Dosen dan Mahasiswa

LAPORAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MEMPERKENALKAN TUGAS POKOK DAN FUNGSI BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK PROVINSI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN CANVA

OLEH

Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT	NIK. 199309042018001
Andreza Grencia Datika	NIM. C2157201006
Yudhi Kurniawan	NIM. C2055201065
Cucie	NIM. C2157201053
Tity Cynthia Natalia	NIM. C2055201039
Helena Karawaheni	NIM. E2257401003

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2024

PENGESAHAN

Judul PkM	: Pemanfaatan Video Animasi 2D Untuk Memperkenalkan Tugas Pokok Dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah Menggunakan Canva

Tim Pelaksana

a. Nama Lengkap	: Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT
b. NIK	: 199309042018001
c. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
d. Program Studi	: Teknik Informatika
e. Nomor HP	: 085248367262
f. Alamat Surel (*E-Mail*)	: amayaandridamaini@gmail.com

Anggota (1)

a. Nama Lengkap	: Andreza Grencia Datika
b. NIM	: C2157201006
c. Jenjang/Prodi	: S-1 / Sistem Informasi

Anggota (2)

a. Nama Lengkap	: Yudhi Kurniawan
b. NIM	: C2055201065
c. Jenjang/Prodi	: S-1 / Teknik Informatika

Anggota (3)

a. Nama Lengkap	: Cucie
b. NIM	: C2157201053
c. Jenjang/Prodi	: S-1 / Sistem Informasi

Anggota (4)

a. Nama Lengkap	: Tity Cynthia Natalia
b. NIM	: C2055201039
c. Jenjang/Prodi	: S-1 / Teknik Informatika

Anggota (5)

a. Nama Lengkap	: Helena Karawaheni
b. NIM	: E2257401003
c. Jenjang/Prodi	: D-3 / Manajemen Informatika

Jangka Waktu Kegiatan	: 2 bulan
Biaya Kegiatan	: Rp. 1.515.000
Biaya Luaran Tambahan	: Rp. -

Palangka Raya, 02 November 2024

Menyetujui

Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Ketua Pelaksana

Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT
NIK. 199309042018001

Mengetahui

Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul : Pemanfaatan Video Animasi 2D Untuk Memperkenalkan Tugas Pokok Dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah Menggunakan Canva

2. Tim Pelaksana :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Amaya Andri Damaini., S.Kom., M.T.	Ketua	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	6 jam/minggu
2	Andreza Grencia Datika	Anggota	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	2 jam/minggu
3	Yudhi Kurniawan	Anggota	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	2 jam/minggu
4	Cucie	Anggota	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	2 jam/minggu
5	Tity Cynthia Natalia	Anggota	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	2 jam/minggu
6	Helena Karawaheni	Anggota	Manajemen Informatika	STMIK Palangkaraya	2 jam/minggu

3. Objek : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah

   Masa Pelaksanaan
   Mulai Bulan : 8 Juli 2024

   Berakhir Bulan : 30 Agustus 2024

4. Usulan Biaya Rp. 1.515.000

5. Lokasi Kegiatan (lab/studio/lapangan) : Aula Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

6. Instansi lain yang terlibat :

STMIK Palangkaraya dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah

7. Temuan yang ditargetkan : Pembuatan video animasi 2D menggunakan Canva
8. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu :

   Video animasi dapat menyampaikan konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Penggunaan visualisasi untuk menjembatani teori dan praktik, memungkinkan penjelasan yang lebih interaktif dan menarik.

RINGKASAN

Laporan ini mengkaji pemanfaatan video animasi 2D sebagai sarana untuk meperkenalkan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Provinsi Kalimantan Tengah. Dengan menggunakan *platform Canva,* video 2D dirancang untuk menyampaikan informasi kunci tentang peran dan program Kesbangpol secara visual dan menarik. Tujuan dari pemanfaatan video ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai fungsi dan kebijakan Kesbangpol serta mendorong keterlibatan publik dalam berbagai inisiatif.

Metode yang digunakan Pendekatan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE)

Hasilnya menunjukan bahwa video animasi yang dihasilkan tidak hanya menyajikan informasi yang mudah dipahami tetapi juga meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat. Laporan ini menyoroti efektivitas video 2D dalam komunikasi publik dan potensi *platform* animasi dalam penyebaran informasi pemerintahan.

Kata kunci : video animasi, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik, Canva.

ABSTRACT

This report examines the use of 2D animated videos as a means to introduce the functions of the National Unity and Politics Agency (Kesbangpol) of Central Kalimantan Province. Using the Canva platform, 2D videos were designed to convey key information about the roles and programs of Kesbangpol in a visual and engaging manner. The purpose of utilizing these videos was to increase understanding of Kesbangpol's functions and policies and to encourage public involvement in various initiatives.

The method used is the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) approach

The results showed that the animated videos produced not only presented easy-to-understand information but also increased public awareness and participation. This report highlights the effectiveness of 2D videos in public communication and the potential of animation platforms in disseminating government information.

Keywords: animated video, National Unity and Politics Agency, Canva.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan ini dengan judul "Pemanfaatan Video 2D untuk Memperkenalkan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah Menggunakan Canva".

Laporan ini disusun untuk memberikan gambaran dan analisis mengenai penggunaan video animasi 2D sebagai media edukasi dalam memperkenalkan dan menjelaskan fungsi dan peran Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah. Dengan memanfaatkan platform Canva, diharapkan informasi mengenai struktur, tugas, dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat luas.

Kami berharap laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pemanfaatan teknologi animasi untuk keperluan komunikasi dan edukasi.

Dalam penyusunan laporan ini, tim dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu tim mengucapkan terima kasih kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Dr. M. Katma F. Dirun, SE, MM, selaku Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah.
3. Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT, selaku Dosen Pembimbing.
4. Rusmawineta, S.E, selaku Pembimbing pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media edukasi di masa yang akan datang.

Palangka Raya, 02 November 2024

Tim penyusun

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Analisi Situasi 1
1.2 Permasalahan Mitra 2
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN 4
2.1 Solusi 4
2.2 Target Luaran 4
BAB 3 METODE PELAKSANAAN 6
3.1 Pendekatan yang Ditawarkan 6
3.2 Partisipasi Mitra 7
3.3 Evaluasi Keberlanjutan Kegiatan 9
BAB 4 KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI 11
4.1 Kinerja Lembaga 11
4.2 Jenis kepakaran 11
4.3 Tim Pelaksana 11
BAB 5 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN 13
5.1 Anggaran Biaya 13
5.2 Jadwal Kegiatan 14
BAB 6 HASIL KEGIATAN DAN LUARAN YANG DICAPAI 15
6.1 Hasil Kegiatan 15
6.1.1. Tahap *Analysis* (Analisis) 15
6.1.2. Tahap *Design* (Desain) 16
6.1.3 Tahap *Depelopment* (Pengembangan) 16
6.1.4 Tahap Implementation (Pelaksanaan) 17
6.1.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi) 24
6.2 Luaran yang Dicapai 25
BAB 7 RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA 27

