



SURAT KETERANGAN
MELAKUKAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
No. 021/C.02.01/LP2M/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : LP2M-Itenas
JL. P.K.H. Mustafa No.23 Bandung

Menerangkan bahwa,

No.	Nama	NPP	Jabatan
1	Rosa Kamita, M.Sn., Ph.D.	20000803	Ketua Tim
2	Aditya Januarsa, M.Ds.	20100502	Anggota Tim
3	Aldrian Agusta, M.Ds.	20020404	Anggota Tim
4	Asep Ramdhan, M.M.	20130702	Anggota Tim
5	Inko Sakti Dewanto, M.Ds.	20160504	Anggota Tim

Telah melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai berikut:

Nama Kegiatan : Pelaksanaan Program Bantuan Dana Inovasi Modul Digital
Tempat : Kampus Institut Teknologi Nasional Bandung
Waktu : September - Desember 2019
Sumber Dana : Ristekdikti

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 10 Januari 2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat (LP2M) Itenas
Kepala,

Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
NPP 960604

LAPORAN AKHIR
PELAKSANAAN PROGRAM BANTUAN DANA INOVASI MODUL DIGITAL



Ketua Pelaksana Hibah:

Rosa Karnita, M.Sn, Ph.D | NIDN. 0411087201

Anggota Pelaksana:

Aditya Januarsa, M.Ds

Aldrian Agusta, S.Sn, M.Ds

Asep Ramdhan, S.Ds, M.M

Inko Sakti Dewanto, S.T, M.Ds

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi Nasional – Bandung

2019

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang

Perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Oleh karenanya, diperlukan penerapan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat melibatkan mahasiswa dalam perubahan yang sangat cepat terutama pada proses pembelajaran yang dapat menjangkau pembelajar secara lebih luas dan independen.

Mahasiswa diharapkan dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk mengeksplorasi, mencari, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Selain itu itu mahasiswa akan dapat dengan cepat memperoleh ide dan pengalaman dari berbagai komunitas dan kalangan.

Teknologi informasi dan komunikasi diciptakan dengan tujuan tidak hanya sebagai media pendukung dalam pembelajaran, tetapi juga untuk mengubah mental mahasiswa sehingga mahasiswa mampu mengembangkan sikap inisiatif dan kemauan belajar dengan mandiri. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan adalah bagaimana mahasiswa dapat belajar dengan cara mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasi, serta menggunakan segala macam media dan unsur belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah terjadi perubahan dalam melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan teknologi untuk berinteraksi baik antara manusia dengan komputer misalnya, juga manusia dengan manusia. Hal ini terjadi pada berbagai aspek seperti aspek ekonomi, sosial, juga pendidikan. Di abad 21 ini, pendidikan telah harus dapat beradaptasi dengan perubahan cara belajar terutama dalam berinteraksi selama proses pembelajaran. Jika dahulu belajar adalah melakukan interaksi hanya di dalam kelas saja, kini belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu, sehingga diperlukan rancangan interaksi yang tepat untuk efektivitas dan efisiensinya.

Generasi muda yang dibesarkan di era milenial dan generasi post milenial semakin akrab dengan produk-produk digital dalam kesehariannya. Sejak pembelajaran berpusat pada mahasiswa digaungkan sebagai paradigma baru pendidikan tinggi di Indonesia, pendidikan tinggi perlu menanamkan cara belajar yang mengutamakan kemandirian mahasiswa untuk dapat pro aktif dan memiliki tanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Oleh karenanya, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik

yang hidup di era pembelajaran abad ke 21 yang lebih menggunakan teknologi yang serba cepat dan mudah diakses dari manapun. Tujuan pengembangan inovasi modul digital adalah untuk dapat memenuhi kebutuhan pembelajar di era saat ini sehingga belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Tujuan Program

Program hibah Inovasi Modul Digital yang diusulkan memiliki tujuan jangka pendek yaitu untuk memperkenalkan contoh modul digital yang inovatif yang dapat membangun interaksi dengan peserta didik. Kemudian, tujuan jangka panjang dari program ini adalah dengan tersedianya modul-modul digital yang interaktif, inovatif, dan melalui rancangan digital storytelling yang dapat melibatkan mahasiswa. Langkah selanjutnya yang diharapkan adalah memperluas khalayak peserta didik yang mencakup tidak hanya mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Itenas, namun juga dapat diakses oleh mahasiswa lain baik di program studi lain di Itenas, dan juga di perguruan tinggi lain di seluruh Indonesia secara terbuka.

