

LAMPIRAN



Lampiran 1. Materi Pembelajaran
MATERI PEMBELAJARAN PADA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI

Pada materi yang akan dibahas dalam animasi 3 dimensi ini hanya akan berfokus pada teknik dasar saja. Ada 3 teknik dasar yang akan menjadi materi utama pada video animasi 3 dimensi Pengenalan Teknik Dasar Videografi, diantaranya :

1) Camera Angle, 2) Camera Movement, 3) Framing.

1. Camera Angle

Sudut pandang kamera merupakan sebuah teknik pengambilan gambar yang akan memosisikan kamera dari sudut pandang yang berdeda. Tujuan dari teknik ini adalah untuk menyampaikan konsep atau pesan dari film atau video. Berikut sudut pandang yang umum digunakan dalam pengambilan sebuah video.

f. Eye level angle

Sudut pandang ini merupakan perspektif penglihatan mata manusia atau sejajar dengan mata. Dengan menggunakan eye level angle akan memberikan kesan netral dan normal pada sebuah video atau film.

g. Low angle

Sudut pandang ini merupakan pengambilan video dengan posisi kamera berada dibawah objek dan kamera sedikit miring ke atas. Dengan sudut pandang low angle akan memberikan kesan dramatis sebuah video atau film.

h. High angle

Sudut pandang ini merupakan pengambilan video dengan posisi kamera berada diatas objek yang akan di record. Menggunakan sudut pandang high angle memungkinkan videografer mengambil video dengan tanpa menghilangkan latar belakang pada sekitar objek utama.

i. Bird eye angle

Sesuai namanya sudut pandang dengan perspektif mata burung ini akan mengambil video pada ketinggian yang melebihi dari objek utama. Pengambilan video dengan bird eye angle ini bisa diterapkan saat pengambilan scene sebuah kota.

j. Frog eye angle

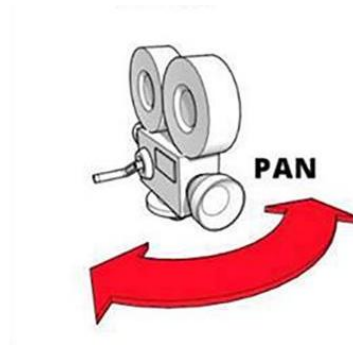
Sudut pandang ini merupakan pengambilan video dengan posisi kamera berada paling bawah objek atau permukaan tanah. Pengambilan video dengan menggunakan frog eye angle akan membuat kesan megah pada scene sebuah video.

2. Camera Movement

Camera movemen merupakan pergerakan kamera yang mengikuti objek atau subjek dengan tujuan mempercantik visual dan menyampaikan pesan dari scene tersebut. Berikut adalah camera movement yang sering digunakan.

g. Pan

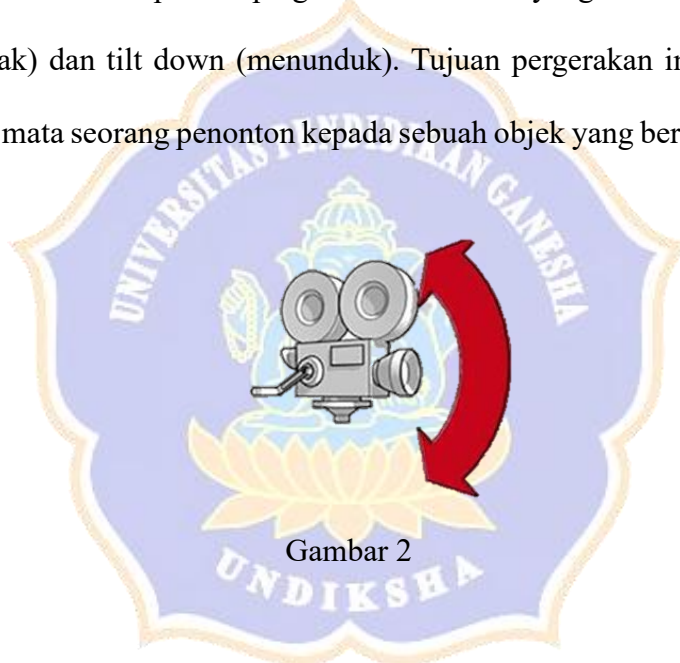
Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera pada porosnya, dimana pergerakan pan terdiri dari pan right dan pan left. Pergerakan pan digunakan untuk mengikuti gerakan subjek atau memperlihatkan tempat yang luas.



Gambar 1

h. Tilt

Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera yang terdiri dari tilt up (menonggak) dan tilt down (menunduk). Tujuan pergerakan ini adalah untuk menuntun mata seorang penonton kepada sebuah objek yang berada pada scene.



Gambar 2

i. Dolly

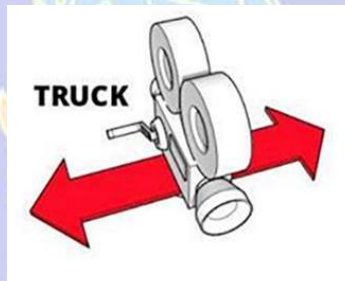
Pergerakan dolly adalah pergerakan kamera maju atau mundur, dalam pembuatan film atau video biasanya menggunakan alat bantu berupa dolly track. Pergerakan dolly terdapat 2 jenis yaitu dolly in adalah pergerakan kamera mendekat ke objek dan dolly out adalah pergerakan kamera menjauh dari objek.



Gambar 3

j. truck/crab

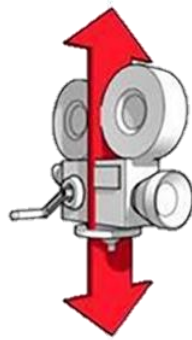
Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera dari sisi kanan ke kiri (truck/crab left) dan dari sisi kiri ke kanan (truck/crab right). Truck/crab digunakan untuk mengikuti aktor dari sisi kiri atau kanan, perbedaannya dari pergerakan pan adalah kamera ikut bergerak sedangkan pan diam pada porosnya.



Gambar 4

k. Pedestal

Pergerakan pedestal merupakan pergerakan kamera yang bergerak ke atas (pad up) dan bergerak ke ke bawah (pad down). Pergerakan kamera ini digunakan untuk menunjukkan hal lain dari scene yang sama. Berbeda dengan tilt, pada pergerakan pedestal kamera akan ikut bergerak sedangkan tilt diam pada porosnya.



Gambar 5

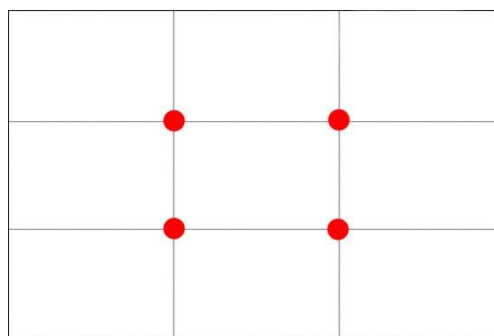
1. Zoom

Pergerakan zoom merupakan pergerakan optik lensa, dimana kamera diam pada tempatnya dan videografer memainkan optik lensa untuk memperbesar objek dan memperkecil objek. Ada dua jenis zoom yaitu zoom in dan zoom out.

3. Framing

Framing merupakan teknik mengatur elemen visual dalam sebuah bingkai kamera yang bertujuan menciptakan atau membuat sebuah scene lebih menarik dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Berikut merupakan teknik framing yang sering digunakan

h. Rule of thrid (aturan sepertiga)



Gambar 6 Rule of thrid

Aturan sepertiga merupakan teknik framing yang klasik tetapi masih digunakan hingga saat ini. Rule of third merupakan teknik visual yang membagi bidang menjadi sembilan bagian yang dibagi oleh dua garis Vertikal dan dua garis horizontal. Videografer bisa menempatkan objek pada garis atau pertemuan antar garis, dengan tujuan menciptakan visual yang seimbang.

i. Wide shot

Merupakan pengambilan video yang akan menampilkan keseluruhan objek dari atas sampai bawah.



Gambar 7 wide hsot

j. Extreme long shot

Merupakan pengambilan video pada area yang luas dan juga lebar. Extreme long shot juga bisa mengambil sebuah video dari tempat yang jauh.



Gambar 8 extereme long shot

k. Medium shot

Merupakan pengambilan video dengan cakupan yang lebih kecil dari wide shot yaitu dari pinggang karakter sampai dengan kepala karakter.



Gambar 9 medium shot

l. Medium long shot

Merupakan pengambilan video dari kepala sampai dengan lutut karakter, bertujuan untuk menunjukkan gerak karakter dan bagaimana interaksi karakter dengan lingkungan.



Gambar 10 medium long shot

m. Close-up

Merupakan pengambilan video dari bahu sampai dengan kepala karakter, tujuannya adalah untuk menunjukkan ekspresi dan emosi dari karakter.



Gambar 11 close-up

n. Big close-up

Merupakan teknik pengambilan video yang tidak jauh berbeda dengan close-up yaitu pengambilan ekspresi dan mimik wajah karakter tetapi dengan sangat detail.