BAB 8 KESIMPULAN DAN SARAN 28
8.1 Kesimpulan 28
8.2 Saran 28
DAFTAR PUSTAKA 29
LAMPIRAN 30

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tim pelaksana 12
Tabel 5. 1 Anggaran dan Biaya 13
Tabel 5. 2 Jadwal Kegiatan 14
Tabel 6. 1 Hasil Kegiatan 15
Tabel 6. 2 Soal Pre-test / Post-test 24
Tabel 6. 3 Hasil Pre-test 25
Tabel 6. 4 Hasil Post-test 25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Model ADDIE 6
Gambar 6. 1 Tampilan Awal Video 17
Gambar 6. 2 Tampilan Isi 18
Gambar 6. 3 Peta Indonesia 18
Gambar 6. 4 Dokumentasi 19
Gambar 6. 5 Dokumentasi 2 19
Gambar 6. 6 Dokumentasi 3 20
Gambar 6. 7 Dokumentasi 4 20
Gambar 6. 8 Dokumentasi 5 21
Gambar 6. 9 Dokumentasi 6 21
Gambar 6. 10 Website 22
Gambar 6. 11 Lokasi Badan Kesbangpol 22
Gambar 6. 12 Persatuan 23
Gambar 6. 13 Penutupan 23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara
Lampiran 3. Dokumentasi Dubbing
Lampiran 4. Dokumentasi Penyerahan Video PKM
Lampiran 5. Storyboard
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Evaluasi

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Analisi Situasi

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Provinsi Kalimantan Tengah adalah lembaga yang memiliki peran strategis dalam menjaga keutuhan bangsa, kestabilan politik, serta menjaga keamanan dalam negeri di tingkat provinsi. Tugas pokok dan fungsi (tupoksi) Badan Kesatuan Bangsa dan Politik meliputi pembinaan ideologi Pancasila, penanganan konflik sosial, pengawasan organisasi kemasyarakatan, serta koordinasi dalam kegiatan politik dan hubungan antar-lembaga. (YudHernoko, 2015)

Namun, permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman masyarakat tentang peran penting Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dalam menjaga kestabilan politik dan keamanan. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi masyarakat dalam program-program yang dilaksanakan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik serta kurangnya informasi yang tersebar tentang tugas pokok dan fungsi lembaga ini. Dalam era digital saat ini, metode penyampaian informasi yang menarik dan mudah dicerna menjadi sangat penting, terutama untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas. (Subagyo, 2018). Media konvensional, seperti brosur atau laporan tertulis, sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian masyarakat, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan media digital dan visual.

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pembuatan berbagai jenis konten visual, baik untuk kebutuhan pribadi, bisnis, maupun pendidikan. Dengan antarmuka yang intuitif, Canva memudahkan pengguna tanpa latar belakang desain untuk membuat visual yang menarik menggunakan fitur drag-and-drop dan koleksi template yang beragam. (Wright, 2020)

Untuk mengatasi permasalahan ini, pemanfaatan teknologi digital dalam bentuk video animasi 2D berbasis aplikasi Canva dianggap sebagai solusi inovatif.

Video animasi memiliki kemampuan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan efektivitas komunikasi. (Smith, 2021). Dengan video animasi, informasi tentang tugas pokok dan fungsi Badan Kesbangpol dapat dikemas secara menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Provinsi Kalimantan Tengah, sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, menghadapi sejumlah permasalahan dalam upaya mereka untuk menyampaikan tugas pokok dan fungsi (tupoksi) kepada masyarakat secara efektif. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik adalah rendahnya pemahaman masyarakat terkait peran dan fungsi lembaga ini. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik bertugas dalam berbagai aspek penting, seperti pembinaan ideologi Pancasila, penanganan konflik sosial, dan pengawasan terhadap organisasi kemasyarakatan. Namun, banyak masyarakat yang belum sepenuhnya memahami tugas tersebut, sehingga mengurangi partisipasi mereka dalam program-program yang dijalankan Kesbangpol. Rendahnya pemahaman ini disebabkan oleh keterbatasan informasi yang sampai kepada masyarakat, terutama di daerah pedesaan atau wilayah yang sulit dijangkau.

Kemudian, kurangnya media penyampaian informasi yang menarik dan inovatif. Saat ini, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti penyuluhan, brosur, dan laporan tertulis dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Meskipun metode ini efektif untuk audiens tertentu, terutama yang tinggal di daerah perkotaan, namun generasi muda yang cenderung lebih *digital-minded* tidak tertarik dengan format komunikasi semacam itu. Badan Kesatuian Bangsa dan Politik belum memaksimalkan penggunaan media digital dan visual, seperti video animasi, yang memiliki potensi besar dalam menarik minat masyarakat.

Mitra juga menghadapi kendala dalam membuat konten edukatif yang berkelanjutan dan konsisten. Penyebaran informasi selama ini masih dilakukan secara sporadis dan belum terorganisir dengan baik. Penggunaan video animasi yang dibuat secara mandiri oleh staf Kesbangpol diharapkan dapat menjadi solusi jangka panjang untuk menciptakan konten yang terstruktur dan dapat diakses secara berkelanjutan.

BAB 2
SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Terkait permasalahan dan kondisi yang dihadapi mitra, maka Tim PKM menawarkan solusi agar Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dapat memanfaatkan media digital dan visual, terutama video animasi, untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Penggunaan video animasi 2D dengan canva dikarenakan dalam penggunaannya sangat mudah terdapat juga template yang bisa digunakan untuk pembuatan video animasi dan dapat menjadi media yang efektif untuk menjelaskan tugas pokok dan fungsi (tupoksi) Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dengan cara yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan media digital.

Pembuatan Video Animasi: Video animasi yang menjelaskan peran Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dalam pembinaan ideologi Pancasila, penanganan konflik sosial, dan pengawasan organisasi kemasyarakatan dapat diproduksi menggunakan aplikasi seperti Canva. Ini akan menjadikan penyampaian informasi lebih dinamis dan mudah diingat.

Publikasi melalui Platform Digital: Video animasi tersebut dapat dipublikasikan di berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, dan website resmi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas, termasuk mereka yang berada di wilayah perdesaan.

2.2 Target Luaran

Luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi berbagai hasil konkret yang dapat mendukung peningkatan pemahaman masyarakat terkait tugas pokok dan fungsi (tupoksi) Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Provinsi Kalimantan Tengah serta memperkuat kapasitas Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dalam menyampaikan informasi secara efektif. Target luaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

a. Video Animasi 2D Edukatif
b. Publikasi dan Peningkatan Akses Informasi
c. Laporan

BAB 3
METODE PELAKSANAAN

3.1 Pendekatan yang Ditawarkan

Berdasarkan analisis situasi, permasalahan, dan luaran yang ingin dicapai, maka metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Pendekatan ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan produk multimedia, khususnya dalam bidang pembelajaran dan pelatihan. (Aka, 2013)

Pendekatan ADDIE merupakan singkatan dari lima tahap pelaksanaan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pendekatan ini membantu memastikan produk multimedia efektif, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna. (Mulyatiningsih, 2012).



