget, pucuk tumbuh-kembang kognitif anak tidak jauh dari kegiatan proses menyerap, penentu keputusan, dan penyelesaian kasus. Perkembangan ini bisa saja ditemui perbedaan pada setiap anak, akan tetapi inti proses tumbuh-kembang terdiri atas empat tahapan berdasarkan usia anak. Diantaranya:

- Tahap Sensorimotor (Usia 18—14 Bulan)** Pada tahap awal, pemahaman seorang anak baru terbentuk mengenai lingkungan sekitar dengan cara koordinasi antar indera sensorik (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan motorik (seperti menggapai dan menyentuh). Gejala utama pada tahap sensorimotor ialah anak memahami antara suatu objek dan kejadian tertentu memiliki kesinambungan yang disebabkan oleh tindakan yang diperbuat olehnya sendiri.
- Tahap Praoperasional (Usia 2—7 Tahun)** Fase ini mulai ditunjukkan gejalanya saat usia anak mulai menginjak tahun ke-2 hingga usia 7 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, anak mulai berolah pikir secara simbolik tetapi belum dapat menerapkan sistem kognitif. Oleh sebab itu, anak belum mampu memfungsikan logika untuk merekonstruksi suatu konsep,

mengkombinasikan atau memilah ide. Proses penciptaan pengalaman terhadap dunia dilakukan melalui adaptasi yang nantinya perlahan akan bersifat konkret ketika anak dapat menjalankan fungsi pemikiran logis. Anak akan dapat menggambarkan sebuah kejadian atau benda yang dilihat berdasarkan olah pikir simbolik secara mental. c. Tahap Operasional Konkret (Usia 7–11 Tahun) Pertumbuhan kognitif anak pada fase ini ditandai oleh kemunculan pemikiran terstruktur dan rasional. Piaget mengidentifikasi tahap konkret sebagai penanda awal kemampuan seorang anak untuk berpikir logis. Meskipun pada tahap ini anak dinilai cukup siap dalam berpikir logis, kemampuannya masih terbatas pada penerapan logika terhadap benda berwujud.

2 Kemampuan

konservasi mulai diperlihatkan, seperti memahami konsep luas, volume, dan suatu orientasi. Kemampuan berpikir abstrak pada anak belum terbentuk secara sempurna. d. Tahap Operasional Formal (Usia 12 Tahun keatas) Tahap terakhir ini biasanya berlangsung ketika anak mulai menginjak usia 12 tahun sampai usia dewasa. Ketika anak mulai mengalami masa pubertas, perkembangan kognitif mereka mulai merujuk ke arah pemikiran abstrak, mempermainkan ide dalam pola pikir tanpa perlu bergantung kepada manipulasi konkret. Pada tahap ini, seorang remaja mampu berhitung secara sistematis, mengembangkan ide kreatif, menalar secara abstrak, dan mengimajinasikan dampak dari tindakan tertentu. Peneliti menggunakan teori psikologi anak oleh J. Piaget dalam penelitian dan karya tugas akhir dengan tujuan dapat memahami psikologi anak secara lebih dalam dan bisa membuat video edukasi yang sesuai untuk target peneliti, yaitu anak berumur 7–11 tahun. 2.3 Teori Pendukung 2.3.1 Teori Warna Teori warna ialah pedoman desainer dalam menentukan kombinasi warna yang cocok untuk desainnya. Penggunaan warna yang baik dapat mewakili suasana hati dan enak dipandang. Khairunissa (2023) membagi warna ke dalam beberapa jenis; pertama, warna primer; kedua, warna sekunder; dan ketiga, warna tersier. 4 9 12 Warna primer hanya terbagi atas tiga warna dasar, yaitu merah, kuning dan biru. 4 Warna sekunder dihasilkan dari hasil kawin silang antar warna primer yang akhirnya menghasilkan warna ungu, hijau dan oranye. Sementara tersier

berasal dari warna yang dicampur oleh warna primer dengan sekunder. Contoh peranakan tersier yaitu hijau-kebiruan atau merah-keunguan. Peneliti menggunakan warna vibrant dan beberapa warna pastel yang halus dalam penyusunan tugas akhir ini.

2.3.2 Teori Ilustrasi

Ilustrasi sendiri termasuk salah satu kunci dari keberlangsungan proyek tugas akhir ini. Soedarso memaparkan definisi ilustrasi sebagai kata yang asalnya dari bahasa Belanda *illustratie* dengan arti ‘hiasan berupa gambar yang melukiskan tujuan tertentu layaknya cerpen’. Beberapa peran ilustrasi yakni harus terlihat elok dipandang pembaca, mempermudah mengambil intisari suatu tulisan, sebagai wadah yang mewadahi segala ide dan ekspresi, mempersingkat suatu cerita, meningkatkan nilai estetika dan sebagai sarana komunikasi. Ilustrasi terbagi ke dalam beberapa fungsi, yakni fungsi ekspresif, fungsi deskriptif, fungsi kualitatif, dan fungsi analitis. Fungsi ekspresif yaitu mengekspresikan suatu ide, fungsi deskriptif digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan, fungsi analitis yaitu mengekspresikan dengan detail bagian pada suatu benda, dan fungsi kualitatif yaitu untuk pembuatan tabel, grafik dan sebagainya. Peneliti menggunakan ilustrasi sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, memperjelas narasi dan materi dari video edukasi yang dibuat, serta untuk menarik perhatian penonton saat melihat video edukasi yang peneliti buat. Penggunaan ilustrasi pada video edukasi yang dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan target audience yaitu anak-anak berusia 7–11 tahun.

2.3.3 Teori Tipografi

Teori tipografis menurut Sampoerna University (2022) merupakan alat bantu guna memilih padanan teks pada penciptaan desain grafis. Tipografi ditujukan bagi yang akan merancang susunan huruf yang akan disisipkan ke dalam suatu karya visual agar menarik dan mudah dibaca. Sudiana menegaskan bahwa tipografi berperan dalam pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berkaitan dengan rentetan huruf. Beberapa prinsip tipografi yakni; Readability, yaitu tipografi harus bisa terbaca; Legibility, yaitu kemudahan untuk dibaca yang dipengaruhi dari jenis dan ukuran font; **13** Visibility, yaitu tipografi dapat terlihat dari jarak tertentu; serta Estetika, yaitu

keindahan dari tipografi. Peneliti menggunakan jenis tipografi sans serif dan serif dalam pembuatan video edukasi pada tugas akhir ini.