Gambar 12 big close-up

o. Extreme close-up

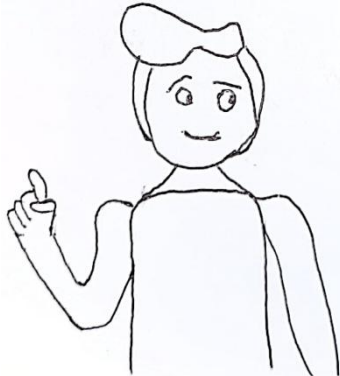
Merupakan pengambilan video yang emosi intens yang berfokus pada bagian kecil dari wajah karakter, seperti pupil mata yang membesar atau mengecil dan tetesan keringat pada wajah.

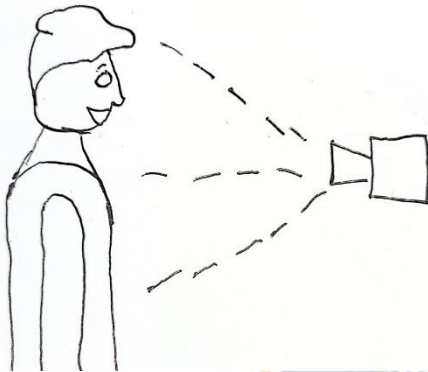
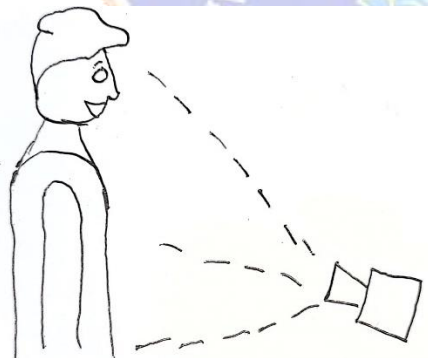


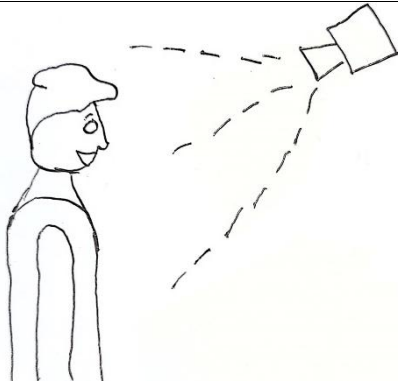
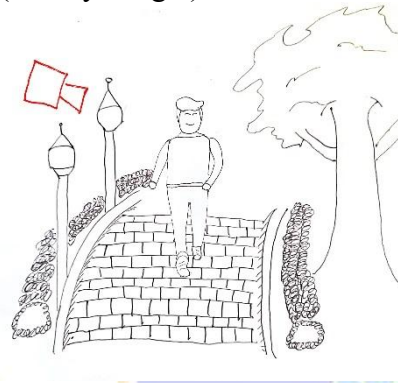
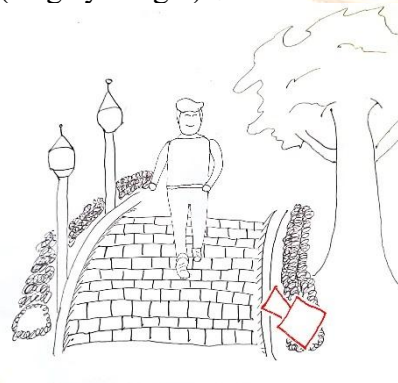
Gambar 13 extreme close-up

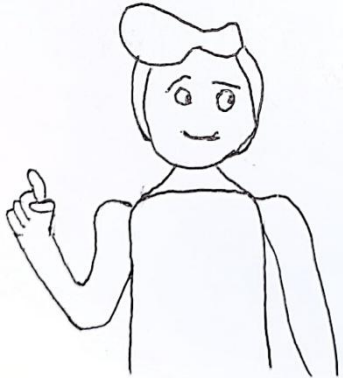


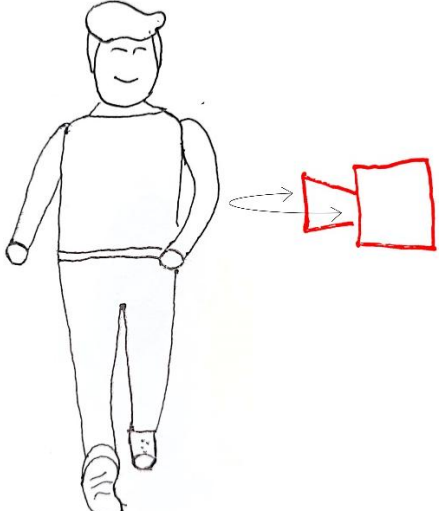
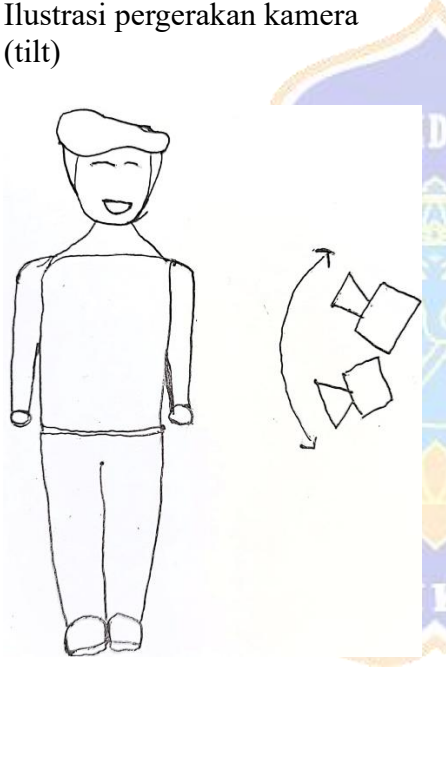
Lampiran 2. Storyboard

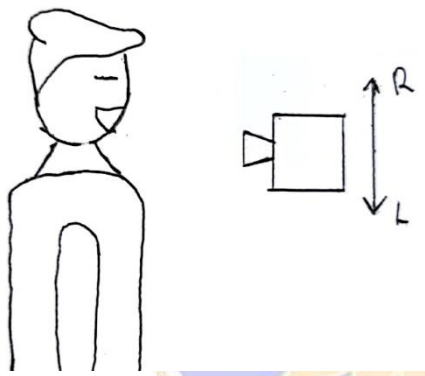
No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
Sudut pandang kamera (Kamera Angle)				
1	Pembukaan 	Presenter menyapa penonton dan menerangkan dengan apa yang akan di bahas pada video. Presenter : Hallo semua, dalam video animasi ini kita akan belajar mengenai teknik dasar videografi dimana saya akan membantu menjelaskan teknik dasar pada videografi diantaranya adalah 1. Kamera angle 2. Kamera movement 3. Framing	Taman	25 detik
2	Presenter 	Narasi : Teknik pertama yang akan kita bahas adalah kamera angle atau sudut pandang kamera. Pada kamera angle akan ada berbagai sudut pandang kamera, disini kita akan mempelajari kamera angle secara umumnya saja	Taman	20 detik

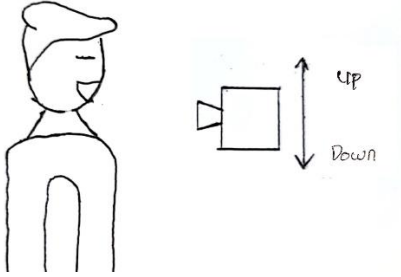
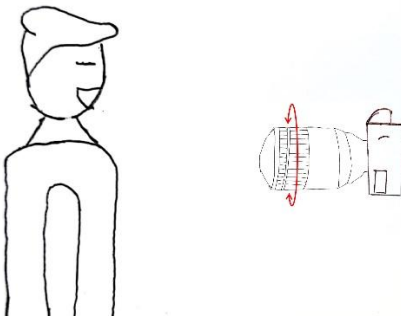
No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
3	Ilustrasi kamera angle (eye angle)  The diagram shows a person's head and shoulders in profile. A dashed line extends from the person's eye level to a camera icon, representing an eye-level perspective.	Yang pertama adalah eye level angle, adalah sudut pandang kamera yang sejajar dengan mata kita sebagai manusia. Sehingga akan memberikan kesan normal pada sebuah video.	Taman	20 detik
4	Ilustrasi kamera angle (low angle)  The diagram shows a person's head and shoulders in profile. A dashed line extends from a low position (below the person's waist) to a camera icon, representing a low-angle perspective.	Yang kedua adalah low angle, adalah Sudut pandang pengambilan video dengan posisi kamera berada dibawah objek dan kamera sedikit miring ke atas. Dengan sudut pandang low angle akan memberikan kesan dramatis sebuah video atau film.	Taman	20 detik
5	Ilustrasi kamera angle (high angle)	Ketiga adalah high angle, Sudut pandang ini merupakan pengambilan video dengan posisi kamera berada diatas objek yang akan di record.	Taman	25 detik