Gambar 3. 1 Diagram Model ADDIE

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan dan tujuan dari produk multimedia. Tim mengidentifikasi audiens target, tujuan pembelajaran,

keterampilan, dan konten yang diperlukan. Ini membantu memahami apa yang ingin dicapai, tantangan yang mungkin dihadapi, serta teknologi yang sesuai.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain melibatkan perencanaan struktur produk, seperti storyboard, sketsa, atau kerangka yang akan diikuti dalam pembuatan. Di sini ditentukan bagaimana tampilan visual, alur navigasi, interaktivitas, dan media pendukung lainnya. Tujuan tahap ini adalah merancang konsep dan strategi untuk menyampaikan materi secara efektif.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses pembuatan produk berdasarkan rencana yang telah dirancang. Ini mencakup pembuatan elemen multimedia seperti grafik, animasi, audio, video, dan pengkodean perangkat lunak. Pada tahap ini, tim pengembang memproduksi konten dan menyusunnya ke dalam produk final.

d. *Implementation* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini, produk multimedia diuji cobakan pada audiens atau pengguna sasaran. Biasanya dilakukan uji coba skala kecil terlebih dahulu untuk mengetahui respons pengguna dan memastikan bahwa produk berjalan dengan baik pada perangkat yang digunakan. Pengguna diberikan instruksi penggunaan agar dapat memahami dan mengakses produk dengan mudah.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa produk memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3.2 Partisipasi Mitra

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat bergantung pada peran aktif dan partisipasi dari mitra, yaitu Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Provinsi Kalimantan Tengah**.** Dalam setiap tahapan pelaksanaan, mitra akan terlibat secara aktif mulai dari perencanaan, implementasi, hingga evaluasi kegiatan. Berikut adalah bentuk-bentuk partisipasi mitra yang diharapkan dalam kegiatan ini:

1. Penyediaan Data dan Materi Edukatif

   Sebagai pihak yang paling memahami tugas pokok dan fungsi (tupoksi) mereka, Kesbangpol berperan penting dalam menyediakan data dan materi yang akan menjadi dasar pembuatan video animasi. Materi ini meliputi informasi tentang peran Kesbangpol dalam pembinaan ideologi Pancasila, penanganan konflik sosial, serta pengawasan terhadap organisasi kemasyarakatan.

   Kontribusi mitra: Menyediakan informasi yang akurat dan relevan terkait tupoksi Kesbangpol. Memberikan masukan terkait topik-topik penting yang perlu disampaikan dalam video animasi. Membantu menyusun narasi yang sesuai dengan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

2. Kolaborasi dalam Penyebaran Konten

   Kesbangpol akan turut berperan dalam menyebarluaskan video animasi yang telah diproduksi. Kolaborasi ini mencakup distribusi video animasi melalui platform resmi Kesbangpol seperti media sosial, website, serta jaringan komunikasi dengan komunitas lokal dan lembaga pendidikan di Kalimantan Tengah.

   Kontribusi mitra: Mengunggah dan membagikan video animasi melalui platform digital resmi Kesbangpol (YouTube, Facebook, Instagram, dan website). Bekerja sama dengan komunitas lokal dan tokoh masyarakat untuk memperluas jangkauan distribusi video, terutama di wilayah pedesaan. Memanfaatkan jaringan Kesbangpol dengan lembaga pendidikan, organisasi kemasyarakatan, dan media lokal untuk menyebarluaskan konten secara lebih luas.

3. Umpan Balik dan Evaluasi

   Kesbangpol akan berpartisipasi dalam proses evaluasi dan perbaikan konten. Umpan balik yang diberikan oleh Kesbangpol sangat penting untuk menilai efektivitas penyampaian informasi melalui video animasi dan memastikan bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Kontribusi mitra: Memberikan umpan balik terkait kualitas dan efektivitas video animasi. Berpartisipasi dalam diskusi evaluasi setelah video animasi diimplementasikan di lapangan. Menyampaikan informasi dari masyarakat terkait respons mereka terhadap konten yang disebarkan.

3.3 Evaluasi Keberlanjutan Kegiatan

Evaluasi keberlanjutan kegiatan bertujuan untuk menilai sejauh mana program ini dapat berlanjut dan memberikan dampak jangka panjang setelah fase pelaksanaan selesai. Berikut adalah aspek-aspek utama yang akan dievaluasi:

1. **Kesiapan Kesbangpol dalam Memelihara dan Mengelola Konten**

   Indikator: Kemampuan Kesbangpol untuk terus menggunakan dan memperbarui video animasi sebagai alat edukasi.

   Metode Evaluasi: Penilaian terhadap apakah Kesbangpol telah mengintegrasikan video animasi ke dalam kegiatan sosialisasi mereka dan apakah ada rencana untuk pembaruan konten.

2. **Kemampuan Staf dalam Pembuatan Konten Digital**

   Indikator: Kemampuan staf Kesbangpol untuk secara mandiri memproduksi dan mengelola konten animasi.

   Metode Evaluasi: Evaluasi terhadap penggunaan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan dalam pembuatan konten baru dan ``kualitas konten yang dihasilkan.

3. **Efektivitas Distribusi Konten**

   Indikator: Jangkauan dan dampak video animasi melalui platform digital Kesbangpol.

   Metode Evaluasi: Analisis data distribusi dan keterlibatan pengguna di platform media sosial, website, dan jaringan komunikasi lokal.

4. **Respons Masyarakat dan Penerimaan Konten**

   Indikator: Tingkat penerimaan dan umpan balik dari masyarakat mengenai video animasi.

Metode Evaluasi: Survei atau wawancara dengan masyarakat untuk mengumpulkan pendapat mereka tentang konten dan sejauh mana konten tersebut memenuhi kebutuhan mereka.

5. **Keberlanjutan Dukungan Operasional dan Fasilitas**

   Indikator: Ketersediaan dan keberlanjutan fasilitas serta dukungan operasional yang diperlukan untuk terus menjalankan kegiatan.

   Metode Evaluasi: Penilaian terhadap kesediaan Kesbangpol untuk terus menyediakan fasilitas teknis dan dukungan operasional.

6. **Rencana Pengembangan dan Pembaruan Konten**

   Indikator: Adanya rencana untuk pengembangan konten lebih lanjut atau pembaruan video animasi.

   Metode Evaluasi: Peninjauan terhadap dokumen perencanaan dan strategi pengembangan konten yang disusun oleh Kesbangpol.

BAB 4
KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1 Kinerja Lembaga

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya memiliki unit Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (UP3M) yang membidangi penelitian dan PKM untuk mahasiswa dan dosen saat ini kinerjanya sangat baik. Pihak UP3M senantiasa memberikan kesempatan kepada seluruh dosen untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sesuai bidang keahlian masing-masing dosen. Hasil pengabdian di publikasi dengan media sosial, jurnal, dan laporan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi agenda rutin tahunan dan perlu ditingkatkan baik kualitas maupun kuantitas oleh unit UP3M. Dengan adanya pengabdian ini dapat tercapai sasarannya, tujuan, dan manfaatnya.