Pemilihan tipografi tersebut didasari oleh teori tipografi yang telah dijabarkan dengan tujuan semakin mudah dibaca, maka tipografi semakin layak dipahami.

2.4 Ringkasan Kesimpulan Teori Berdasarkan dari

gagasan-gagasan yang telah dijabarkan, penelitian ini akan berfokus pada pengaplikasian teori-teori yang sudah dijabarkan guna membantu peneliti untuk menyusun karya serta penelitian tugas akhir sesuai dengan

prinsip-prinsip yang tersedia. Warna yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan video edukasi ini yaitu warna vibrant dengan beberapa sentuhan pastel, memberikan kesan yang hangat dan nyaman ketika ditonton. Peneliti

juga menggunakan referensi dari jurnal-jurnal serta buku yang telah terbit dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI DESAIN


3.1 Sistematis Perancangan Berdasarkan dari data yang dikutip dari situs

Detikbali, design thinking merupakan beberapa rangkaian proses pemecahan suatu masalah yang menekankan manusia dengan memprioritaskan kenyamanan dari pengguna desain.

5 Design thinking mencakup proses analisis konteks, penemuan dan pengelompokan masalah, pembuatan ide dan solusi, berfikir secara kreatif, membuat prototipe hingga proses menguji dan mengevaluasi. Manfaat dari design thinking diantaranya menciptakan inovasi baru, mendorong terciptanya ide-ide kreatif, hingga bisa diterapkan ke berbagai bidang (Yonatan, 2023).

Design thinking memiliki 5 tahapan menurut teori David Kelley yang dapat membantu penelitian dalam proyek tugas akhir ini, diantaranya: 1.

Emphatize Peneliti pada fase ini mengolektif kumpulan data dan informasi terkait dengan keadaan yang terjadi saat ini. Peneliti mempelajari dan mengumpulkan data-data dengan tujuan untuk mempelajari anak-anak usia 7–11 tahun mengenai pengetahuan mereka tentang sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022. 2. Define Pada fase ini, peneliti mengidentifikasi setiap informasi yang diperoleh terkait pengetahuan anak-anak usia 7–11 tahun mengenai pengetahuan mereka tentang sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah

emisi 2022. Peneliti memperoleh beberapa kesimpulan terkait dari permasalahan inti, yaitu: ❑ Murid-murid cenderung hanya mengetahui pahlawan nasional berdasarkan visual yang ada pada pecahan rupiah emisi 2022, namun mereka tidak mengetahui sejarah dari masing-masing pahlawan serta kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022. ❑ Cara belajar yang monoton membuat siswa cepat bosan sehingga mempengaruhi mereka dalam keterlambatan menyerap informasi yang diberikan. 3. Ideate Peneliti berhasil mendapatkan solusi untuk setiap permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Pada fase ini, melalui proses pencarian ide yang terstruktur, beberapa poin akan dijadikan sebagai sebuah jawaban ide baru guna penyelesaian masalah yang telah ditelaah. Peneliti menyusun gambaran awal mengenai produk yang akan dihasilkan dan selanjutnya akan memasuki tahap pengembangan prototype dengan tujuan untuk menguji dan mengevaluasi solusi yang telah ditemukan. 4. Prototype Di bagian tahapan ini, peneliti akan menjalankan serangkaian uji coba terhadap rancangan yang disusun untuk menilai ketetapan serta keefektifan solusi yang telah diusulkan agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. 5. Test Pada tahap ini, perancangan yang telah diuji akan melalui tahap uji coba oleh calon pengguna agar bisa mengevaluasi sejauh mana efektifitas dari video edukasi mengenai sejarah pahlawan nasional serta kebudayaan Indonesia pada uang rupiah emisi 2022. Peneliti akan mendapatkan peninjauan dari pengguna yang bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi sekaligus perbaikan pada beberapa aspek guna meningkatkan hasil akhir. 3.2 Metode Pencarian Data 3.2.1 Studi Literatur Acuan pada penelitian ini bersumber dari buku referensi, artikel, situs daring, dan artikel ilmiah yang selaras dengan topik pembahasan. Runtutan kegiatan dalam studi literatur mencakup pengumpulan data pustaka, pengolahan data, dan hasil kesimpulan yang dibutuhkan pada penyusunan hasil penelitian. Studi literatur yang dimaksud ialah mengenai materi fisik uang, pahlawan nasional dan tarian tradisional yang terdapat pada rupiah emisi 2022. 3.2  2 Observasi Metode penelitian observasi merupakan aktivitas mengamati objek tertentu secara

langsung dan cermat di lokasi penelitian. Selain itu, observasi juga melibatkan pencatatan sistematis tentang semua gejala yang diteliti. Pengamatan dilakukan di dua lokasi berbeda, yakni di Museum Bank Indonesia dengan tujuan mendapatkan data terkait uang kertas rupiah dan detail apa saja yang ada pada uang kertas rupiah dari masa ke masa dan Gramedia Emerald Bintaro dengan tujuan mencari buku referensi guna mendalami materi tentang sejarah pahlawan nasional untuk anak usia 7–11 tahun.

3.2.3 Studi Media Existing

Peneliti menggunakan metode studi media existing dengan cara mengamati dan memahami video- video edukasi mengenai pahlawan nasional ataupun video edukasi yang membahas tentang uang kertas rupiah pada situs YouTube . Peneliti memperhatikan desain, tipografi, warna, dan pesan yang disampaikan pada video yang akan menjadi cikal bakal dari bagian pencarian data ini guna diperoleh gambaran konsep desain yang akan dirancang. Proses pengamatan dilakukan kepada tiga referensi video yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan analisis model existing ini. Video pertama yaitu “ R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya oleh Zenius , “ Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD oleh Giat Belajar , dan “ Mengenal Tarian Tradisional oleh SmartPoint TV . Ketiga video ini memiliki kesamaan yaitu memberikan edukasi seputar fisik uang rupiah, pahlawan nasional dan tarian tradisional Indonesia.