Ruang Lingkup

Mengacu pada sasaran jangka pendek dan jangka panjang yang telah disebutkan di atas, ruang lingkup program pengembangan inovasi modul digital meliputi pengembangan program dalam penyampaian materi belajar yang bersifat interaktif, kreatif, dan merangsang mahasiswa untuk aktif menindaklanjuti proses dan lebih termotivasi untuk belajar. Waktu interaksi secara sinkron virtual seperti membuat video conference dapat diadakan untuk bentuk pembelajaran blended, juga melibatkan kreativitas dalam berinteraksi dengan mahasiswa melalui simulasi dan diskusi interaktif.

Untuk rancangan modul digital yang lingkungannya dirancang untuk materi terbuka, maka lebih diperbanyak materi interaktif yang dapat dipelajari sendiri oleh pembelajar dan juga mengakomodir pilihan agar pembelajar dapat melakukan self-assessment atas hasil belajarnya.

Bab II Laporan Pengembangan

Melaporkan tahapan pengembangan modul digital, yaitu:

Tahap pengembangan, yang mendeskripsikan:

- Aktivitas yang dilakukan dalam tahap pengembangan (tahap analisis, perancangan dan pengembangan) meliputi rapat rutin team pelaksana pengembang modul digital yang melibatkan mahasiswa dalam teknis produksi video untuk materi introduksi dan sebagai aset untuk digabung pada konten motion graphics. Pada tahap analisis juga diadakan FGD untuk memperoleh pendapat dari group mahasiswa mengenai e-learning, dan bentuk-bentuk modul digital yang dapat menginspirasi mereka dan membuat mereka terlibat (membangun engagement).
- Luaran hasil tahap analisis, perancangan dan pengembangan.

No.	Tahap	Komponen	Material Kegiatan	Luaran
1	Analisis dan evaluasi rancangan mata kuliah, RPS dan bahan ajar	Penyusunan rancangan mata kuliah, CPMK dan RPS, Penelaahan bahan ajar S1 berbahasa Indonesia	Metode Penelitian Desain	Dokumen RPS untuk materi terbuka yang telah diterapkan pada LMS institusi
		Penyusunan bahan ajar program S1 berbahasa Indonesia untuk menjadi modul digital	Perancangan E-book Metode Penelitian Desain	Seluruh materi mata kuliah dalam bentuk E-book
2	Perancangan dan pelaksanaan materi modul digital	Penulisan naskah tutorial untuk aplikasi pada media digital	Naskah sesuai RPS yang akan dibuat modul digitalnya	Dokumen creative approach (role play dan visual storytelling)
		Pengembangan kit tutorial menggunakan media digital	Perancangan kuis, peer dan self-assessment, pembuatan questions bank, badges	Dokumen daftar tugas tes, kuis, badges, glossarium, peer dan self assessment
3	Pengembangan Modul Digital	Perancangan motion graphics	Motion graphics	Materi digital berupa 5 buah motion graphics
		Produksi video	Video pembuka materi/topik	Materi digital (pre) berupa 4 buah video roleplay dan 1 buah video VR 360
		Pasca produksi	Editing dan rendering	Materi digital (post) berupa 4 buah video roleplay dan 1 buah video VR

No.	Tahap	Komponen	Material Kegiatan	Luaran
		Pengelolaan modul digital melalui LMS institusi	seluruh naskah dan modul digital	Ketersediaan admin LMS Itenas untuk pelayanan e-learning bagi staf pengajar
4	Dokumentasi kegiatan dan pelaporan kegiatan	Dokumentasi dan laporan	Dokumentasi foto dan video kegiatan	Dokumen hasil kegiatan dan pelaporan

Rencana Pembiayaan

Pembiayaan yang direncanakan mengacu pada komponen yang kemudian dianalisis per komponen dan per satuan biaya SDM sesuai tabel-tabel di bawah ini.