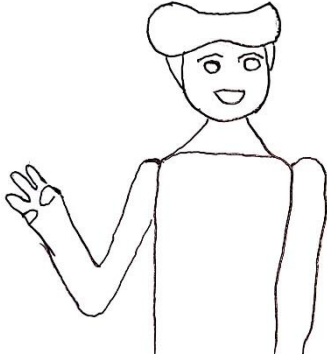
No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		Menggunakan sudut pandang high angle memungkinkan videografer mengambil video dengan tanpa menghilangkan latar belakang pada sekitar objek utama.		
6	Ilustrasi kamera angle (bird eye angle) 	Ke empat adalah bird eye angle, merupakan teknik terapan dari high angle dimana pengambilannya lebih tinggi dari objek utama. Pengambilan video dengan teknik bird eye angle bisa diterapkan saat pengambilan latar tempat atau latar kota.	Taman	20 detik
7	Ilustrasi kamera angle (frog eye angle) 	Terahir adalah frog eye angle, pengambilan video dengan angle ini akan menempatkan kamera pada bagian paling bawah atau hampir menyentuh tanah. Menggunakan frog eye angle pada pengambilan video akan	Taman	20 detik

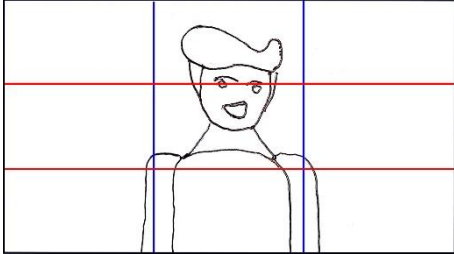
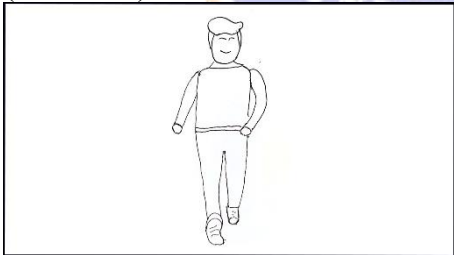
No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		memberikan kesan yang megah		
Pergerakan Kamera (Kamera Movement)				
8	Presenter 	Narasi : Teknik dasar selanjutnya yang akan kita bahas adalah kamera movement, merupakan pergerakan kamera yang mengikuti objek atau subjek dengan tujuan mempercantik visual dan menyampaikan pesan dari scene tersebut. Pada pergerakan kamera terdapat 6 pergerakan yang akan kita bahas diantaranya 1. Pan 2. Tilt 3. Dolly 4. Truck/ crab 5. Pedestal 6. Zoom Mari kita bahas 1 per 1	Taman	30 detik
9	Ilustrasi pergerakan kamera (pan)	Pergerakan kamera pertama adalah pan , Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera pada porosnya,	Taman	25 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		dimana pergerakan pan terdiri dari pan right dan pan left. Pergerakan pan digunakan untuk mengikuti gerakan subjek atau memperlihatkan tempat yang luas		
10	Ilustrasi pergerakan kamera (tilt) 	Pergerakan ke dua adalah tilt, Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera yang terdiri dari tilt up (menonggak) dan tilt down (menunduk). Tujuan pergerakan ini adalah untuk menuntun mata seorang penonton kepada sebuah objek yang berada pada scene.	Taman	25 detik
11	Ilustrasi pergerakan kamera (dolly) 	Pergerakan ke tiga adalah dolly, Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera maju atau mundur, dalam pembuatan film atau video biasanya menggunakan	Taman	25 detik

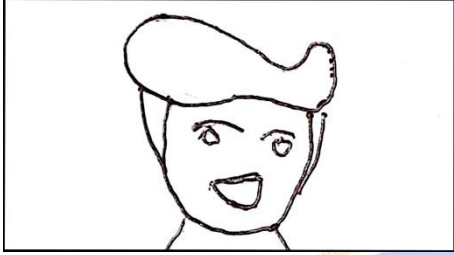
No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		alat bantu berupa dolly track. Pergerakan dolly terdapat 2 jenis yaitu dolly in adalah pergerakan kamera mendekat ke objek dan dolly out adalah pergerakan kamera menjauhin objek.		
12	Ilustrasi pergerakan kamera (truck/crab) 	Pergerakan ke empat adalah truck/crab, Pergerakan ini merupakan pergerakan kamera dari sisi kanan ke kiri (truck/crab left) dan dari sisi kiri ke kanan (truck/crab right). Truck/crab digunakan untuk mengikuti aktor dari sisi kiri atau kanan, perbedaannya dari pergerakan pan adalah kamera ikut bergerak sedangkan pan diam pada porosnya.	Taman	25 detik
13	Ilustrasi pergerakan kamera (pedestal)	Pergerakan ke lima adalah	Taman	25 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		pedestal, Pergerakan <i>pedestal</i> merupakan pergerakan kamera yang bergerak ke atas (<i>pad up</i>) dan bergerak ke bawah (<i>pad down</i>). Pergerakan kamera ini digunakan untuk menunjukkan hal lain dari scene yang sama. Berbeda dengan <i>tilt</i>, pada pergerakan <i>pedestal</i> kamera akan ikut bergerak sedangkan <i>tilt</i> diam pada porosnya.		
14	Ilustrasi pergerakan kamera (zoom) 	Terahir merupakan pergerakan zoom, Pergerakan zoom merupakan pergerakan optik lensa, dimana kamera diam pada tempatnya dan videografer memainkan optik lensa untuk memperbesar objek dan memperkecil objek. Ada dua jenis <i>zoom</i> yaitu	Taman	25 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		zoom <i>in</i> dan zoom out.		
Komposisi Gambar (Framing)				
15	Presenter 	Teknik dasar ketiga yang akan kita bahas adalah framing atau komposisi gambar, merupakan teknik mengatur elemen visual dalam sebuah bingkai kamera yang bertujuan menciptakan atau membuat sebuah scene lebih menarik dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Terdapat banyak komposisi gambar pada dunia videografi dan yang akan kita bahas adalah 1. Rule of third (aturan sepertiga) 2. Wide shot 3. Extreme long shot 4. Medium shot 5. Medium long shot 6. Close-up 7. Big close-up 8. Extreme close-up	Taman	35 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		Mari kita bahas satu per satu		
16	Ilustrasi komposisi gambar (rule of thrid) 	Komposisi gambar yang pertama adalah aturan seper tiga atau rule of thrid merupakan teknik visual yang membagi bidang menjadi sembilan bagian yang dibagi oleh dua garis Vertikal dan dua garis horizontal. Videografer bisa menempatkan objek pada garis atau pertemuan antar garis, dengan tujuan menciptakan visual yang seimbang.	Taman	25 detik
17	Ilustrasi komposisi gambar (wide shot) 	Komposisi gambar ke dua adalah wide shot, Merupakan pengambilan video yang akan menampilkan keseluruhan objek dari atas sampai bawah.	Taman	20 detik
18	Ilustrasi komposisi gambar (extreme long shot)	Komposisi gambar ke tiga adalah extreme long shot, Merupakan pengambilan video pada area yang luas dan	Taman	25 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		juga lebar. Extreme long shot juga bisa mengambil sebuah video dari tempat yang jauh.		
19	Ilustrasi komposisi gambar (medium shot) 	Komposisi gambar ke empat adalah medium shot , merupakan pengambilan video dengan cakupan yang lebih kecil dari wide shot yaitu dari pinggang karakter sampai dengan kepala karakter.	Taman	20 detik
20	Ilustrasi komposisi gambar (medium long shot) 	Komposisi gambar ke lima adalah medium long shot , merupakan pengambilan video dari kepala sampai dengan lutut karakter, bertujuan untuk menunjukkan gerak karakter dan bagaimana interaksi karakter dengan lingkungan.	Taman	25 detik
21	Ilustrasi komposisi gambar (close-up)	Komposisi gambar ke enam adalah close-up , merupakan pengambilan video dari bahu sampai dengan kepala karakter,	Taman	25 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		tujuannya adalah untuk menunjukkan ekspresi dan emosi dari karakter.		
22	Ilustrasi komposisi gambar (big close-up) 	Komposisi ke tujuh adalah big close-up , merupakan teknik pengambilan video yang tidak jauh berbeda dengan close-up yaitu pengambilan ekspresi dan mimik wajah karakter tetapi dengan sangat detail.	Taman	25 detik
23	Ilustrasi komposisi gambar (extreme close-up) 	Terahir adalah extreme close-up , Merupakan pengambilan video yang emosi intens yang berfokus pada bagian kecil dari wajah karakter, seperti pupil mata yang membesar atau mengecil dan tetesan keringat pada wajah.	Taman	20 detik
24	Penutup	Presenter : Itulah tadi merupakan teknik dasar videografi. Dari 3 teknik dasar videografi	Taman	20 detik

No	Ilustrasi	Audio	Latar	Durasi
		yang sudah di bahas, saya harap teman-teman yang menonton bisa memahaminya dengan baik :) Sampai jumpa.....		