3.2.4 Wawancara

Interviu yang dijalankan peneliti dengan cara mewawancarai pelajar Sekolah Dasar Islam Terpadu Bintang yang difokuskan kepada siswa-siswi yang menduduki kelas 3 SD. Wawancara dilakukan secara daring melalui telepon WhatsApp dengan menanyakan pemahaman mereka seputar uang rupiah emisi 2022, seperti nama pahlawan serta tarian yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Observasi

Peneliti mengawali observasi di Gramedia Emerald Bintaro, dengan hasil analisis data dari salah satu buku mengenai pahlawan nasional Ir. Soekarno untuk anak-anak yaitu penjelasan biografi Ir. Soekarno yang dikemas menggunakan bahasa yang sederhana dan singkat, menjadikan anak-anak untuk mudah menangkap isi buku tersebut. Penggunaan ilustrasi pada buku

juga menjadikan anak-anak lebih tertarik dan bisa meraba visual dari pahlawan yang sedang dibahas, sehingga edukasi yang dipaparkan dalam bentuk buku tersebut dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak. Peneliti selanjutnya melakukan observasi ke Museum Bank Indonesia dengan hasil observasi yaitu pada desain rupiah, ditemukan objek-objek yang melekat dengan kekayaan Indonesia. Kebudayaan, tarian, makanan, hewan serta tumbuhan pernah ada pada masing-masing desain rupiah pada emisi yang berbeda. Peneliti juga menemukan beberapa video yang diputar pada museum tersebut yang membahas tentang uang rupiah, walaupun belum ada video yang membahas mengenai emisi 2022 secara spesifik.

3.3.2 Studi Media Eksisting

1. R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya oleh Zenius
Video YouTube ini membahas mengenai R.A Kartini sebagai pahlawan nasional yang memperjuangkan hak perempuan untuk mendapatkan pendidikan layak. Video ini dikemas dalam format landscape 16:9 dengan penambahan voice over sebagai penyampai materi dan menggunakan teknik motion graphic. Tabel Error: Reference source not found.

1 Studi Media Eksisting R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya No. R.A Kartini | Bukan Hanya Tentang Kebaya 1. Pesan Memberikan audiens nilai-nilai yang patut dicontoh dari tokoh pahlawan nasional R.A Kartini serta membangkitkan rasa nasionalisme audiens. 2. Target Remaja 3. Media Video 4. Warna Vintage 5. Tipografi Sans Serif 6. Bahasa Indonesia 7. Jenis Ilustrasi Semi Realis 8. Format Video Landscape (16:9) 9. Pengunggah Zenius

2. Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD oleh Giat Belajar Video YouTube ini membahas mengenai pecahan uang rupiah emisi 2016 yang diawali oleh cara membaca nominal secara baik dan benar lalu diselingi soal sederhana untuk melatih audiens dalam memahami materi mengenai pecahan uang kertas rupiah emisi 2016. Tabel Error: Reference source not found.

2 Studi Media Eksisting Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD No. Mengenal Pecahan Uang Kertas – kelas 2 SD 1. Pesan materi i/pembahasan berfokus dengan bagaimana cara penelitian dan pengucapan pecahan uang rupiah yang tepat, serta orientasi pada jenis uang seperti

uang kertas dan uang logam dalam rupiah. Video ini juga memberikan soal sederhana mengenai pecahan rupiah mana yang nilainya lebih besar.

2. Target Anak - Anak 3. Media Video 4. Warna Vibrant 5. Tipografi

Sans Serif 6. Bahasa Indonesia 7. Jenis Ilustrasi Chibi 8. Format

Video Landscape (16:9) 9. Pengunggah Giat Belajar 3. Mengenal Tarian

Tradisional oleh SmartPoint TV Video YouTube ini membahas mengenai

beberapa tarian tradisional yang terdapat di Indonesia. Materi yang

dipaparkan diantaranya mengenai nama tarian dan daerah asal tarian, fakta

unik tarian secara singkat serta menampilkan gambar atau ilustrasi dari

tarian yang sedang dibahas. Tabel Error: Reference source not found.3

Studi Media Eksisting Mengenal Tarian Tradisional No. Mengenal Tarian

Tradisional 1. Pesan Memberikan edukasi kepada audiens mengenai ragam

nama tarian tradisional yang terdapat di Indonesia disertai asal daerahnya

serta beberapa fakta unik dari masing- masing tarian yang dibahas. 2.

Target Anak - Anak 3. Media Video 4. Warna Vibrant 5. Tipografi

Sans Serif 6. Bahasa Indonesia 7. Jenis Ilustrasi Flat Design dan

Vektor 8. Format Video Landscape (16:9) 9. Pengunggah SmartPoint TV

3.3.3 Wawancara Pelaksanaan wawancara dilakukan bersama sejumlah murid dari

Sekolah Dasar Islam Terpadu Bintang, tepatnya siswa-siswi kelas 3 SD.

Tujuan dari dilaksanakannya wawancara ini ialah untuk menghimpun dan

memperkuat data terkait pengetahuan mereka mengenai sejarah pahlawan

nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022. Beberapa poin

kesimpulan dari hasil wawancara adalah sebagai berikut. 1. Murid-murid

hanya mengetahui cara membaca nominal dari sejumlah pecahan uang rupiah

emisi 2022 yang mereka biasa gunakan untuk membayar sesuatu (jajanan).

2. Murid-murid cenderung hanya mengetahui pahlawan nasional berdasarkan

visual yang ada pada pecahan rupiah emisi 2022, namun mereka tidak

mengetahui sejarah dari masing-masing pahlawan serta kebudayaan Indonesia

yang terdapat pada rupiah emisi 2022 Berdasarkan hasil wawancara tersebut,

peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa siswa-siswi cenderung hanya mengetahui