Pembiayaan per komponen

Komponen	Satuan	Volume	Biaya (Rp)	Total (Rp)	Luaran
Penyusunan rancangan mata kuliah, CPMK dan RPS, Penelaahan bahan ajar S1 berbahasa Indonesia	per mata kuliah	1	3.316.500	3.316.500	Dokumen RPS untuk materi terbuka
Penyusunan bahan ajar program S1 berbahasa Indonesia untuk menjadi modul digital	per mata kuliah	1	4.974.750	4.974.750	Seluruh materi mata kuliah dalam bentuk E-book
Penulisan naskah tutorial untuk aplikasi pada media digital	per naskah	8	1.092.667	8.741.333	Dokumen creative approach (role play dan visual storytelling)
Pengembangan kit tutorial menggunakan media digital	per mata kuliah	1	3.204.896	3.204.896	Dokumen panduan pengembangan modul digital untuk dosen
Perancangan motion graphics	per topik	5	2.079.917	10.399.583	Materi digital berupa 5 buah motion graphics
Produksi video	per topik	5	4.363.333	21.816.667	Materi digital (pre) berupa 4 buah video roleplay dan 1 buah video VR
Pasca produksi	per topik	5	3.173.133	15.865.667	Materi digital (post) berupa 4 buah video roleplay dan 1 buah video VR
Pengelolaan modul digital melalui LMS institusi	per mata kuliah	1	881.833	881.833	Pengelolaan LMS Itenas untuk materi terbuka dan akses ke spadadikti

Dokumentasi dan laporan	per mata kuliah	1	920.333	920.333	Dokumen hasil kegiatan dan pelaporan
TOTAL RENCANA BIAYA				70.121.563	

Analisis Harga Satuan

Komponen: Penyusunan rancangan mata kuliah, CPMK dan RPS, Penelaahan bahan ajar S1 berbahasa Indonesia

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PERANCANGAN				
	Dosen	sdm	2,00	1.437.500	2.875.000
	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH PEKERJAAN PERANCANGAN</i>	<i>2.875.000</i>
B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	12.000	-
	Makan Siang	unit	2,00	35.000	70.000
	Makan Malam	unit	2,00	35.000	70.000
	Snack Malam	unit	-	12.000	-
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>140.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	<i>-</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				3.015.000
E.	Overhead 10%				301.500
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				3.316.500

Komponen: Penyusunan bahan ajar program S1 berbahasa Indonesia untuk menjadi modul digital

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PERANCANGAN				
	Dosen	sdm	3,00	1.437.500	4.312.500

	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				JUMLAH PEKERJAAN PERANCANGAN	4.312.500
B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	-	-
	Makan Siang	unit	3,00	35.000	105.000
	Makan Malam	unit	3,00	35.000	105.000
	Snack Malam	unit	-	-	-
				JUMLAH BIAYA MAKAN	210.000
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-
				JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS	-
D.	Jumlah (A+B+C)				4.522.500
E.	Overhead 10%				452.250
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				4.974.750

Komponen: Penulisan naskah tutorial untuk aplikasi pada media digital

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PERANCANGAN				
	Dosen	sdm	1,00	958.333	958.333
	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				JUMLAH PEKERJAAN PERANCANGAN	958.333
B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	-	-
	Makan Siang	unit	1,00	35.000	35.000
	Makan Malam	unit	-	35.000	-
	Snack Malam	unit	-	-	-
				JUMLAH BIAYA MAKAN	35.000
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-

				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	-
D.	Jumlah (A+B+C)				993.333
E.	Overhead 10%				99.333
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				1.092.667

Komponen: Pengembangan kit tutorial menggunakan media digital

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PERANCANGAN				
	Dosen	sdm	5,00	512.708	2.563.542
	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH PEKERJAAN PERANCANGAN</i>	<i>2.563.542</i>
B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	-	-
	Makan Siang	unit	5,00	35.000	175.000
	Makan Malam	unit	5,00	35.000	175.000
	Snack Malam	unit	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>350.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	<i>-</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				2.913.542
E.	Overhead 10%				291.354
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				3.204.896

Komponen: Perancangan motion graphics

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PERANCANGAN				
	Dosen	sdm	1,00	1.820.833	1.820.833
	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH PEKERJAAN PERANCANGAN</i>	<i>1.820.833</i>

B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	-	-
	Makan Siang	unit	1,00	35.000	35.000
	Makan Malam	unit	1,00	35.000	35.000
	Snack Malam	unit	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>70.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	<i>-</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				1.890.833
E.	Overhead 10%				189.083
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				2.079.917