4.2 Jenis kepakaran

Kegiatan yang dilakukan sasaran utamanya adalah Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah. Hasil kegiatan ini agar masyarakat dapat mengetahui tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

Jenis kepakaran yang diperlukan untuk pembuatan video animasi 2D menggunakan canva adalah:

a. Penguasaan di bidang Multimedia.

b. Penguasaan teknologi video editing.

c. Penguasaan di bidang platform design.

4.3 Tim Pelaksana

Pada kegiatan ini masing-masing anggota tim PKM memiliki tugas yang telah dibagikan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Tugas setiap anggota tim PKM yaitu seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Tim pelaksana

No	Nama/NIK	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)	Uraian Tugas
1	Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT/ 199309042018001	STMIK Palangkaraya	Teknik Informatika	6 jam	1. Mengkoordinasikan seluruh kegiatan 2. Mengkroscek kesiapan tim 3. Mengevaluasi kegiatan
2	Andreza Grencia Datika/ C2157201006	STMIK Palangkaraya	Sistem Informasi	2 jam	1. Mengarahkan anggota tim 2. Menyusun laporan kegiatan 3. Editor video
3	Yudhi Kurniawan/ C2055201065	STMIK Palangkaraya	Teknik Informatika	2 jam	1. Menyiapkan perangkat komputer dan lcd 2. Moderator 3. dubber
4	Cucie/ C2157201053	STMIK Palangkaraya	Sistem Informasi	2 jam	1. Mendokumentasikan seluruh kegiatan 2. Pengumpulan data 3. Menyiapkan konsumsi
5	Tity Cynthia Natalia/ C2055201039	STMIK Palangkaraya	Teknik Informatika	2 jam	1. Mendokumentasikan seluruh kegiatan 2. Menyiapkan konsumsi 3. dubber
6	Helena Karawaheni/ E2257401003	STMIK Palangkaraya	Manajemen Informatika	2 jam	1. Mendokumentasikan seluruh kegiatan 2. Pengumpulan data 3. Menyiapkan konsumsi

BAB 5
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

5.1 Anggaran Biaya

Rincian anggaran biaya yang direncanakan dari total anggaran biaya pengabdian seperti yang ditunjukkan pada tabel 5.1.

Tabel 5. 1 Anggaran dan Biaya

1	**Pembelian Habis Pakai**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
	Kertas A4	Pencetakan dan penggandaan laporan	2	55.000	110.000
	Canva Premium	Pembuatan Video	1	75.000	75.000
	Jilid	Penjili dan lapora n	2	15.000	30.000
	Fotokopi	Penggandaan	4	10.000	40.000
	Pulpen, buku	Pencatatan datakeperluan kegiatan	6	10.000	60.000
	Sub Total				**315.000**
2	**Perjalanan**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
	Transportasi	Selama Kegiatan	5	200.000	1.000.000
	Sub Total				**1.000.000**

3	**Biaya Lain-lain**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
	Publikasi	Biaya Publikasi	1	200.000	200.000
	Sub Total				200.000
	TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN				**1.515.000**

5.2 Jadwal Kegiatan

Dalam pelaksanaan ini direncanakan membutuhkan waktu 1 hari pada tanggal 30 Agustus 2024. Adapun rincian seluruh tahapan kegiatan PKM yang dilaksanakan pada tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Jadwal Kegiatan

No	**Jenis Kegiatan**	**Juli**				**Agustus**				**September**
1	Observasi lapangan									
2	Persiapan alat, materi, aplikasi									
3	Pelaksanaan kegiatan									
4	Evaluasi kegiatan									
5	Pelaporan kegiatan									

BAB 6
HASIL KEGIATAN DAN LUARAN YANG DICAPAI

6.1 Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah dihadiri oleh pegawai dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan analisis mengenai penggunaan video animasi 2D sebagai media edukasi dalam memperkenalkan dan menjelaskan fungsi dan peran Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah. Susunan acara yang direncanakan terdapat pada tabel 6.1.

Tabel 6. 1 Hasil Kegiatan

Tanggal	Kegiatan	PJ
19 Agustus – 28 Agustus 2024	Pembuatan video animasi 2D	Tim Pelaksana
29 Agustus 2024	Perekaman suara untuk video animasi 2D	Tim Pelaksana
30 Agustus 2024	Menunjukan hasil video animasi Pengabdian Kepada Masyarakat	Tim Pelaksana
30 Agustus 2024	Penyerahan video animasi kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah	Tim Pelaksana

6.1.1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis pembuatan video animasi 2D mengenai tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah, video ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada masyarakat mengenai peran dan tanggung jawab Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dalam konteks sosial dan politik.

a. Penentuan Konsep dan Alur Cerita

Tim PKM mulai dengan merumuskan konsep dasar video. Menetapkan alur cerita , mulai dari pengenalan tentang Badan Kesatuan Bangsa dan Politik, diikuti dengan penjelasan mengenai tugas pokok dan fungsinya.

6.1.2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain pembuatan video animasi 2D mengenai tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah, proses ini dimulai dengan merancang konsep yang jelas dan terstruktur.

a. Pembuatan Skrip

Setelah alur cerita ditentukan, tim PKM menyusun skrip yang jelas. Skrip ini mencakup dialog, narasi, dan penjelasan yang akan dibacakan dalam video.

b. Desain Visual

Selanjutnya, tim PKM mulai merancang elemen visual yang akan digunakan dalam video.

c. Perencanaan Suara dan Musik

Menentukan nada suara yang sesuai untuk narasi dan memilih musik latar yang akan mendukung suasana video.

d. Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai panduan visual untuk setiap adegan dalam video, menggambarkan bagaimana animasi akan bergerak dan bagaimana informasi akan disampaikan. Gambar storyboard dapat dilihat pada halaman lampiran 3.

6.1.3 Tahap *Depelopment* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan pembuatan video animasi 2D mengenai tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah, proses ini melibatkan integrasi semua elemen yang telah dirancang sebelumnya menjadi satu kesatuan yang harmonis.

a. Produksi Animasi

Tim mulai dengan membuat animasi berdasarkan storyboard yang telah disusun.

b. Rekaman Suara

Sementara animasi sedang diproduksi, tim PKM melakukan rekaman suara. Narator yang telah dipilih membacakan skrip dengan intonasi yang sesuai, memastikan bahwa penjelasan mengenai tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik.

6.1.4 Tahap Implementation (Pelaksanaan)

Tim PKM memulai presentasi dengan pengenalan proyek, menjelaskan konteks dan tujuan dari pembuatan video animasi.

Setelah pengantar, tim PKM memutar video animasi yang telah disiapkan. Animasi tersebut menampilkan informasi secara visual, mengenai tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah.