nominal pada rupiah emisi 2022, namun mereka belum mengetahui sejarah

pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Peneliti menyimpulkan hasil analisis dari data-data yang sudah peneliti kumpulkan, hingga mencapai kesimpulan bahwasanya pada lingkungan masyarakat saat ini masih didominasi oleh rendahnya integritas pelajar Sekolah Dasar dalam mengetahui tokoh pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022, mereka hanya mengenal nominal uang untuk membayar sesuatu. Pada hasil observasi di Gramedia Emerald, didapatkan pemahaman berkenaan dengan penggunaan bahasa dalam penyampaian suatu kajian materi kepada anak-anak sebaiknya memilih pemakaian bahasa yang disederhanakan dan dapat dipahami oleh kaum mereka. 3.5 Pemecahan Masalah Pemecahan masalah yang ditawarkan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis masalah, wawancara, serta observasi yaitu disusunnya pembuatan video edukasi yang membahas tentang fisik uang rupiah emisi 2022, sejarah singkat para pahlawan serta tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022 menggunakan gaya ilustrasi dengan pilihan warna soft dan vibrant . Penyampaian materi dari isi video edukasi tersebut juga akan disampaikan oleh seorang narator yang membacakan materi dan dipadu oleh sentuhan motion graphic pada video edukasi yang dirancang oleh peneliti. BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Konsep karya dalam rancangan video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah yaitu menggunakan tema kebudayaan Indonesia, diantaranya ornamen daerah yang akan menjadi bingkai atau safe area pada video edukasi ini, hingga penggunaan latar musik yang berasal dari instrumen khas daerah dari pahlawan nasional dan tarian daerah pada pecahan uang Rp100.000, Rp20 14 000 dan Rp1 000. Video edukasi akan dikemas dengan gaya motion graphic , membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik, ditambah dengan iringan narasi dan takarir yang akan mempermudah penonton untuk memahami isi dari video ini. Bahasa yang digunakan pada video ini adalah bahasa Indonesia, dengan gaya penyampaian yang sederhana dan informatif, sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak usia 7—11 tahun. Format video

menggunakan format video vertikal dengan gaya ilustrasi sastra yang bertujuan memperkuat narasi dari video edukasi ini. 9 4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning 1. Segmentasi Segmentasi dilakukan dengan membagi beberapa aspek tertentu pada kerangka proyek tugas akhir ini, termasuk demografis, geografis, psikografis dan perilaku. Dari segi demografis, anak-anak yang berusia 7–11 tahun adalah target utama dalam perancangan video edukasi pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022 ini, baik dari gender laki-laki maupun perempuan. Dari segi geografis berfokus pada wilayah daerah Tangerang Selatan. Target audience pada video edukasi ini ditujukan untuk anak-anak yang gemar menggunakan gawai, memiliki hasrat keingintahuan yang tinggi terhadap sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia, juga senang bermain sembari belajar.

2. Targeting Berdasarkan sasarannya, video edukasi pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022 ditujukan untuk anak-anak yang berumur 7–11 tahun, terutama bagi anak-anak yang belum mengetahui tentang sejarah dari para pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022. 3. Positioning Perancangan video edukasi pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022 ini akan mengenalkan sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia, salah satunya tarian tradisional kepada anak-anak usia 7–11 tahun. Tentunya hal ini terlihat berbeda bila dibandingkan dengan pesaing yang hanya mengenalkan tentang cara membaca nominal uang kertas rupiah emisi 2022.

4.3 Analisis SWOT Peneliti menerapkan beberapa analisis SWOT dalam perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" yang menggunakan format matriks berisikan S, W, O, T, SO, WO, ST, WT dengan penjabaran sebagai berikut. Gambar Error: Reference source not found.1 Matriks SWOT

Strengths (S) ☒ Video edukasi pertama tentang fisik uang emisi 2022 untuk segmentasi umur 7-11. ☒ Video membahas sejarah pahlawan nasional, dan tarian tradisional sesuai dengan tema video. ☒ Video pendek dengan format vertikal. Weakness (W) ☒ Belum ada video edukasi tentang fisik uang emisi 2022 pada segmentasi umur 7-11 Opportunity (O) ☒ Berpeluan

g untuk bisa berkolaborasi dengan instansi pendidikan dalam memberikan edukasi mengenai pahlawan nasional dan kebudayaan yang terdapat pada rupiah emisi 2022. ❑ Penelitian ini berpeluang menjadi sebuah inovasi dalam dunia pendidikan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kemajuan teknologi. S-O ❑ Menggunakan kekuatan unik video edukasi yang menarik untuk anak-anak usia 7 –11 dan membahas kebudayaan, kolaborasi dengan sekolah dapat menciptakan konten yang belum ada di pasaran ❑ Adanya pemanfaatan format video vertikal dan teknologi terbaru, video bisa menjadi alat pembelajaran inovatif yang lebih menarik. W-O ❑ Meski ada buku dan video lain tentang mata uang rupiah, kolaborasi dengan instansi pendidikan bisa membantu menciptakan konten yang unik dan lebih informatif ❑ Mengembangkan video vertikal interaktif dapat memperkaya experience bagi pelajar dibandingkan dengan buku atau video yang ada. Threats (T) ❑ Video edukasi bertema mengenai sejarah dan kebudayaan Indonesia dengan media lain seperti permainan daring. S-T ❑ Memproduksi video yang terus diperbarui sesuai dengan emisi rupiah terbaru agar tetap relevan ❑ Menambahkan konten tentang kebudayaan Indonesia lainnya untuk bersaing dengan media edukasi lain seperti game. W-T ❑ Untuk menghadapi buku dan video yang sudah ada, konten harus dibuat lebih menarik dan informatif, bisa dengan format yang interaktif ❑ Menambahkan elemen interaktif dalam video agar bisa bersaing dengan media edukasi lain seperti game.

4.4 Proses Tahapan Perancangan Videografi

4.4.1 Sinopsis Cerita Sinopsis cerita pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" berfokus pada penjabaran secara singkat detail apa saja yang terdapat pada fisik uang kertas rupiah emisi 2022, bagaimana para pahlawan berusaha untuk meraih kemerdekaan Indonesia, serta penjelasan singkat mengenai tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022 mulai dari akulturasi budaya, makna tarian hingga pakaian dari tarian tradisional tersebut.

4.4.2 Storyline Storyline pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" mengambil alur campuran. Alur ini diterapkan dengan

menyebutkan julukan atau gelar yang diberikan kepada pahlawan nasional terlebih dahulu, setelah itu video akan menjelaskan perjalanan atau perjuangan para pahlawan secara singkat dan jelas. Tarian tradisional dibahas dengan singkat secara garis besar, seperti asal tarian dan makna dari tarian tersebut.