Lampiran 3. Angket Uji Ahli Isi

Kisi – kisi Uji Ahli Isi

Angket ini di buat dan dibuat dan dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan video animasi dengan data dan fakta terkait dengan pengenalan teknik dasar videografi mata pelajaran videografi. Kisi – kisi instrumen yang digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	Nomor soal
1	Penyajian materi	Kesesuaian materi	1 dan 2
2	Pembelajaran	Kesesuaian dalam pembelajaran	3 dan 4
3	Fleksibilitas	Fleksibilitas media	5 dan 6



Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli isi

INSTRUMEN UJI AHLI ISI VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT

NAMA :

PEKERJAAN :

TANGGAL PENGUJIAN :

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Kurang Relevan
A. Kesesuaian Materi			
1	Materi mengenai Teknik dasar videografi pada mata pelajaran videografi sesuai dan lengkap		
2	Materi teknik dasar videografi pada mata pelajaran videografi tersampaikan dengan jelas		
B. Pembelajaran			
3	Pembelajaran pada video sesuai dengan kurikulum yang di terapkan		
4	Tujuan pembelajaran pada video sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang di terapkan		
C. Fleksibilitas			
5	Video animasi pengenalan teknik dasar mengefisiensikan waktu belajar dalam kelas		
6	Video animasi pengenalan teknik dasar videografi meningkatkan produktivitas belajar		

Saran :

Kesimpulan

Lingkari satu opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

1. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,..... 2024

Ahli Isi,

.....

Lampiran 5. Dokumentasi Pengujian Ahli Isi

Uji ahli pertama : Putu Doantara Yasa, S.Pd

INSTRUMEN UJI AHLI ISI VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT

NAMA : Putu Doantara Yasa

PEKERJAAN : Fotografer dan videografer Profesional

TANGGAL PENGUJIAN : 10 September 2025

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Kurang Relevan
A. Kesesuaian Materi			
1	Materi mengenai Teknik dasar videografi pada mata pelajaran videografi sesuai dan lengkap	✓	
2	Materi teknik dasar videografi pada mata pelajaran videografi tersampaikan dengan jelas	✓	
B. Pembelajaran			
3	Pembelajaran pada video sesuai dengan kurikulum yang di terapkan	✓	
4	Tujuan pembelajaran pada video sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang di terapkan	✓	
C. Fleksibilitas			
5	Video animasi pengenalan teknik dasar mengefisiensikan waktu belajar dalam kelas	✓	
6	Video animasi pengenalan teknik dasar videografi meningkatkan produktivitas belajar	✓	

Saran :

Untuk materi product animasi sudah baik.

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

- ☒ Layak dilanjutkan tanpa revisi
- ☐ Layak dilanjutkan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Karangasem, 10 September 2025

Ahli Isi,



Putu Doantara Yasa

Uji ahli isi kedua : I Wayan Gede Artawa, S.Pd

INSTRUMEN UJI AHLI ISI VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT

NAMA : I Wayan Gede Artawa

PEKERJAAN : Guru SMKN 2 Kintamani

TANGGAL PENGUJIAN : 10 September 2025

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Kurang Relevan
A. Kesesuaian Materi			
1	Materi mengenai Teknik dasar videografi pada mata pelajaran videografi sesuai dan lengkap	✓	
2	Materi teknik dasar videografi pada mata pelajaran videografi tersampaikan dengan jelas	✓	
B. Pembelajaran			
3	Pembelajaran pada video sesuai dengan kurikulum yang di terapkan	✓	
4	Tujuan pembelajaran pada video sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang di terapkan	✓	
C. Fleksibilitas			
5	Video animasi pengenalan teknik dasar mengefisiensikan waktu belajar dalam kelas	✓	
6	Video animasi pengenalan teknik dasar videografi meningkatkan produktivitas belajar	✓	

Saran :

Secara Keseluruhan Produk Animasi Sudah Baik.

Namun perlu di revisi beberapa komponen Animasi.

Kesimpulan

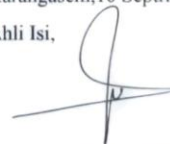
Berikan tanda centang (✓) opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

- ☒ Layak dilanjutkan tanpa revisi
- ☐ Layak dilanjutkan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Karangasem, 10 September 2025

Ahli Isi,



I Wayan Gede Artawa

Lampiran 6. Perhitungan Angket Uji Ahli Isi

Matrix 2 x 2		Penilai 1	
		Tidak sesuai (0)	Sesuai (1)
Penilai 2	Tidak sesuai (0)	(A)	(B)
	Sesuai (1)	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6

$$\text{Validasi Isi} = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

Keterangan :

- A = Menunjukkan ke tidak setujuan dari kedua penilai
- B = Menunjukkan tidak sesuai menurut penilai 1 dan sesuai menurut penilai 2
- C = Menunjukkan bahwa sesuai menurut penilai 1 dan tidak sesuai menurut penilai 2
- D = Menunjukkan sesuai dari kedua penilai

Tabel kriteria tingkat validitas ahli isi :

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0,91-1,00	Sangat Tinggi
0,71-0,90	Tinggi
0,41-0,70	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Jadi berdasarkan tabel kriteria Ahli Isi nilai 1.00 berada pada tingkat validitas

“Sangat Tinggi”

Lampiran 7. Angket Uji Ahli Media

Kisi – kisi Uji Ahli Media

Angket yang dibuat dan dikembangkan untuk mengevaluasi tentang perihal yang meliputi ide, materi dan storyboard. Kisi – kisi uji ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Kesesuaian Visual	Kesesuaian Visual	1 dan 2
2	Kesesuaian Audio	Kesesuaian audio	3 dan 4
3	Kemudahan Pengguna	Kemudahan Pengguna	5 dan 6



Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI****Pengenalan Teknik Dasar Videografi Mata Pelajaran****Videografi di SMK Negeri 2 Seririt****NAMA :****PEKERJAAN :****TANGGAL PENGUJIAN :****Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
A. Kesesuaian Visual			
1	Visual objek sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat		
2	Efek dan tampilan sudah sesuai		
B. Kesesuaian Audio			
3	Suara narator atau pembawa materi sudah sesuai		
4	Musik dan sound pendukung sudah sesuai		
C. Kemudahan Pengguna			
5	Media yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna		
6	Mudah dalam mengakses media oleh pengguna		

Saran :

Kesimpulan

Lingkari satu opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

4. Layak uji coba media tanpa revisi
5. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak

Singaraja,..... 2024

Ahli media,

.....

Lampiran 9. Dokumentasi Pengujian Ahli Media

Uji ahli pertama : Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN
VIDEOGRAFI DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

NAMA : Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

PEKERJAAN : Dosen Universitas Pendidikan Ganesha

TANGGAL PENGUJIAN : 5 Agustus 2019

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (✓) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
A. Kesesuaian Visual			
1	Visual objek sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat	✓	
2	Efek dan tampilan sudah sesuai	✓	
B. Kesesuaian Audio			
3	Suara narator atau pembawa materi sudah sesuai	✓	
4	Musik dan sound pendukung sudah sesuai	✓	
C. Kemudahan Pengguna			
5	Media yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna	✓	
6	Mudah dalam mengakses media oleh pengguna	✓	

Saran :

- 1)  Ganti menggunakan desain m.
- 2) Background Blau sebersih.

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) opsi di bawah ini

PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

- ☐ Layak dilanjutkan tanpa revisi
- ☒ Layak dilanjutkan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Singaraja, ^{5 Agustus}..... 2025
Ahli media,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
 PENGENALAN TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN
 VIDEOGRAFI DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

NAMA : Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

PEKERJAAN : Dosen Universitas Pendidikan Ganesha

TANGGAL PENGUJIAN : 8 - 9 - 2025

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (✓) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda.

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
A. Kesesuaian Visual			
1	Visual objek sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat	✓	
2	Efek dan tampilan sudah sesuai	✓	
B. Kesesuaian Audio			
3	Suara narator atau pembawa materi sudah sesuai	✓	
4	Musik dan sound pendukung sudah sesuai	✓	
C. Kemudahan Pengguna			
5	Media yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna	✓	
6	Mudah dalam mengakses media oleh pengguna	✓	

Saran :

- sudah disusunkan objek camera dari DSLR ke camera profesional
- sudah disesuaikan latar belakang terpsrah dan blur.

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

- ☒ Layak dilanjutkan tanpa revisi
- ☐ Layak dilanjutkan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Singaraja, 8-9-2025

Ahli media,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Uji ahli kedua : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN
VIDEOGRAFI DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

NAMA : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

PEKERJAAN : Dosen Universitas Pendidikan Ganesha

TANGGAL PENGUJIAN : 04/08/2025

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
A. Kesesuaian Visual			
1	Visual objek sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat	✓	
2	Efek dan tampilan sudah sesuai	✓	
B. Kesesuaian Audio			
3	Suara narator atau pembawa materi sudah sesuai	✓	
4	Musik dan sound pendukung sudah sesuai	✓	
C. Kemudahan Pengguna			
5	Media yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna	✓	
6	Mudah dalam mengakses media oleh pengguna	✓	

Saran :

- 1) Perbaiki typo pada beberapa text
- 2) Jeda transisi terlalu lama
- 3) Formatting penggunaan huruf kapital pada subtitle bisa dicoba kembali

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

- () Layak dilanjutkan tanpa revisi
- ☒ Layak dilanjutkan dengan revisi sesuai saran
- () Tidak layak

Singaraja, 4-8-2025

Ahli media,


I Gede Hendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
 PENGENALAN TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN
 VIDEOGRAFI DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

NAMA : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom.