Di akhir presentasi, tim PKM menyerahkan video animasi kepada perwakilan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah. Penyerahan ini dilakukan sebagai bentuk dokumentasi dan sebagai alat untuk menyebarkan informasi lebih lanjut kepada pihak yang berkepentingan.

Berikut merupakan tampilan hasil video animasi yang telah dibuat terdapat pada gambar berikut



Gambar 6. 1 Tampilan Awal Video



Gambar 6. 2 Tampilan Isi



Gambar 6. 3 Peta Indonesia



Gambar 6. 4 Dokumentasi



Gambar 6. 5 Dokumentasi 2



Gambar 6. 6 Dokumentasi 3



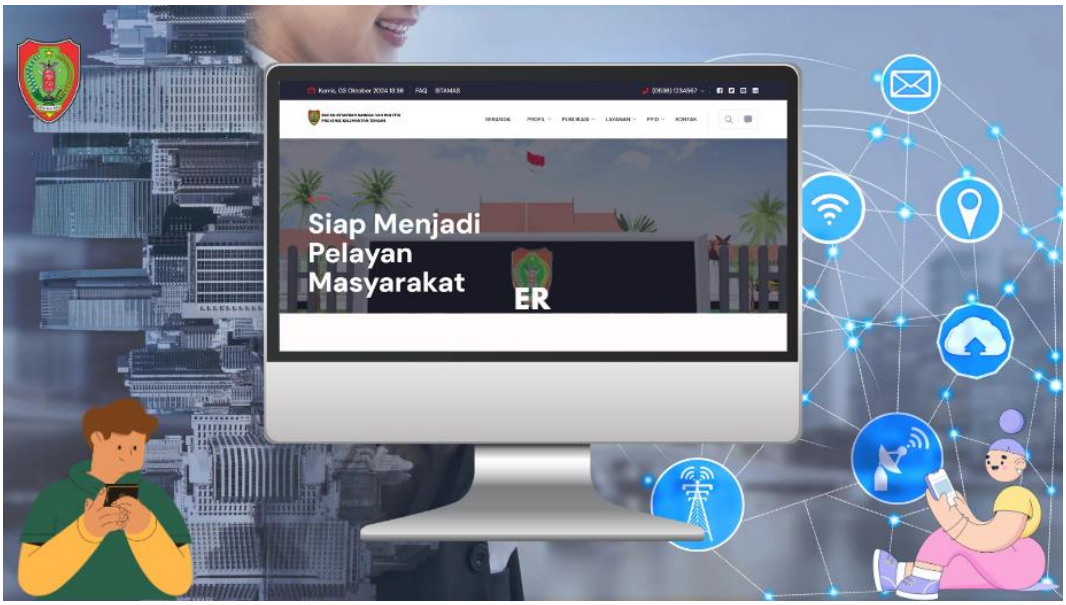
Gambar 6. 7 Dokumentasi 4



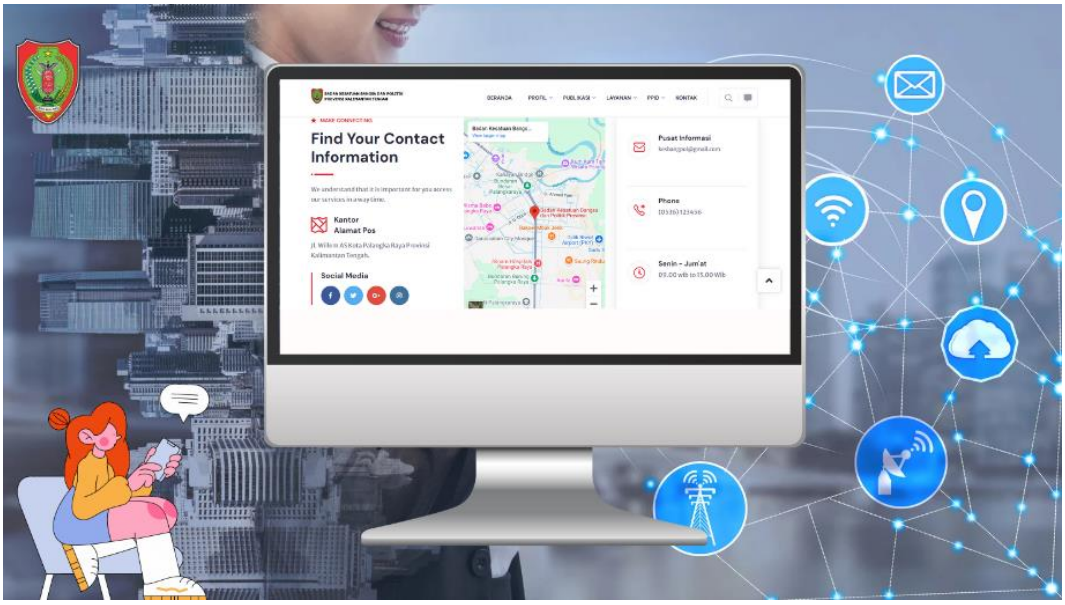
Gambar 6. 8 Dokumentasi 5



Gambar 6. 9 Dokumentasi 6



Gambar 6. 10 Website



Gambar 6. 11 Lokasi Badan Kesbangpol



Gambar 6. 12 Persatuan



Gambar 6. 13 Penutupan

6.1.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah dilakukan presentasi video animasi, maka dilakukan evaluasi dengan memberikan pretest, mempresentasikan video, dan memberikan post test dengan soal yang sama.

Tabel 6. 2 Soal Pre-test / Post-test

No	Pertanyaan Pre-test / Post-test	Poin Benar	Poin Salah
1	Kesbangpol bertugas membantu masyarakat dalam memahami ?	10	0
2	Kesbangpol berperan dalam mendukung masyarakat untuk ikut serta dalam ?	10	0
3	Kesbangpol sering mengadakan sosialisasi atau kegiatan untuk mendukung ?	10	0
4	Kesbangpol juga memiliki tugas untuk membantu masyarakat memahami ?	10	0
5	Dalam tugasnya, Kesbangpol mengawasi organisasi masyarakat (ormas) agar	10	0
6	Kesbangpol membantu pemerintah dalam menjaga keamanan negara dengan cara ?	10	0
7	Apa yang dilakukan Kesbangpol untuk meningkatkan rasa cinta masyarakat pada negara?	10	0
8	Apa tujuan utama dari pengawasan yang dilakukan Kesbangpol terhadap organisasi masyarakat (ormas)?	10	0
9	Salah satu fungsi Kesbangpol adalah memastikan bahwa organisasi masyarakat (ormas) ?	10	0
10	Apa tujuan utama dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol)?	10	0

Untuk menghitung tingkat pemahaman responden yaitu sebanyak 7 orang terhadap video animasi yang dibuat oleh tim PKM maka dapat dilakukan dengan menghitung persentase jawaban benar. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung persentase :

$$Tingkat\ Pemahaman\ (\%) = \left[\frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Total Soal}}\right] \text{ x } 100 \qquad (1)$$

Hasil dari evaluasi pre-test yang telah dibagikan terdapat pada Tabel 6.3.