4.4.3 Shootlist Peneliti menggunakan shootlist yang sudah dirancang pada saat pembuatan storyboard . Angle shot pada perancangan video edukasi ini berfokus pada sudut pandang kamera eye level dengan subjek utama yaitu pahlawan dan penari tari tradisional. Audio yang digunakan pada video ini yaitu voice over atau menggunakan pengisi suara dalam membaca naskah yang sudah dirancang. Latar shoot mencakup latar eksternal dan internal, seperti pemandangan alam, ruang rapat, museum, dan kota. Tabel Error: Reference source not found.4 Shootlist Fisik Uang Rupiah Scen e Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai detail pada fisik uang rupiah h emisi 2022 2 MED VO + BGM Menjelaskan kapan rupiah emisi 2022 diterbitkan 3 MCU VO + BGM Menyebutkan detail-detail pada bagian depan uang kertas rupiah emisi 2022 4 MCU VO + BGM Menyebutkan detail-detail pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022 5 MED VO + BGM Memperlihatkan pengaman yang ada pada uang kertas rupiah emisi 2022 6 MCU VO + BGM Menyebutkan macam-macam pecahan uang kertas rupiah emisi 2022 Tabel Error: Reference source not found.5 Shootlist Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp100.000 Emisi 2022 Scen e Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai pahlawan nasional yang terdapat pada bagian depan pecahan Rp100.000 emisi 2022 2 MED VO + BGM Menampilkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta yang sedang membacakan proklamasi 3 INSERT VO + BGM Menyebutkan buku yang mereka terbitkan 4 WIDE VO + Memperlihatkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta yang BGM aktif berorganisasi 5 MED VO + BGM Memperlihatkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta yang aktif berorganisasi 6 MCU VO + BGM Menampilkan rupiah pecahan Rp100.000 sebagai penutup video. Tabel Error: Reference source not found.6 Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp20.000 Emisi 2022

Scene Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai pahlawan nasional yang terdapat pada bagian depan pecahan Rp20.000 emisi 2022 2 MED VO + BGM Memperlihatkan sosok Sam Ratulangi yang dijuluki “Tokoh Multidimensional Indonesia 3 MCU VO + BGM Memperlihatkan Sam Ratulangi yang sedang menyusun organisasi SUDARA 4 MCU VO + BGM Memperlihatkan Sam Ratulangi yang menjadi gubernur pertama di Sulawesi 5 MED VO + BGM Memperlihatkan patung Sam Ratulangi yang dibuat sebagai penghargaan kepada beliau. 6 MCU VO + BGM Menampilkan rupiah pecahan Rp20.000 sebagai penutup video. Tabel Error: Reference source not found.7 Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp1.000 Emisi 2022 Scene Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai pahlawan nasional yang terdapat pada bagian depan pecahan Rp1.000 emisi 2022 2 CU VO + BGM Memperlihatkan sosok Cut Meutia yang disebut sebagai “Sang Wanita Ahli Strategi Perang 3 WIDE VO + BGM Memperlihatkan Cut Meutia yang memegang bendera sebagai wujud simbol kekuatan perempuan dalam perjuangan kemerdekaan 4 WIDE VO + BGM Cut Meutia yang sedang melakukan taktik perang gerilya 5 CU VO + BGM Memperlihatkan Cut Meutia yang terus berjuang melawan penjajah hingga akhir hayatnya. 6 MCU VO + BGM Menampilkan rupiah pecahan Rp1.000 sebagai penutup video. Tabel Error: Reference source not found.8 Tarian Tradisional pada Pecahan Rp100.000 Emisi 2022 Scene Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang pecahan Rp100.000 emisi 2022 2 WIDE VO + BGM Memperlihatkan Tari Topeng Betawi 3 MCU VO + BGM Menjelaskan akulturasi budaya yang terdapat pada Tari Topeng Betawi 4 MED VO + BGM Menjelaskan kegunaan Tari Topeng Betawi pada masa lampau 5 WIDE VO + BGM Menjelaskan kegunaan Tari Topeng Betawi pada masa kini 6 MCU VO + BGM Menampilkan rupiah pecahan Rp100.000 sebagai penutup video. Tabel Error: Reference source not found.9 Tarian Tradisional pada Pecahan Rp20.000 Emisi 2022 Scene Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai tarian tradisional yang terdapat di sisi

belakang pecahan Rp20.000 emisi 2022 2 WIDE VO + BGM Memperlihatkan Tari Gong Kalimantan 3 MED VO + BGM Menyebutkan makna dari Tari Gong Kalimantan 4 MCU VO + BGM Menampilkan rupiah pecahan Rp20.000 sebagai penutup video. Tabel Error: Reference source not found.10Tarian Tradisional pada Pecahan Rp1.000 Emisi 2022 Scene Shoot Audio Deskripsi 1 MCU VO + BGM Bertanya kepada audiens mengenai tari tradisional yang terdapat pada bagian belakang pecahan Rp1.000 emisi 2022 2 WIDE VO + BGM Memperlihatkan Tari Tifa Papua 3 MED VO + BGM Menyebutkan detail kostum dan properti alat musik yang digunakan penari Tari Tifa 4 MCU VO + BGM Menampilkan rupiah pecahan Rp1.000 sebagai penutup video. 4.4.4 Storyboard Storyboard pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" terbagi menjadi tujuh storyboard dengan pembahasan yang berbeda, tetapi tetap berkesinambungan dengan topik tugas akhir peneliti. Satu storyboard untuk membahas fisik uang secara garis besar, tiga storyboard untuk membahas pahlawan nasional yang terdapat pada uang kertas rupiah, dan tiga storyboard yang membahas tentang tarian tradisional Indonesia. 1. Storyboard Fisik Uang Rupiah Emisi 2022 2. Storyboard Pecahan Rp100.000 (Ir. Soekarno & Moh. Hatta) 3. Storyboard Pecahan Rp20.000 (Sam Ratulangi) 4. Storyboard Pecahan Rp1.000 (Cut Meutia) 5. Storyboard Pecahan Rp100.000 (Tari Topeng Betawi) 6. Storyboard Pecahan Rp20.000 (Tari Gong Kalimantan) 7. Storyboard Pecahan Rp1.000 (Tari Tifa Papua) 4.4.5 Studi Karakter Studi karakter pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" mencakup empat pahlawan nasional Indonesia, diantaranya Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Sam Ratulangi, dan Cut Meutia. Ir. Soekarno Ir. soekarno adalah Bapak Proklamator Indonesia, Ir. Soekarno, memiliki karakter yang tegas, berjiwa pemimpin dan nasionalis. Sebagai presiden pertama Indonesia, Ir. Soekarno dikenal sebagai pembicara yang berwibawa. Pidatonya yang tegas bisa membangkitkan semangat rakyat untuk meraih kemerdekaan. Moh. Hatta Moh. hatta, memiliki karakter yang cerdas dan nasionalis. Moh. Hatta juga menjadi seorang teladan dalam berbangsa dan bernegara yang, demokratis,

pandai berorganisasi, serta dijuluki dengan julukan Bapak Koperasi Indonesia. Sam Ratulangi memiliki karakter berjiwa diplomat, berdedikasi untuk negara dengan berkontribusi melalui berbagai aspek. Dikenal sebagai pendidik dan ilmuwan terkemuka yang meraih gelar doktor dalam ilmu eksakta. Sebagai aktivis kemerdekaan, beliau berjuang untuk hak-hak rakyat Indonesia melawan penjajahan. Politikus ini pernah menyoal jabatan sebagai Gubernur Sulawesi serta menjadi anggota BPUPKI.