PEKERJAAN : Dosen Universitas Pendidikan Ganesha

TANGGAL PENGUJIAN : 17 / 9 / 2025

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (√) pada kolom yang di sediakan sesuai dengan penilaian Anda

Pertanyaan

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
A. Kesesuaian Visual			
1	Visual objek sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat	✓	
2	Efek dan tampilan sudah sesuai	✓	
B. Kesesuaian Audio			
3	Suara narator atau pembawa materi sudah sesuai	✓	
4	Musik dan sound pendukung sudah sesuai	✓	
C. Kemudahan Pengguna			
5	Media yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna	✓	
6	Mudah dalam mengakses media oleh pengguna	✓	

Saran :

Kesimpulan

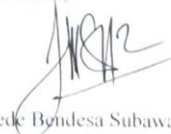
Berikan tanda centang (✓) opsi di bawah ini

**PENGEMBANGAN ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK
DASAR VIDEOGRAFI MATAPELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK
NEGERI 2 SERIRIT**

- ☒ Layak dilanjutkan tanpa revisi
- ☐ Layak dilanjutkan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Singaraja, 17-8-2025

Ahli media,



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

Lampiran 10. Perhitungan Angket Uji Ahli Media

Matrix 2 x 2		Penilai 1	
		Tidak sesuai (0)	Sesuai (1)
Penilai 2	Tidak sesuai (0)	(A)	(B)
	Sesuai (1)	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6

$$Validasi Isi = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

Keterangan :

- A = Menunjukkan ke tidak setujuan dari kedua penilai
- B = Menunjukkan tidak sesuai menurut penilai 1 dan sesuai menurut penilai 2
- C = Menunjukkan bahwa sesuai menurut penilai 1 dan tidak sesuai menurut penilai 2
- D = Menunjukkan sesuai dari kedua penilai

Tabel kriteria tingkat validitas ahli media :

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0,91-1,00	Sangat Tinggi
0,71-0,90	Tinggi
0,41-0,70	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Jadi berdasarkan tabel kriteria Ahli Media nilai 1.00 berada pada tingkat validitas

“Sangat Tinggi”

Lampiran 11. Angket Uji Respons Pengguna

Kisi – kisi Angket Uji Respons Pengguna

Angket yang dibuat untuk mengetahui respons siswa terhadap Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Videografi Mata pelajaran Videografi. Berikut adalah tabel kisi – kisi dari uji respons pengguna.

No.	Aspek Yang Di Nilai	indikator	Nomor Soal
1	Materi Video	Memahami isi dari materi dalam video animasi 3 dimensi	1 dan 2
2	Daya Tarik	Tertarik akan visual dan pembawaan video animasi 3 dimensi	3 dan 4
3	Penerapan Teknik Videografi	Bisa menerapkan teknik videografi	5 dan 6
4	Manfaat video	Mengetahui manfaat setelah menonton video animasi 3 dimensi	7 dan 8

Lampiran 12. Instrumen Uji Respons Pengguna

INSTRUMEN UJI RESPONS PENGGUNA VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI

Pengenalan Teknik Dasar Videografi Mata Pelajaran

Videografi di SMK Negeri 2 Seririt

NAMA :

KELAS :

TANGGAL PENILAIAN :

Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket, responden dipersilakan untuk menonton video terlebih dahulu baik melalui gawai, komputer atau laptop. Berikan penilaian terhadap beberapa pertanyaan di bawah dengan memberi tanda (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan

No.	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	CS	Cukup Setuju
4	TS	Tidak Setuju
5	STS	Sangat Tidak Setuju

Form Angket Respons

No.	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saat menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Videografi, saya dapat memahami materi dengan jelas.					
2	Saya tidak memahami penjelasan materi pada Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi.					
3	Saat menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya tertarik dengan visual dari animasi 3 dimensi.					
4	Saya tertarik dengan pembawaan materi saat menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi.					
5	Setelah menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya bisa menerapkan teknik videografi.					
6	Setelah menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya masih sulit dalam menerapkan teknik dasar videografi.					
7	Setelah menonton Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya mengetahui manfaat dari video pengenalan teknik dasar videografi					
8	Setelah menonton Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan teknik Dasar Videografi, saya belum mengetahui manfaat Teknik dasar videografi pada pembelajaran.					

Saran :

Singaraja,..... 2024

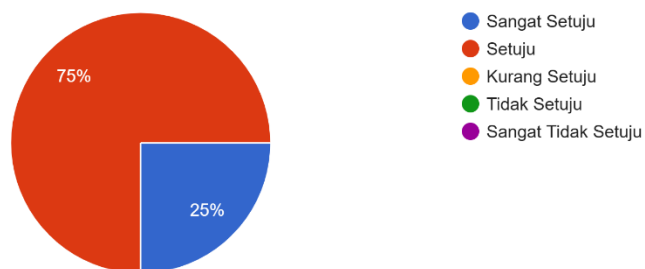


Lampiran 13. Hasil Representase Persoal

Jumlah responden 40 siswa

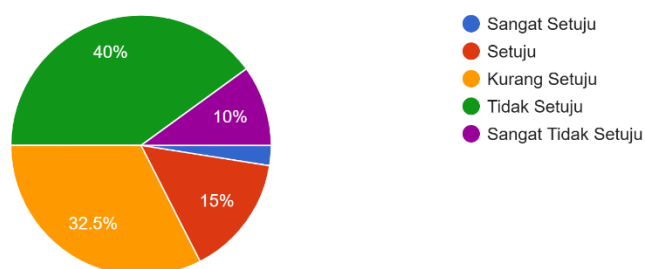
1. Saat menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Videografi, saya dapat memahami materi dengan jelas.

40 responses



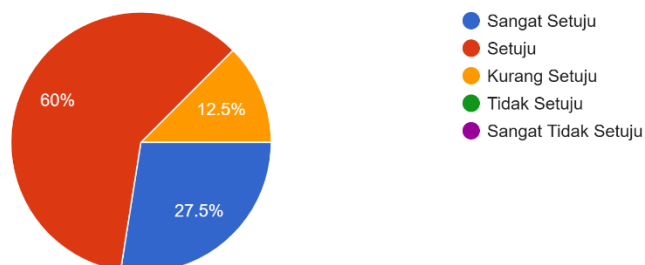
2. Saya tidak memahami penjelasan materi pada Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi.

40 responses



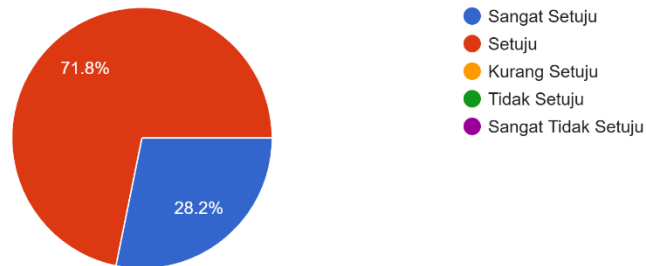
3. Saat menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya tertarik dengan visual dari animasi 3 dimensi.

40 responses



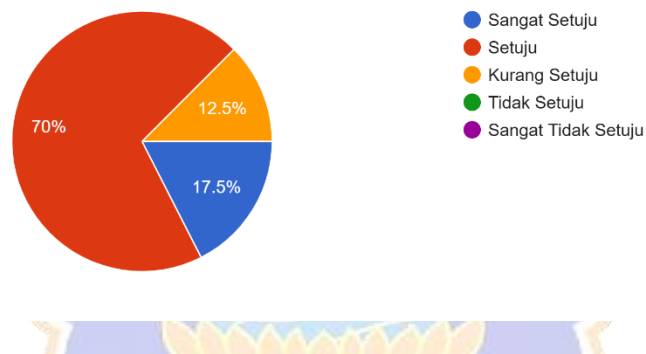
4. Saya tertarik dengan pembawaan materi saat menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi.

39 responses



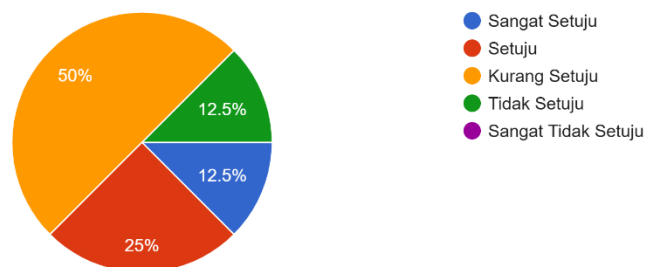
5. Setelah menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya bisa menerapkan teknik videografi.