Tabel 6. 3 Hasil Pre-test

No	Jumlah Benar	Jumlah Salah	Jumlah Poin	Tingkat Pemahaman (%)
Responden 1	7	3	70	70%
Responden 2	8	2	80	80%
Responden 3	9	1	90	90%
Responden 4	6	4	60	60%
Responden 5	7	3	70	70%
Responden 6	8	2	80	80%
Responden 7	7	3	70	70%
Rata-Rata				74%

Hasil dari evaluasi post-test yang telah dibagikan, terdapat pada Tabel 6.4.

Tabel 6. 4 Hasil Post-test

No	Jumlah Benar	Jumlah Salah	Jumlah Poin	Tingkat Pemahaman (%)
Responden 1	9	1	90	90%
Responden 2	10	0	100	100%
Responden 3	10	0	100	100%
Responden 4	9	1	90	90%
Responden 5	9	1	90	90%
Responden 6	10	0	100	100%
Responden 7	10	0	100	100%
Rata-Rata				96%

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat peningkatan pemahaman dari rata-rata 74% saat pre-test, menjadi 96% saat post-test. Dapat diartikan bahwa video tersebut berpengaruh positif untuk memberikan pengetahuan tentang tugas dan fungsi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

6.2 Luaran yang Dicapai

Dalam kegiatan PKM ini, luaran yang dicapai adalah sebagai berikut:

a. Video animasi yang dapat dimanfaatkan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik untuk memperkenalkan tugas pokok dan fungsi kepada masyarakat
b. Laporan kegiatan yang tersimpan di perpustakaan STMIK Palangkaraya

BAB 7
RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA

Rencana tahapan berikutnya tim PKM akan meningkatkan kualitas video animasi serta infografis yang menarik untuk menyajikan data atau informasi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana.

BAB 8
KESIMPULAN DAN SARAN

8.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari PKM yang telah dilaksanakan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

a. Kegiatan ini dapat memperkenalkan tugas pokok dan fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah kepada masyarakat luas dengan menggunakan video animasi 2D.
b. Memanfaatkan beberapa platform design seperti Canva untuk membantu memudahkan pengguna dalam keperluan design.
c. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menggunakan perhitungan rata-rata, sebanyak 96% responden lebih memahami fungsi dan tugas pokok Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah setelah video animasi yang telah dibuat.

8.2 Saran

Untuk kegiatan selanjutnya, tim PKM menyarankan pembuatan video animasi 2D dengan menggunakan canva dibuat lebih menarik dan interaktif dengan mengikuti *trend* yang ada mengingat teknologi yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Dewantari, D. A., Kustiawan, U., & Putra, Y. D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 21-37.

Hernawan, A. (2020). Dasar-Dasar Animasi 2D: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Andi Offset.

Ikhsan, M. (2022). Peranan Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Dalam Meningkatkan Partisipasi Politik Generasi Muda Di Kota Pekanbaru. 1–12

Nurfajri, A. (2023). Peran Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dalam Pembinaan dan Pengawasan Organisasi Kemasyarakatan. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 3(2), 1633-1634.

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(3), 159-166.

Setiawan, B. (2021). Prinsip Desain Grafis dalam Pembuatan Animasi. Jakarta: Salemba Empat.

Taufik, R. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 10(3), 45-56.*

Wright, J. (2020). *Canva: Platform Desain Grafis untuk Semua Kalangan*. Jurnal Teknologi dan Desain, 8(1), 23-34.

https://intisari.grid.id/read/034017828/bagaimana-cara-mudah-membuat-video-animasi-pembelajaran-melalui-canva, di akses pada 22 Oktober 2024

https://youtu.be/R36wr8XaQc8?si=2cQtnOf_vgv3ktqy, di akses pada 22 Oktober 2024

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata

BIODATA KETUA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	199309042018001
5	NIDN	1104099301
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 04 September 1993
7	E-mail	amayaandridamaini@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	0852-4836-7262
9	Alamat Kantor	Jl. G. Obos No. 114
10	Nomor Telepon / Faks	0536-3224593
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 12 orang
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Multimedia
		2. Sistem Operasi
		3. Arsitektur dan Organisasi Komputer

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	**S-2**
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Palangkaraya	Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Big data & Machine Learning
Tahun Masuk-Lulus	2011-2015	2016-2018
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Aplikasi Penentu Kebutuhan Gizi Harian berbasis *Mobile Android*	Transliterasi Aksara Jawa kedalam Huruf Latin menggunakan *Pseudo Zernike Moment* dan *Multi-Class Support Vector Machine*
Nama Pembimbing	1. Herkules, S.Kom., M.Cs Drs. Sartana, M. Si	1. Dr. Pranowo ST., MT. Ir. A. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2020	Penggunaan Rapid Application Development Pada Perancangan Informasi Akademik Program Studi Teknik Informatika STMIK Palangkaraya	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
2	2020	Rancang Bangun Sistem Informasi Kerajinan Tangan Khas Kalimantan Tengah	STMIK Palangkaraya	Rp 6.985.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2019	Analisi Penerapan SIKD pada Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Provinsi Kalimantan Tengah	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
2	2023	Penerapan Penggunaan Aplikasi Try Out Berbasis Android Di MI Nur Syafa'at Desa Pundu Kecamatan Cempaga Hulu Kabupaten Kotawaringin Timur.	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
3	2023	Sosialisasi Dampak Bahaya Penggunaan Smartphone Terhadap Anak-Anak TK Risten Rehobot Palangka Raya	STMIK Palangkaraya	Rp 1.500.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Penggunaan Rapid Application Development Pada Perancangan Informasi Akademik Program Studi Teknik Informatika STMIK Palangkaraya	Jurnal Prodi Teknik Informatika UNW "Multimatrix"	Vol II/No. 2/2020
2	Penerapan Aplikasi Try Out Berbasis Android di MI Nur Syafa'at Desa Pundu Kecamatan Cempaga Hulu Kabupaten Kotawaringin Timur.	Jurnal Pengabdian Masyarakat Mitra Kreasi Cendekia (MKC)	Vol 1/No. 2/2023
3	Evaluasi Antarmuka Web Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah Kota Palangka Raya	Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi	Vol. 6/No. 1/2023

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 November 2024

K e t u a,

Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT

NIK 199309042018001

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Andreza Grencia Datika
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki /~~Perempuan~~ *)
3	NIM	C2157201006
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 28 Januari 2000
5	E-mail	andrezagd46@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	082252117557

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Sekolah	SDN 4 Kasongan Lama	SMPN 5 Katingan Hilir	SMAN 2 Katingan Hilir
Tahun Masuk-Lulus	2006-2012	2012-2015	2015-2018

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 November 2024
Anggota,

Andreza Grencia Datika
NIM. C2157201006

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Yudhi Kurniawan
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki / ~~Perempuan~~ *)
3	NIM	C2055201065
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Kasongan, 23 Juni 2002
5	E-mail	yudhik539@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	085651347214