Cut Meutia Cut Meutia, yang memiliki karakteristik pemberani, berjiwa pejuang dan pantang menyerah. Cut Meutia menunjukkan keberanian dan keteguhan hati yang luar biasa dalam memimpin perlawanan bersenjata. Sosok beliau terkenal akan kecerdasan dalam menyusun strategi perang yang efektif, mampu mengorganisir dan memimpin pasukannya dengan baik. Di samping itu, beliau adalah figur tokoh berwatak tegas juga semangat juangnya yang membara, menjadikannya sebagai inspirator bagi rakyat Aceh untuk mempertahankan tanah air mereka.

4.4.6 Studi Properti

Properti yang digunakan pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" meliputi kekayaan alam dan rumah adat sebagai latar belakang pada perancangan video ini. Latar yang dipilih yakni Gunung Jayapura, Gunung Liangpran Kalimantan, Laut Ujong Kareung, Rumah adat Betawi dan Papua. Peneliti juga menggunakan properti dalam ruangan seperti museum untuk menjadi properti yang peneliti gunakan dalam pembuatan video edukasi ini.

4.5 Sinematografi

Peneliti menerapkan beberapa prinsip dari sinematografi dalam perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" diantaranya sebagai berikut.

4.5.1 Lighting

Lighting atau pencahayaan pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" mengacu pada cahaya alami matahari yang telah peneliti visualisasikan ke dalam ilustrasi yang dibuat. Peneliti menerapkan penggunaan cahaya matahari pada ilustrasi seolah cahaya yang menembus dari jendela dan dari luar ruangan. Peneliti juga menggunakan beberapa tipe pencahayaan, seperti top light, yaitu penempatan cahaya di atas objek dan side light yang berarti sumber cahaya berada di samping objek, menimbulkan kesan dramatis

dan menambah depth pada ilustrasi untuk video edukasi yang dibuat oleh peneliti. 4.5.2 Editing Peneliti menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect dan Premiere Pro sebagai tempat untuk mengedit video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah". Peneliti juga menggunakan teknik editing seperti panning, motion, motion blur, puppet tool dan beberapa efek sederhana untuk transisi editing video edukasi ini. 4.5.3 Suara/ Sound Effect Peneliti menggunakan sound effect pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah", seperti suara angin dan suara bel. Untuk latar suara, peneliti menggunakan musik instrumental khas daerah dari masing-masing pecahan rupiah emisi 2022. Peneliti juga menggunakan voice over dalam menarasikan materi yang terdapat pada video edukasi yang dibuat. 4.6 Moodboard Peneliti memiliki moodboard yang berisi referensi warna, font hingga artstyle yang akan digunakan. Berdasarkan moodboard yang telah peneliti susun, video edukasi akan berfokus dengan warna cerah serta ilustrasi pahlawan yang sederhana dengan pemakaian ornamen daerah dan font yang ramah untuk anak-anak. 4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner) Konsep kreatif dan gaya desain yang diterapkan oleh peneliti pada perancangan video edukasi ini yaitu adanya ornamen daerah dengan menampilkan alam yang terdapat pada daerah tersebut, serta bunga anggrek dan latar musik yang menggunakan instrumen khas daerah. Gaya desain yang digunakan peneliti adalah fun, bright dan memorable. 4.8 Konsep Visual 4.8.1 Visual Utama Visual utama pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" yaitu tokoh pahlawan nasional dan penari tarian tradisional yang terdapat pada uang kertas rupiah emisi 2022 dengan menggunakan ilustrasi semi-realis sehingga masih menyisakan beberapa detail dari wajah para pahlawan di emisi rupiah 2022. Ilustrasi semi-realis dapat memperluas imajinasi penonton, memudahkan mereka dalam memahami konsep dan ide yang disampaikan dalam video edukatif. 4.8.2 Visual Pendukung (Background & Elemen Estetis) Visual pendukung pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" diantaranya berupa keindahan alam di daerah yang

termuat di uang kertas rupiah emisi 2022 hingga gedung seperti museum yang menampilkan foto pahlawan nasional.

4.9 Konsep Verbal

4.9.1 Tagline /Slogan

Tagline atau slogan yang digunakan pada video ini yaitu “Tahukah kamu?” dan ditutup dengan kalimat “Gimana, sekarang sudah tahu, kan?” dengan tujuan mengundang rasa penasaran penonton mengenai materi dari video edukasi yang akan dibahas. Teknik ini dinamakan dengan hook video . **1** Hook , yang dalam bahasa Indonesia berarti "pengait," merupakan elemen pembuka dalam video-video di media sosial yang berfungsi untuk menarik perhatian penonton dalam tiga detik pertama. Hook merupakan umpan yang digunakan untuk membuat penonton tertarik dan ingin melanjutkan menonton video hingga akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengguna media sosial hanya membutuhkan tiga detik untuk memutuskan apakah mereka akan melanjutkan menonton video tersebut atau menggulir ke video berikutnya. Hook dapat menarik perhatian penonton sejak awal video, membuat mereka lebih cenderung untuk melanjutkan menonton hingga akhir.

4.9.2 Headline , Sub Headline , dan Body Copy

Headline pada video tugas akhir ini memaparkan judul dari masing-masing kategori video edukasi, mulai dari nama pahlawan beserta gelarnya, hingga terdapat subtitle pada bagian bawah video edukasi untuk mempermudah penonton dalam memahami isi dari video edukasi yang telah dibuat dan mengetahui nama pahlawan beserta gelarnya, serta nama dari tarian tradisional yang sedang dibahas.