40 responses



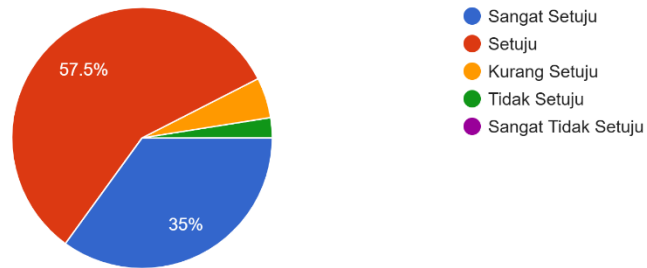
6. Setelah menonton Video Animasi 3D Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya masih sulit dalam menerapkan teknik dasar videografi

40 responses



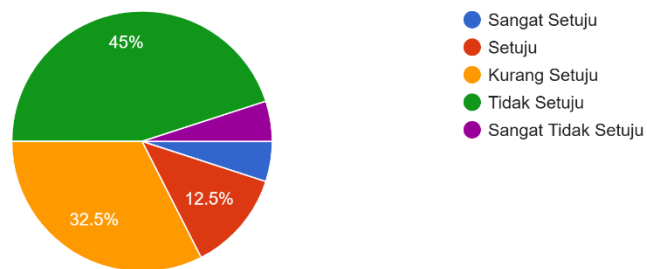
7. Setelah menonton Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Videografi, saya mengetahui manfaat dari video pengenalan teknik dasar videografi

40 responses



8. Setelah menonton Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan teknik Dasar Videografi, saya belum mengetahui manfaat Teknik dasar videografi pada pembelajaran.

40 responses



Lampiran 14. Rekapitulasi Perhitungan Angket Uji Respons Pengguna

No Responden	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8	Total Skor	Kategori
1	5	3	5	4	3	2	4	4	30	Sangat Baik
2	5	3	5	5	5	3	5	3	34	Baik
3	4	3	4	4	4	1	4	3	27	Baik
4	5	1	4	4	5	1	5	1	26	Cukup
5	4	4	4	5	4	4	5	4	34	Cukup
6	4	3	4	4	4	1	4	3	27	Baik
7	5	3	5	4	4	3	4	4	32	Cukup
8	4	2	4	5	4	2	4	4	29	Baik
9	4	3	4	5	4	3	5	4	32	Cukup
10	4	2	3	4	4	3	4	3	27	Baik
11	4	3	5	4	5	2	3	3	29	Cukup
12	4	3	4	4	4	3	5	2	29	Cukup
13	5	3	5	5	4	3	5	4	34	Cukup
14	4	3	4	4	4	3	4	4	30	Baik
15	5	4	3	4	5	4	5	4	34	Baik
16	4	4	5	5	4	3	5	3	33	Baik
17	4	4	5	5	4	3	5	3	33	Baik
18	4	4	5	5	4	3	5	3	33	Baik
19	4	3	4	4	4	3	5	4	31	Baik
20	4	4	4	4	3	2	4	5	30	Baik
21	4	3	4	4	4	1	4	3	27	Baik
22	4	4	3	5	3	3	4	3	29	Cukup
23	5	5	5	5	5	2	5	5	37	Cukup
24	5	5	4	4	5	4	5	4	36	Sangat Baik
25	4	4	4	4	3	3	4	4	30	Sangat Baik
26	4	2	4	4	4	3	4	2	27	Baik
27	4	4	4	4	4	4	5	4	33	Cukup
28	4	4	3	4	4	2	4	2	27	Baik
29	4	2	4	4	4	2	4	3	27	Cukup
30	4	4	4	4	4	3	3	3	29	Cukup
31	4	5	4	4	4	2	4	4	31	Cukup
32	4	4	5	4	4	4	4	4	33	Baik
33	5	5	5	5	5	1	4	1	31	Baik
34	4	4	4	4	4	3	2	4	29	Baik
35	4	4	4	4	4	3	4	4	31	Cukup
36	4	4	3	4	4	3	4	4	30	Baik
37	4	3	4	4	4	3	4	4	30	Baik
38	5	2	4	5	4	2	4	2	28	Baik
39	4	2	4	4	4	2	4	2	26	Cukup
40	4	4	4	4	3	3	4	3	29	Cukup
									1214	



Lampiran 15. Modul Ajar

	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO (KD 3.3 & 4.3)
IDENTITAS SEKOLAH Nama Sekolah SMK Negeri 2 Seririt Kompetensi Keahlian Multimedia Kelas / Semester XII/Ganjil Alokasi Waktu 20 jp@45"/4X pertemuan	TUJUAN PEMBELAJARAN Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat menganalisis teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video). Berdasarkan <i>standar operating procedure (SOP)</i> , serta mampu menjaga keselamatan dan kesehatan kerja dalam mempraktikkan pengambilan gambar bergerak dengan teknik pergerakan kamera (perekaman video) dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.
PENILAIAN Penilaian Sikap: Melalui pemantauan sikap sosial dan sikap spiritual khususnya sikap: disiplin, kerjasama, tanggung jawab, kejujuran dalam Menganalisis teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video) selama proses pembelajaran. Penilaian Pengetahuan: Melalui soal pilihan ganda dan essay tes tentang pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video) sesuai instrumen asesmen. Penilaian Keterampilan: Melakukan pengambilan gambar bergerak dengan teknik pergerakan kamera (perekaman video) sesuai LKPD yang disiapkan melalui penugasan/assignment.	KEGIATAN PEMBELAJARAN Melakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran saintifik dan model pembelajaran <i>Project Base Learning</i> agar tujuan pembelajaran tercapai. PENDAHULUAN Menyampaikan tujuan pembelajaran untuk pertemuan hari ini. Membuat apersepsi tentang Teknik pengambilan gambar bergerak dengan teknik pergerakan kamera (perekaman video). PERTEMUAN 7-8 Menyimak Demonstrasi (Slide/Video Tutorial) dan Handout tentang Teknik pengambilan gambar bergerak dengan teknik pergerakan kamera (perekaman video) melalui aplikasi di microsoft teams. 1. Menjelaskan proses pengambilan gambar bergerak. 2. Menetapkan frame dan sudut pandang pengambilan gambar PERTEMUAN 9-10 1. Mengkorelasikan pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak. 2. Menunjukkan cara pergerakan kamera berdasarkan frame dan angle yang ditetapkan.
REFLEKSI DAN KONFIRMASI 1. Merefleksikan kegiatan pembelajaran 2. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya 3. Meminta peserta didik untuk menjaga kebersihan lingkungan dan selalu menggunakan alat kesehatan dan keselamatan kerja di tempat kerja. 4. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi agar tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	Mengetahui Kepala Sekolah  Putu Suarbawa, S.Pd Pembina Tk I NIP. 197402042000121002 seririt 13 Juli 2023 Guru Mata Pelajaran  Ratna Tri Puspitasari, S. Kom NIPPPK.198404132022212004

PROGRAM TAHUNAN

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 seririt
 Mata Pelajaran : Pengolahan Audio Video
 Kelas : XII
 Tahun Ajaran : 2023/2024
 Jurusan : Multimedia

SEMESTER	KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN	KOMPETENSI DASAR KETRAMPILAN	HARI EFEKTIF	ALOKASI WAKTU
	3.1 Memahami alur proses produksi multimedia	4.1 Membuat alur proses produksi multimedia	12 x 16 minggu	192x45menit
	3.2 Menerapkan prosedur pengoperasian kamera video	4.2 Dapat Mengoperasikan kamera video sesuai dengan prosedur		
	3.3 Menganalisis nteknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video)	4.3 Mampu Menerapkan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (angle) kamera		
	3.4 Menganalisis tata cahaya gambar bergerak (perekaman video)	4.4 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (perekaman video)		
	3.5 Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video	4.5 Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video		
	3.6 Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video		

	3.7 Menganalisis manipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital 3.8 Menganalisis pengolahan audio untuk dipadukan dengan video 3.9 Mengevaluasi produk audio visual	4.7 Memanipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital 4.8 Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah 4.9 Membuat review produk audio visual		
	3.10 Mendiskusikan proses pembuatan video pendek 3.11 Menganalisis perekaman gambar bergerak (video) dengan kamera 3.12 menganalisis perekaman suara narasi dengan perangkat perekam audio 3.13 Menganalisis proses perbaikan kualitas data audio 3.14 Menganalisis pengolahan teks untuk dipadukan dengan video 3.15 Menerapkan pengolahan efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus	4.10 Membuat alur proses video pendek (video profile, future dan video pendek lainnya) 4.11 Merekam gambar bergerak (video) menggunakan kamera 4.12 Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah 4.13 Memperbaiki kualitas data audio 4.14 Menggabungkan teks untuk dipadukan dengan video 4.15 Membuat efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus	12x14 minggu	168x45 menit

3.16 Menganalisis video sesuai Naskah Produksi	4.16 Membuat video sesuai skenario		
3.17 Menganalisis proses pengemasan produksi video	4.17 Membuat pengemasan produksi video		
3.18 Mengevaluasi proses produksi video pendek	4.18 Membuat laporan produksi video pendek		
Total jam		12 x 30 minggu	360 x 45 menit

Mengetahui,

Seririt, 20 Juli 2023

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan

Guru Mata Pelajaran



Negeri 2 Seririt

I Putu Suarbawa, S.Pd.

Ratna Tri Puspitasari, S. Kom
NIPPPK.198404132022212004

Pembina Tk I

NIP. 197402042000121002

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN : Teknik Pengolahan Audio Video
KLS: XII SEMESTER GASAL

KOMPETENSI DASAR

- 4.3. Melakukan penerapan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (Angle) kamera

Tugas Peserta Didik

Kerjakan LKPD ini secara mandiri dengan komputer/gawai sesuai dengan petunjuk langkah-langkah kerja, Buatlah LKPD berikut ini, hasil dari pengerjaan LKPD ini diunggah ke drive.