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Sekolah	SDN 4 Kasongan Baru	SMPN 1 Katingan Hilir	SMAN 1 Katingan Hilir
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 November 2024

Anggota,

Yudhi Kurniawan

NIM. C2055201065

BIODATA ANGGOTA

C. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Cucie
2	Jenis Kelamin	~~Laki-Laki~~ / Perempuan *)
3	NIM	C2157201053
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Tumbang Maraya, 25 Agustus 2001
5	E-mail	cuciecucie4@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	082119504327

D. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Sekolah	SDN Tumbang Maraya	SMPN 1 Damang Batu	SMAN 4 Palangka Raya
Tahun Masuk-Lulus	2009-2015	2015-2018	2018-2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 November 2024
Anggota,



Cucie
NIM. C2157201053

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Tity Cynthia Natalia
2	Jenis Kelamin	~~Laki-Laki~~ / Perempuan *)
3	NIM	C2055201039
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Bahu Palawa, 22 Desember 2002
5	E-mail	titynatalia2020@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081222455164

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Sekolah	SDN Bahu Palawa	SMPN 2 Kahayan Tengah	SMAN 1 Kahayan Tengah
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 November 2024

Anggota,

Tity Cynthia Natalia

NIM. C2055201039

BIODATA ANGGOTA

C. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Helena Karawaheni
2	Jenis Kelamin	~~Laki-Laki~~ / Perempuan *)
3	NIM	E2257401003
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Dayu, 20 Agustus 2004
5	E-mail	helenakarawaheni208@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	085245620623

D. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Sekolah	SDN 1 Dayu	SMPN 1 Karusen Janang	SMKN 1 Buntok
Tahun Masuk-Lulus	2010-2016	2016-2019	2019-2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 November 2024

Anggota,



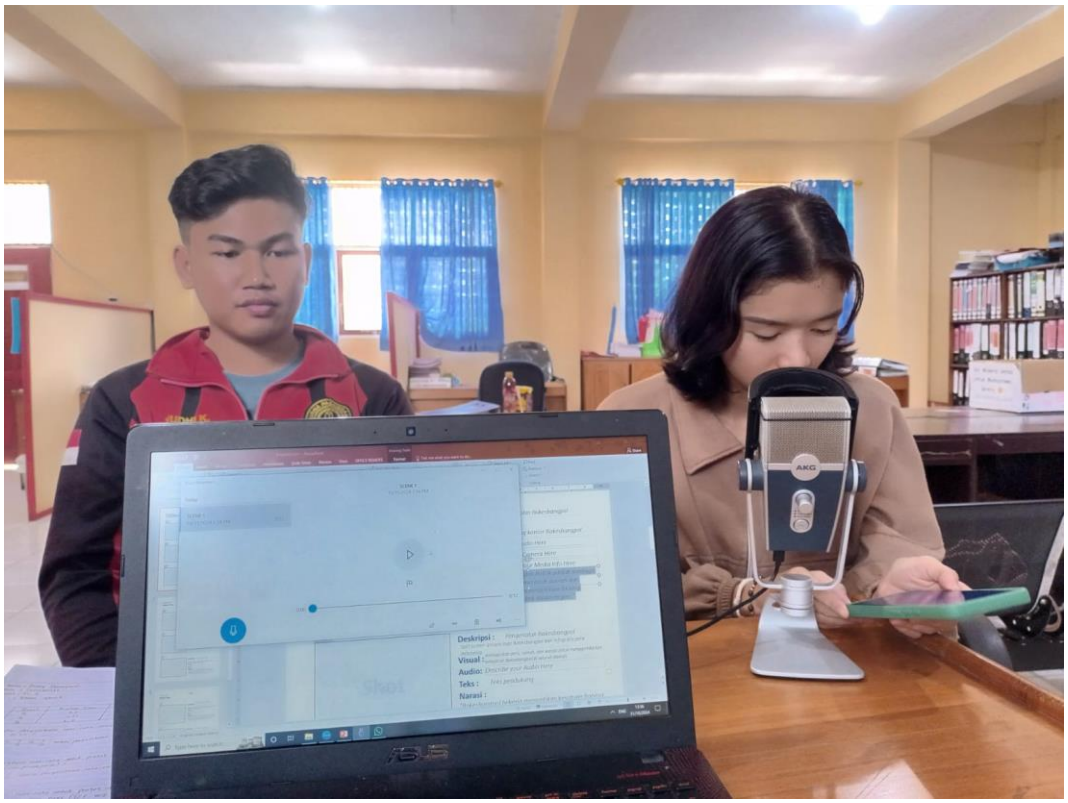
Helena Karawaheni

NIM. E2257401003

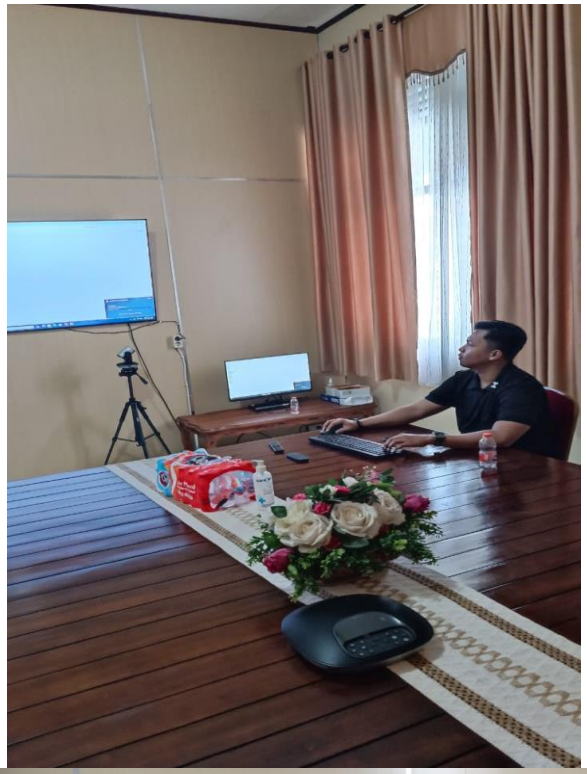
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 3. Dokumentasi Dubbing



Lampiran 4. Dokumentasi Penyerahan Video PKM



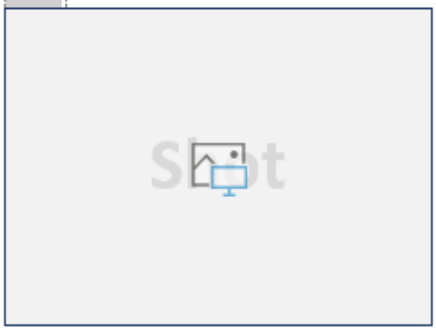


Lampiran 5. Storyboard

Storyboard:
Mengenalkan Tugas & Fungsi BAKESBANGPOL

Scene:
1

 # 1



Deskripsi: *Opening. Muncul lambang BAKESBANGPOL*

Visual: Latar belakang bendera Indonesia berkibar.