4.9.3 Tipografi/Jenis Huruf

Tipografi digunakan untuk penelitian judul dan teks narasi pada video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” . Peneliti menggunakan jenis tipografi sans-serif dan serif dengan ujung yang tumpul serta tidak memiliki ornamen pada ujung huruf dengan tujuan memberikan kesan ramah anak-anak.

4.10 Konsep Perancangan (Layout & Komposisi)

Konsep perancangan layout dan komposisi pada video yang dirancang oleh peneliti berfokus dengan komposisi tengah atau centered composition dengan tujuan memudahkan penonton mengidentifikasi objek utama dan dapat fokus terhadap video edukasi yang dirancang oleh peneliti. Video edukasi yang dirancang oleh peneliti menggunakan layout video vertikal. Neurosensus pada

jejaring situs dream.co.id menuliskan artikel “ Survei: 87 Persen Anak Indonesia a Sudah Kenal Medsos Sebelum 13 Tahun pada 2021 memuat kesimpulan mengenai YouTube , Instagram dan TikTok yang merupakan beberapa di antara media sosial dengan intensitas penggunaan paling tinggi terutama oleh pengguna usia anak-anak di Indonesia. Peneliti juga memanfaatkan algoritma dari satu platform yang ramai digunakan khalayak umum terkhusus bagi anak-anak yaitu YouTube sebagai tempat pengunggahan video edukasi tersebut dalam rupa video YouTube Shorts karena algoritma YouTube Shorts dirancang untuk menampilkan konten yang lebih singkat, interaktif, dan relevan.

4.11 Penerapan Desain (Final Artwork) 4.11.1 Media Utama Penerapan desain pada final artwork perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah yaitu dengan menggabungkan seluruh elemen visual dan konsep kreatif yang telah dirancang oleh peneliti. Video dibuka dengan pertanyaan yang membuat penonton penasaran dengan penjelasannya. Selama video berlangsung, terdapat suara latar musik khas daerah serta narator yang membacakan materi. Peneliti juga menggunakan visual uang kertas sebagai scene pembuka dan penutup video edukasi. Penelitian ini melewati serangkaian tahapan dalam membuat karya tugas akhir ini, yaitu diawali oleh tahap pra produksi, kemudian diteruskan ke tahap produksi, dan diakhiri oleh tahap pasca produksi. Awal mula pada tahapan pra produksi dibuka dengan melaksanakan pengamatan terhadap rujukan video-video yang mengulas pembahasan uang kertas rupiah dan pahlawan nasional untuk mendapatkan referensi mengenai tokoh yang akan dibahas serta menyimpulkan visual seperti apa saja yang akan dibuat untuk pembuatan video edukasi tugas akhir ini. Peneliti mulai membuat sinopsis dan storyline untuk membuat sebuah gambaran umum terhadap materi dari video edukasi yang akan dibuat. Peneliti selanjutnya melakukan pengembangan konsep karakter dan visual pendukung seperti latar belakang agar semua elemen visual menjadi satu kesatuan yang harmonis. Peneliti kemudian membuat storyboard untuk menggambarkan adegan tiap adegan secara visual guna mempermudah peneliti dalam memahami alur dari video serta tata letak setiap scene

yang akan dibuat. Peneliti selanjutnya membuat sketsa ilustrasi menggunakan Clip Studio Paint Pro yang didasarkan pada storyboard yang telah dirancang saat proses sebelumnya dilakukan. Ilustrasi-ilustrasi yang telah selesai dibuat lalu diimpor ke dalam Adobe After Effects untuk menggerakkan ilustrasi yang sudah dibuat atau memberikan animasi sesuai dengan storyboard dan narasi yang telah dirangkai sedemikian rupa. Tahapan terakhir yaitu tahap pasca produksi. Hal yang diperlukan pada langkah ini ialah melakukan penambahan voice over, sfx atau efek suara, subtitle, serta musik latar video setelah tahap pembuatan animasi selesai. Tahap ini dilakukan melalui Adobe Premiere Pro, setelah semua elemen berhasil digabungkan, peneliti menambahkan sentuhan akhir yaitu scene kredit pada setiap bagian akhir video. Video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” memiliki total durasi sekitar lima setengah menit, dengan beberapa tampilan visual dari video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” sebagai berikut.

4.11.2 Media Pendukung Peneliti

menggunakan merchandise sebagai konsep dalam membuat media pendukung dalam tugas akhir ini. Merchandise dapat diartikan sebagai suatu barang atau produk yang memiliki tujuan untuk mempromosikan dan mengenalkan suatu produk maupun karya kepada audiens. Perancangan video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” yang dibuat oleh peneliti menggunakan beberapa media pendukung, diantaranya video teaser, poster, instagram post, notebook, stiker, gantungan kunci, mug, totebag, kipas dan kalender.

1. Video Teaser Video teaser atau tayangan pratampil adalah sebuah video yang dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens penonton, menggunakan fitur iklan yang terdapat pada sosial media dengan menunjukkan cuplikan yang menarik dari konten video edukasi yang telah dibuat.
2. Poster Poster merupakan media publikasi yang digubakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, ide, atau hal penting kepada audiens. Peneliti mendesain poster yang menarik mengenai uang kertas rupiah emisi 2022 untuk menarik minat pada target audiens.
3. Instagram Post Peneliti menggunakan media sosial yaitu Instagram sebagai tempat mengunggah

video edukasi yang telah di rancang dalam bentuk Instagram Reels .

Peneliti juga menggunakan media sosial Instagram sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dan menjangkau audiens yang dituju serta memberikan peluang untuk memperluas jangkauan audiens menggunakan penargetan iklan yang telah disediakan pada media sosial Instagram . Peneliti juga mengunggah konten Instagram post yang berisi tentang fakta unik dari materi yang dibahas pada video edukasi yang telah dirancang peneliti.

4. Notebook Notebook dapat digunakan untuk membantu siswa-siswi SD dalam mengembangkan berbagai keterampilan, seperti menulis tangan dan membaca.