A. Petunjuk Praktik

Siapkan lembar kerja di komputer/gawai atau kertas untuk membuat sketsa dan alat tulis

B. Keselamatan Kerja

1. Gunakanlah Pakaian Kerja.
2. Siapkanlah media dan peralatan yang akan dipraktikkan.
3. Ikutilah Instruksi/Tutorial dari instruktur ataupun prosedur kerja yang tertera pada lembar Kerja.
4. Bersihkan/rapikan kontrol kembali peralatan/media setelah selesai praktek

C. Tujuan

Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat menganalisis teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak berdasarkan *standar operating procedure (SOP)*, serta mampu menjaga keselamatan dan kesehatan kerja dalam praktek penerapan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (Angle) kamera dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

D. Alat dan Bahan:

1. Komputer/gawai.
2. Bollpoint
3. Kertas HVS/ kertas gambar

E. Langkah kerja

1. Menyiapkan alat dan bahan.
2. Dengan menggunakan lembar kerja pada LMS ini, Buatlah Tabel isian tentang pergerakan kamera, Camera angle dan bidang pengambilan gambar berikut ini

A. Pergerakan Kamera

No	Pergerakan Kamera	Penjelasan
1	Panning	
2	Tilting	
3	Tracking (Dolly	
4	Following	
5	Zooming	

B. Camera Angle

No. Gambar	Camera Angle	Penjelasan
1		Bird Eye View.....
2		

3		
4		Eye Level View....
5		

C. Bidang Pandang Pengambilan Gambar

No. Gambar	Bidang pandang pengambilan gambar (Frame Size)	Penjelasan
------------	---	------------

1		<i>Extreme long shot (ELS).....</i>
2		
3		<i>Full shoot.....</i>
4		

5		
6		MCU
7		
8		Big Close UP (BCU)....
9		

3. Lakukan pencarian informasi terkait istilah pergerakan kamera, Camera angle dan Bidang Pengambilan Gambar tersebut kemudian beri penjelasan.
4. Isilah pada daftar tabel yang sudah dibuat

F. Hasil Akhir

Buatlah kesimpulan dari apa yang telah anda kerjakan!

Selamat Bekerja !

Rubrik Penilaian Tugas

No Soal	Kriteria	Skor				Skor max
		30	20	10	0	
A1-5	Kesesuaian jawaban dengan istilah serta alasannya	Jawaban sesuai dengan istilah dengan alasan yang tepat	Jawaban sesuai dengan istilah dengan alasan yang tidak tepat	Jawaban tidak sesuai dengan istilah dengan alasan yang tidak tepat	Tidak memenuhi jawaban	30

No Soal	Kriteria	Skor				Skor max
		30	20	10	5	
B1-5	Kesesuaian jawaban dengan Gambar, dan disertai deskripsi yang tepat	jawaban sesuai dengan Gambar, dan disertai deskripsi yang tepat	jawaban sesuai dengan gambar, namun disertai deskripsi yang tidak tepat	jawaban tidak sesuai dengan gambar, dengan deskripsi	jawaban tidak sesuai dengan gambar, dan tidak disertai deskripsi yang tepat	30

No Soal	Kriteria	Skor				Skor max
		40	30	20	10	

C1-9	Kesesuaian jawaban dengan Gambar, dan disertai deskripsi yang tepat	jawaban sesuai dengan Gambar, dan disertai deskripsi yang tepat	jawaban sesuai dengan gambar, namun disertai deskripsi yang tidak tepat	jawaban tidak sesuai dengan gambar, dengan deskripsi	jawaban tidak sesuai dengan gambar, dan tidak disertai deskripsi yang tepat	40
------	---	---	---	--	---	----

Skor Total = 100

**Alur Tujuan Pembelajaran
(ATP)**

Fase : F / Kelas XI
 Mata Pelajaran : Videografi
 Sekolah : SMK Negeri 2 Sriiri
 Penyusun : Ratna Tri Puspitasari, S. kom

Alur Tujuan Pembelajaran:

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis di dalam fase secara utuh dan menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Alur ini disusun secara linear sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari untuk mengukur CP. Alur Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Videografi Fase F Kelas XI dapat diuraikan sebagai berikut:

Semester I:

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup Materi	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
Perangkat Lunak Desain	Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Video Editing	- Menerapkan prosedur pengoperasian kamera video - Mengoperasikan kamera video sesuai dengan prosedur	Jenis-jenis kamera video	Siswa mampu: 1. Menguraikan jenis-jenis kamera video 2. Prosedur pengoperasian kamera video 3. Menunjukkan pengoperasian kamera video 4. Mengoperasikan kamera video sesuai prosedur	Formatif: • Menyebutkan jenis-jenis kamera video • Bertanya secara acak pada peserta didik • Penilaian antarteman terkait pemahaman materi Sumatif: Latihan berupa tes tertulis	12 (1x12jp)
		Menganalisis Teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (pergerakan kamera)	Teknik pengambilan video 1. Gerakan kamera 2. Sudut Pengambilan Gambar	Siswa mampu: 1. Menguraikan proses pengambilan gambar bergerak 2. Mengkorelasikan pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak	Formatif: • Bertanya secara acak pada peserta didik • Diskusi antar kelompok • Latihan praktik Menunjukkan cara pergerakan kamera	24 (2x12jp)



Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup Materi	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
		Mampu menerapkan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (Framing) dan sudut pandang (angle) kamera:		3. Menciptakan frame dari sudut pandang pengambilan gambar 4. Menunjukkan cara pergerakan kamera berdasarkan frame dan angle yang ditetapkan.	berdasarkan frame dan angle yang ditetapkan. • Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: Latihan berupa tes tertulis Penugasan	
		- Menganalisis tata cahaya gambar bergerak (pergerakan video) - Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (pergerakan video)	Teknik Pencapaian 1. Fungsi pencapaian gambar bergerak 2. Sudut / Angle Pencapaian 3. Integrasi Sumber Cahaya dengan gambar	Siswa mampu: a. Menjelaskan fungsi pencapaian pada gambar bergerak b. Mengkorelasikan sumber cahaya c. Menempatkan sumber cahaya sesuai dengan gambar yang direkam. d. Mengintegrasikan tata cahaya dengan gambar bergerak.	Formatif: • Bertanya secara acak pada peserta didik • Diskusi antar kelompok • Latihan praktik menempatkan sumber cahaya sesuai dengan gambar yang direkam • Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: • Latihan berupa tes tertulis • Ulangan Harian I	24 (2x12jp)
		- Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video - Menyunting video menggunakan perangkat lunak pengolah video	Mengoperasikan perangkat lunak video editing 1. Instalasi aplikasi pengolah video 2. Mengetahui Menu dan Tool-tool aplikasi pengolah video 3. Menyunting video sederhana	Siswa mampu: a. Siswa terampil melakukan instalasi aplikasi pengolah video b. Menjelaskan Teknik penyuntingan video c. Melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolah video d. Menunjukkan fungsi menu dan tool dalam mengolah video	Formatif: • Bertanya secara acak pada peserta didik • Diskusi antar kelompok • Latihan praktik Melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak pengolah video • Penilaian antarteman terkait pemahaman materi Sumatif:	36 (3x12jp)

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup Materi	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
		4. Membuat Video dalam berbagai format	Fitur efek penyuntingan video; - Konversi format video - Resampling - Menggabungkan video digital track multiple - Trimming - Mixing video - Export data video	e. Melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak pengolah video	Latihan berupa tes tertulis	24 (2x12jp)
		- Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video - Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	- Konversi format video - Resampling - Menggabungkan video digital track multiple - Trimming - Mixing video - Export data video	Siswa mampu: - Menjelaskan cara pengolahan video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video. - Menerapkan penggunaan video - Menunjukkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video. - Menunjukkan hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah video	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Latihan praktek - Menunjukkan hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah video - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: - Latihan berupa tes tertulis	12 (1x12jp)
		- Menganalisis manipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengolah audio digital - Memanipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur	Fitur efek pengolah audio - Mengkonversi format audio - Resampling audio - Menggabungkan audio digital track multiple - Trimming - Mixing audio	Siswa mampu: - Menjelaskan cara pengolahan audio dengan menggunakan fitur perangkat lunak - Menerapkan penggunaan audio mixer - Menunjukkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah audio - Menunjukkan hasil manipulasi perangkat lunak pengolah audio	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Latihan praktek - Menunjukkan hasil manipulasi audio dengan perangkat lunak pengolah video - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: - Latihan berupa tes tertulis	12 (1x12jp)



Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup Materi	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
		perangkat lunak audio digital			- Latihan berupa tes tertulis - penugasan	
		Menganalisis pengolahan audio untuk dipadukan dengan video	- Mengolah audio secara manual - Memadukan audio dengan video - Mengolah audio dengan audio mixer - Memadukan efek audio pada klip video	Siswa mampu: - Menjelaskan perpaduan audio dengan video - Mensimulasikan perpaduan audio dengan video - Siswa terampil melakukan rendering pada aplikasi pengolah video	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Latihan praktek - Mensimulasikan perpaduan audio dengan video - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: - Latihan berupa tes tertulis - Ulangan Harian II	12 (1x12jp)
Menerapkan Design Brief	Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (brief) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/aturan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran	Menerima, membaca, memahami dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (Brief)	Merancang Desain sesuai Project Brief	Siswa mampu: - Menguraikan proyek desain - Menyatakan tujuan berdasarkan desain brief - Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief - Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief - Menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Latihan praktek - Mensimulasikan perpaduan audio dengan video - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: - Latihan berupa tes	36 (3x12jp)

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup Materi	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
	yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait.			6. Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal 7. Membagi tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain	tertulis • Portofolio • Ulangan Harian III	



Semester 2:

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
Karya Desain	Pada fase F, peserta didik mampu dalam merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (brainstorming), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode design thinking maupun metode lainnya. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai	- Memahami alur proses produksi video / film - Merancang alur proses produksi video / film	Alur Proses Produksi	Siswa mampu: 1. Menjelaskan alur produksi multimedia 2. Mengklasifikasi proses produksi video / film	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Merancang alur proses produksi - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: - Latihan berupa tes tertulis - penugasan	12 (1x12jp)

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
	POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Videografi/ StoryBoarding dan lainnya yang terkait.	Melakukan tahapan Pra Pra Produksi Produksi (Preproduction) sesuai POS		Siswa mampu: 1. Melakukan Riset dan Perencanaan 2. Pencarian ide konsep 3. Merancang Naskah dan Storyboard Video 4. Membuat rencana produksi video	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Merancang tahapan pra produksi - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: Latihan berupa tes tertulis Penugasan Portofolio Ulangan Harian I	60 (5x12jp)

		Melakukan tahapan Produksi (Production) sesuai POS		Siswa mampu: - Melakukan Riset dan Melakukan persiapan dan instalasi perangkat serta aplikasi video - Melakukan setting video - Mengoperasikan kamera video	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Merancang tahapan produksi - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: Latihan berupa tes tertulis Penugasan Portofolio Ulangan Harian II	60 (5x12p)
Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Ruang Lingkup	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	Asesmen	Jumlah Jam
		Melakukan tahapan pasca produksi (Post Production) sesuai POS	Post Produksi	Siswa mampu: - Menyunting video dan audio sesuai dengan tuntutan naskah - Penambahan elemen pemunjang gambar dan suara - Melakukan eksport video sesuai dengan format	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Merancang tahapan post produksi - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: Latihan berupa tes tertulis Penugasan Ulangan Harian III	60 (5x12p)



		Menghasilkan Karya Desain berupa publikasi video	Publikasi Video	Siswa mampu: - media digital - Menggunakan digital tools di media digital - Melakukan strategi publikasi	Formatif: - Bertanya secara acak pada peserta didik - Diskusi antar kelompok - Membuat karya publikasi video - Penilaian diri dengan kartu pemahaman Sumatif: Latihan berupa tes tertulis Penugasan Portofolio Ulangan Harian IV	60 (5x12p)
--	--	--	-----------------	--	---	---------------

Mengetahui
Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Seririt


DR. I Ketut Bawa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197303051998021003

Seririt, 15 Juli 2024
Guru Mata Pelajaran


Ratna Tri Puspitasari, S.kom
NIPPPK. 19840413 202221 2 004

Lampiran 16. Hasil Penyebaran Angket Responden

Angket Pengukuran Pengetahuan Awal Mengenai Videografi

B I U  

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya I Nengah Arta Dana mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melakukan penelitian mengenai "VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TEKNIK DASAR PADA VIDEOGRAFI". Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Oleh karena itu, saya mohon bantuan untuk meluangkan waktu mengisi/memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan terkait dengan penelitian ini. Data yang diperoleh digunakan untuk tujuan penelitian, tidak maksud yang lain.

Atas perhatian dan waktu yang diberikan untuk mengisi jawaban, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

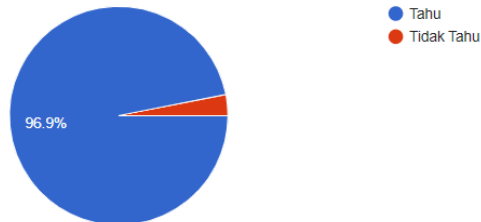
1. Bacalah Setiap Pertanyaan dengan Cermat.
2. Jawablah Pertanyaan Dengan Pendapat dan Hati Nurani anda.



3. Apakah anda mengetahui dasar-dasar dalam pengambilan video?

 Copy

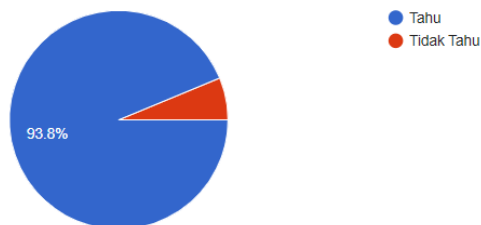
32 responses



4. Apakah anda mengetahui video Animasi 3 Dimensi?

 Copy

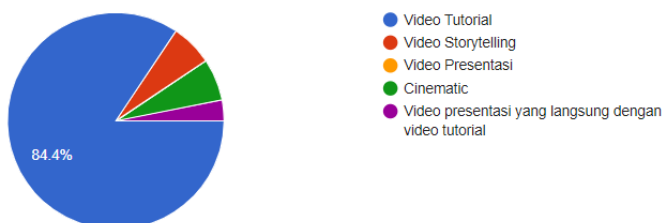
32 responses



5. Pada video pembelajaran, video seperti apa yang membuat tertarik?

 Copy

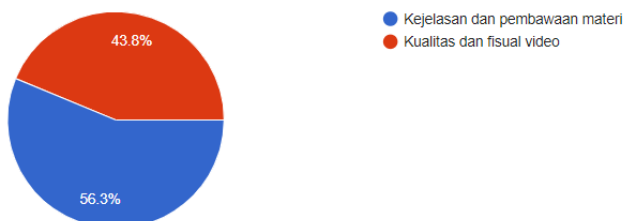
32 responses



6. Dalam video pembelajaran animasi 3 dimensi, video pembelajaran seperti apa yang membuat anda tertarik?

 Copy

32 responses



7. Dari jawaban anda di atas, bisakah anda menjabarkan ap aitu videografi?

32 responses

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video.

Video grafi adalah video yang menjabarkan tentang foto dan video

Videografi adalah suatu pengambilan gambar yang berisikan audio Dan juga gambar.

proses pengambilan video atau gambar bergerak menggunakan media elektronik seperti handphone, kamera, dan lain-lain

Videografer adalah seorang profesional di bidang perfilman dan juga videografi yang ahli dalam mengambil gambar dan merekam video dengan menggunakan kamera profesional

proses pengambilan video atau gambar bergerak menggunakan media elektronik seperti handphone, kamera, dll.



8. Dalam videografi, pengambilan video dengan penempatan sudut kamera yang sesuai sehingga mendapatkan pesan atau momen yang ingin disampaikan dalam sebuah video disebut dengan?

32 responses

Camera angles

Camera engles

kamera angle

Camera angel

Camera angles

Camera angels

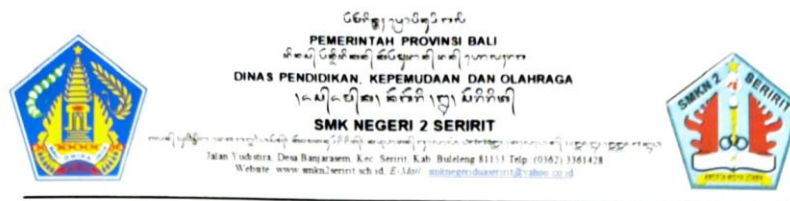
Kamera angles

Angels kamera

Angels kamera

Lampiran 17. Foto dokumentasi observasi

Lampiran 18. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : B.10.400.7.22.1/18402/SMKN2SERIRIT/DIKPORA

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Seririt, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **I Nengah Arta Dana**
 Tempat, Tgl. Lahir : Amlapura, 15 Oktober 2001
 NIM : 2015051048
 Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik dan Kejuruan
 Perguruan Tinggi : Undiksha Singaraja

memang benar telah melaksanakan rangkaian penelitian dengan judul “ Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Videografi di SMK Negeri 2 Seririt”, pada tanggal 16 Desember 2025.
 Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bali
 Pada Tanggal : 16 Desember 2025



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik (TTE).
 Scan/ Klik QR Code untuk informasi TTE.
 Upload file pada <https://bsse.kemendiknas.go.id/portal/tte> untuk cek keabsahan file.



Lampiran 19. Dokumentaasi Pengumpulan Data Uji Ahli Dan Respons Pengguna









Lampiran 20. Jadwal Penelitian
Jadwal Penelitian

No	Tahapan	Waktu Penelitian														
		2024							2025				2026			
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Sep	Okt	Nov	Des	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Pengumpulan data															
2	Penyusunan Proposal															
3	Pembuatan Produk, Uji Ahli Media, Uji Ahli Isi dan Pengumpulan Data Responsden															
4	Penyusunan Skripsi															
5	Ujian Skripsi															