Audio: *Opening audio*

Teks: *Describe your Camera Here*

Narasi:
"Selamat datang di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik. Lembaga yang berperan penting dalam menjaga persatuan, stabilitas, dan keberlangsungan demokrasi di Indonesia."

 # 2



Deskripsi : *Pengenalan Bakesbangpol*

Visual : *Tampilan gedung kantor Bakesbangpol.*

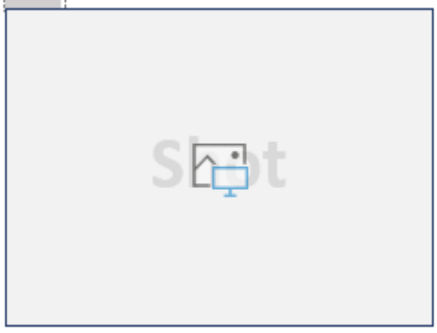
Audio: *Describe your Audio Here*

Teks : *Describe your Camera Here*

Narasi : *Describe your Media Info Here*

"Bakesbangpol adalah lembaga yang berada di bawah pemerintah daerah dan bertanggung jawab dalam pengelolaan bidang kesatuan bangsa serta politik dalam negeri."

 # 3



Deskripsi : *Pengenalan Bakesbangpol*

Visual : *Split screen antara logo Bakesbangpol dan infografis peta Indonesia. Animasi ikon peta, rumah, dan warga untuk menggambarkan kehadiran Bakesbangpol di seluruh daerah.*

Audio: *Describe your Audio Here*

Teks : *Teks pendukung*

Narasi :
"Bakesbangpol bekerja memastikan kesatuan bangsa tetap terjaga di seluruh pelosok negeri."

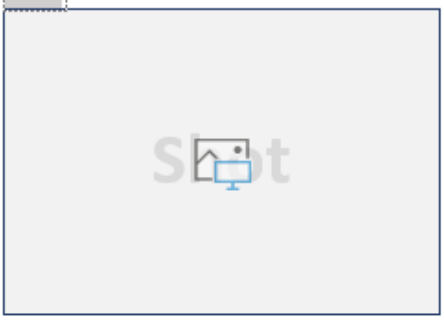
Storyboard:

Movie Title

Scene:

Scene Number

4



Deskripsi: *Tugas Utama Bakesbangpol*

Describe your Shot Here

Visual: *Animasi ikon-ikon yang menggambarkan tugas-tugas Bakesbangpol*

Audio: *Describe your Audio Here*

Teks: *Describe your Camera Here*

Narasi: *Describe your Media Info Here*

Apa saja tugas Bakesbangpol? Bakesbangpol membangun kesatuan bangsa, menjaga demokrasi, serta mengelola konflik sosial agar tercipta stabilitas nasional.

5



Deskripsi : *Fungsi Bakesbangpol*

Visual : *Potongan adegan yang menggambarkan berbagai kegiatan B ngpol*

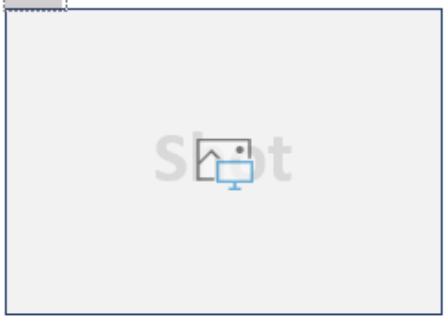
Audio:

Teks :

Narasi :

"Fungsi Bakesbangpol antara lain: mengawasi jalannya pemilu, menjaga stabilitas politik dan sosia

6



Deskripsi : *Fungsi Bakesbangpol*

Visual : *Tampilan dialog antar masyarakat dan organisasi kemasyarakatan (ormas).*

Audio: *Describe your Audio Here*

Teks : *Describe your Camera Here*

Narasi :

"Bakesbangpol juga melibatkan masyarakat langsung melalui diskusi publik dan memantau aktivitas organisasi kemasyarakatan."

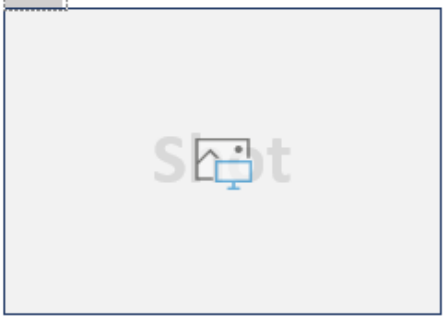
Storyboard:

Movie Title

Scene:

Scene Number

7



Kerjasama dan Kolaborasi

Deskripsi: *Describe your Shot Here*

Visual: *Adegan para pejabat dan masyarakat duduk bersama dalam sebuah rapat.*

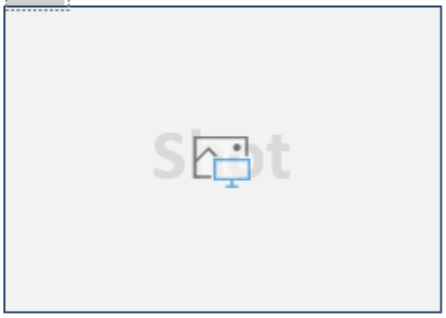
Audio: *Describe your Audio Here*

Teks: *Describe your Camera Here*

Narasi: *Describe your Media Info Here*

"Bakesbangpol bekerja bersama banyak pihak, dari pemerintah, militer, hingga masyarakat, semua demi menjaga Indonesia tetap kuat dan bersatu."

8



Deskripsi : *Teknologi dan Transparansi*

Describe your Shot Here

Visual : *Animasi smartphone dan Potongan layar website Bakesbangpol dan portal online untuk melaporkan atau berkontribusi.*

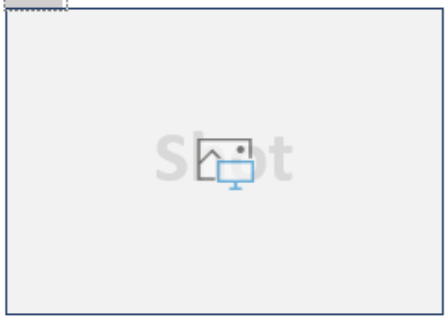
Audio: *Describe your Audio Here*

Teks : *"Partisipasi Digital"* *"Transparansi Informasi"*

Narasi : *Describe your Media Info Here*

"Teknologi membuat semua lebih mudah! Lewat aplikasi dan portal online, Anda bisa berpartisipasi dalam menjaga stabilitas dan kesatuan bangsa.

9



Deskripsi : *Penutup dan Ajakan*

Visual : *Gambar masyarakat Indonesia dari berbag latar belakang berkumpul bersama.*

Audio: *Music Background*

Teks : *"Bersama Bakesbangpol, Jaga Kesatuan, Tegakkan Demokrasi."*

Narasi :

"Indonesia kuat karena kita bersatu. Bersama Bakesbangpol, kita jaga keutuhan bangsa. Mari terlibat, mari beraksi!"

Lampiran 6. Hasil Kuesioner Evaluasi