Peneliti menggunakan ukuran notebook berukuran A5 atau 21 x 14,8 cm dengan karakter pahlawan nasional pada bagian sampul depan dan tarian tradisional pada sampul belakang beserta dengan penjelasan singkat mengenai tarian tradisional tersebut. 5. Stiker Stiker memiliki ragam kegunaan terutama sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Stiker dapat memotivasi siswa dalam proses belajar melalui penghargaan atas pencapaian mereka, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Penggunaan stiker juga membantu memberikan sentuhan estetika pada pembelajaran yang interaktif dan bersahaja, serta membantu dalam pengenalan konsep-konsep baru seperti bentuk, warna, angka, dan huruf. Aktivitas mengupas dan menempelkan stiker dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang esensial untuk kegiatan menulis. Ukuran stiker yang digunakan oleh peneliti yaitu A5 atau 21 x 14,8 cm dengan menampilkan wajah pahlawan serta tarian dan objek lainnya seperti bunga anggrek dan motif ornamen.

6. Gantungan Kunci Gantungan kunci memiliki beberapa fungsi, salah satunya yaitu sebagai alat pembelajaran visual bagi siswa-siswi SD, membantu mereka mengenali konsep dasar melalui gambar edukatif. Peneliti membuat desain gantungan kunci dengan ukuran 6 x 3 cm dan 6 x 6 cm yang berisikan gambar uang kertas rupiah emisi 2022 diantaranya Rp100.000, Rp20.000, dan Rp1.000, serta pahlawan nasional seperti Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Sam Ratulangi, dan Cut Meutia dengan tujuan memberikan edukasi terhadap siswa SD mengenai uang kertas rupiah emisi

2022. 7. Mug Mug memiliki berbagai fungsi, seperti sebagai alat minum yang praktis untuk siswa sekolah dasar, membantu menjaga hidrasi mereka. Mug juga dapat digunakan sebagai media edukatif melalui desain gambar yang terdapat pada permukaan mug . 8. Totebag Totebag memiliki peran dalam menyampaikan edukasi kepada anak sekolah dasar melalui desain grafis dan pesan-pesan pendidikan yang dapat menarik perhatian mereka. Peneliti menggunakan totebag berukuran 29,5 x 38,5 cm. 9. Kipas Kipas memiliki peran dalam menyajikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar secara menarik dan interaktif. Biasanya, kipas dihiasi dengan gambar-gambar edukatif seperti huruf, angka, atau gambar, yang memfasilitasi proses belajar visual. Peneliti menggunakan kipas berukuran 15 x 15 cm dengan gambar bagian depan yaitu pahlawan dan tarian nasional yang terdapat pada uang kertas rupiah emisi 2022 dan pada bagian belakangnya terdapat logo dari judul video edukasi yang dibuat oleh peneliti. 10. Kalender Kalender memiliki peran signifikan dalam pendidikan anak-anak sekolah dasar dengan menyediakan pemahaman terhadap waktu, hari, bulan, dan tahun. Penggunaan kalender juga dapat menjadi sarana pembelajaran mengenai pahlawan nasional dan warisan budaya seperti tarian tradisional, yang diilustrasikan dalam uang rupiah emisi 2022 oleh peneliti yang menggunakan kalender berukuran 14,8 x 21 cm. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Video edukasi adalah suatu bentuk implementasi dari sarana penunjang bagi pelajar yang difungsikan sebagai alat untuk membantu memahami materi pembelajaran menjadi lebih maksimal. Penggunaan narasi dan ilustrasi pada video edukasi juga berperan penting dalam membuat video edukasi menjadi mudah untuk dipahami. Peneliti mengolah data dan beberapa teori yang telah dikaji sehingga menghasilkan video edukasi yang berjudul “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” yang berisi dan membahar tentang fisik uang rupiah emisi 2022, sejarah singkat pahlawan yang terdapat pada bagian depan hingga sejarah singkat tarian tradisional Indonesia yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022. 5.2 Saran Didasarkan pada hasil rangkuman yang telah diterangkan di atas, dalam penelitian

REPORT #22002865

ini peneliti masih memiliki kemungkinan terhadap kekurangan dan kesalahan yang dapat dijumpai selama penulisan berlangsung. Oleh karena itu, peneliti memberikan sedikit masukan kepada peneliti berikutnya yang akan menjadikan karya ilmiah ini sebagai rujukan untuk dapat memperluas bahan literatur dan diskursus dengan harap agar lebih siap mengatasi kesenjangan sosial pada kasus-kasus di masyarakat melalui pengaplikasian media audio-visual berbasis video edukatif.



REPORT #22002865

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

| | | |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE | | |
| 1. | 0.74% upgraded.id | ● |
| | https://upgraded.id/10-cara-membuat-hook-tiktok-yang-menarik-dan-viral | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 2. | 0.49% www.halodoc.com | ● |
| | https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-... | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 3. | 0.44% e-journal.lingkarpenaindonesia.com | ● |
| | https://e-journal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi/article/download/122.. | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 4. | 0.42% kc.umn.ac.id | ● |
| | https://kc.umn.ac.id/10407/4/BAB_II.pdf | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 5. | 0.29% medium.com | ● |
| | https://medium.com/@lqsynbr220103/lets-talk-about-design-thinking-057cec17.. | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 6. | 0.26% repo.bunghatta.ac.id | ● |
| | http://repo.bunghatta.ac.id/19052/3/BAB%20KESIMPULAN%20SARAN%20DAN%.. | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 7. | 0.23% journal.isi.ac.id | ● |
| | https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/download/4979/pdf | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 8. | 0.19% etheses.uin-malang.ac.id | ● |
| | http://etheses.uin-malang.ac.id/185/6/09220046%20Bab%203.pdf | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 9. | 0.19% repository.dinamika.ac.id | ● |
| | https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5899/1/17420100068-2021-UNIVERSI... | |



REPORT #22002865

| | | |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE | | |
| 10. 0.19% | ejournal.upi.edu https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/download/3466/2452 | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 11. 0.18% | jurnaledukasia.org https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/download/398/308/ | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 12. 0.11% | widuri.raharja.info https://widuri.raharja.info/index.php?title=Pembicaraan_Pengguna:Aldiensoraa... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 13. 0.09% | medium.com https://medium.com/@nadas7899/tipografi-pengertian-fungsi-hierarki-jenis-jen... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 14. 0.02% | economy.okezone.com https://economy.okezone.com/read/2023/05/19/320/2816544/fakta-rupiah-tahu.. | ● |