Komponen: Produksi video

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PRODUKSI				
	Dosen	sdm	2,00	383.333	766.667
	Mahasiswa (talent)	sdm	4,00	250.000	1.000.000
	Mahasiswa (kru)	sdm	4,00	200.000	800.000
				<i>JUMLAH PEKERJAAN PRODUKSI</i>	<i>2.566.667</i>
B.	Makan				
	snack pagi	unit	10,00	12.000	120.000
	Makan Siang	unit	10,00	35.000	350.000
	Makan Malam	unit	10,00	35.000	350.000
	Snack Malam	unit	10,00	12.000	120.000
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>940.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	1,00	230.000	230.000
	Operator Peralatan	sdm	1,00	230.000	230.000
				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	<i>460.000</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				3.966.667

E.	Overhead 10%	396.667
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)	4.363.333

Komponen: Pasca produksi

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PRODUKSI				
	Dosen	sdm	2,00	383.333	766.667
	Mahasiswa	sdm	5,00	200.000	1.000.000
				<i>JUMLAH PEKERJAAN PRODUKSI</i>	<i>1.766.667</i>
B.	Makan				
	snack pagi	unit	7,00	12.000	84.000
	Makan Siang	unit	7,00	35.000	245.000
	Makan Malam	unit	7,00	35.000	245.000
	Snack Malam	unit	7,00	12.000	84.000
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>658.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	1,00	230.000	230.000
	Operator Peralatan	sdm	1,00	230.000	230.000
				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	<i>460.000</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				2.884.667
E.	Overhead 10%				288.467
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				3.173.133

Komponen: Pengelolaan modul digital melalui LMS institusi

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN PRODUKSI				
	Dosen	sdm	1,00	766.667	766.667
	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH PEKERJAAN PRODUKSI</i>	<i>766.667</i>
B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	-	-
	Makan Siang	unit	1,00	35.000	35.000

	Makan Malam	unit	-	-	-
	Snack Malam	unit	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>35.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA PEKERJAAN TEKNIS</i>	<i>-</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				801.667
E.	Overhead 10%				80.167
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				881.833

Komponen: Dokumentasi dan laporan

NO	URAIAN	SATUAN	KOEFISIEN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH HARGA (Rp)
A	PEKERJAAN LAPORAN & DOKUMENTASI				
	Dosen	sdm	2,00	383.333	766.667
	Mahasiswa	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH PEKERJAAN LAPORAN & DOK.</i>	<i>766.667</i>
B.	Makan				
	snack pagi	unit	-	-	-
	Makan Siang	unit	2,00	35.000	70.000
	Makan Malam	unit	-	-	-
	Snack Malam	unit	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA MAKAN</i>	<i>70.000</i>
C.	PEKERJAAN TEKNIS				
	Setting Peralatan	sdm	-	-	-
	Operator Peralatan	sdm	-	-	-
				<i>JUMLAH BIAYA PEK. TEKNIS</i>	<i>-</i>
D.	Jumlah (A+B+C)				836.667
E.	Overhead 10%				83.667
F.	Harga Satuan Pekerjaan (D+E)				920.333

Satuan Sumber Daya Manusia

NO.	JENIS PEKERJA	INDEKS Wilayah	HARGA UPAH PERBULAN	HARGA UPAH PERMINGGU	HARGA UPAH PERHARI	HARGA UPAH PERJAM	SATUAN HARGA
1	Tenaga Terampil/Ahli, Ser Dos, min.6 tahun	1	29.900.000	7.475.000	1.150.000	95.833	95.833
2	Tenaga Terampil/Ahli, Non Ser Dos, min. 6 tahun	1	23.000.000	5.750.000	884.615	73.718	73.718
3	Tenaga sub ahli, non SKA, min. 2 tahun	1	12.550.000	3.137.500	482.692	40.224	40.224
4	Tenaga magang/Mahasiswa	1	5.200.000	1.300.000	200.000	16.667	200.000
5	Makan	1					35.000
6	Snack	1					12.000
7	Pendampingan Pelaksanaan Pekerjaan	1			100.000		100.000

Realisasi Pembiayaan dan Keterserapan Dana

Penerimaan dana total sebesar Rp. 70.000.000,- (tujuh puluh juta rupiah) yang terbagi dalam termin ke-1 sebesar Rp. 56.000.000,- (lima puluh enam juta rupiah) dan termin ke-2 sebesar Rp. 14.000.000,- (empat belas juta rupiah) telah terserap dalam seluruh tahap program pengembangan modul digital, dilaporkan sebagai berikut:

1. Honor talent dan kru (mahasiswa) untuk produksi video introduksi dan video 360

No	Nama	Satuan	Biaya	Total	Keterangan
1	Handanu Ardhata	4	250.000	1.000.000	Talent
2	Aliffa Jihan	4	250.000	1.000.000	Talent
3	Intan Swandi	4	250.000	1.000.000	Talent
4	Ruhollah Moussavi	4	250.000	1.000.000	Talent
5	Firman N Adiansyah	4	200.000	800.000	Kru-audio
6	Qonita Fauziah	4	200.000	800.000	Kru-makeup
7	Amalia Nurul Tazkia	4	200.000	800.000	Kru-makeup
8	Nada Salsabila	4	200.000	800.000	Kru-dokum
9	Firman N Adiansyah	1	100.000	100.000	dokum VR
10	Nada Salsabila	1	100.000	100.000	dokum VR
TOTAL BIAYA (1)				7.400.000	

2. Konsumsi, belanja bahan habis (make-up artist) dan alat tulis kantor (atk)

No	Tanggal	Biaya (Rp)	Keterangan
1	20 Sep 2019	105.000	konsumsi
2	11 Oct 2019	114.626	konsumsi
3	25 Oct 2019	38.000	konsumsi
4	01 Nov 2019	219.000	konsumsi
5	05 Nov 2019	409.000	konsumsi
6	08 Nov 2019	96.000	konsumsi
7	14 Nov 2019	26.000	konsumsi
8	15 Nov 2019	451.000	konsumsi
9	15 Nov 2019	255.750	konsumsi
10	16 Nov 2019	197.400	make-up
11	17 Nov 2019	342.400	atk
12	19 Nov 2019	163.708	konsumsi
13	19 Nov 2019	176.000	konsumsi
14	20 Nov 2019	191.950	konsumsi
15	20 Nov 2019	208.000	konsumsi
16	20 Nov 2019	138.500	konsumsi
17	20 Nov 2019	140.400	konsumsi
18	21 Nov 2019	313.700	konsumsi
19	22 Nov 2019	123.900	konsumsi
20	22 Nov 2019	395.500	konsumsi
21	22 Nov 2019	311.500	konsumsi
22	25 Nov 2019	140.800	konsumsi
23	25 Nov 2019	230.265	konsumsi
24	26 Nov 2019	225.500	konsumsi
25	26 Nov 2019	26.000	konsumsi
TOTAL BIAYA (2)		5.039.899	

3. Honor Perancangan Pengembangan Modul Digital

Item Perancangan	Jumlah jam	Upah per jam	Jam x Upah	Pembulatan (Rp)	Penerima
Honor perancangan video motion graphics dan produksi video introduksi	156,50	95.833	14.997.865	15.000.000	Aldrian Agusta
Honor perancangan e-book interaktif, naskah tutorial, kit modul digital, analisis situasi dan evaluasi RPS, digital storytelling	156,50	95.833	14.997.865	15.000.000	Rosa Karnita
Honor perancangan produksi video introduksi dan pasca produksi video introduksi	151,50	95.833	14.518.700	14.520.000	Aditya Januarsa
Honor perancangan video dokumentasi, produksi video, audio mixer dan VR production	97,50	73.718	7.187.505	7.190.000	Inko Sakti D
Honor perancangan digital illustration	52,00	95.833	4.983.316	5.000.000	Asep Ramdhan

Item Perancangan	Jumlah jam	Upah per jam	Jam x Upah	Pembulatan (Rp)	Penerima
Honor setting dan pengelolaan LMS institusi	12,00	73.718	884.616	885.000	Agus Wardhana
TOTAL BIAYA (3)			57.569.866	57.595.000	

Rangkuman Biaya Total

No	Item	Biaya (Rp)
1	Honor talent dan kru (mahasiswa) untuk produksi video introduksi dan video 360	7.400.000
2	Konsumsi (snack dan makan siang/malam), belanja bahan habis (make-up artist) dan alat tulis kantor (atk)	5.039.899
3	Honor Perancangan Pengembangan Modul Digital	57.595.000
TOTAL GENERAL		70.034.899

Detail dan bukti pengeluaran biaya di atas dapat dilihat pada lampiran 8.

Bab III Evaluasi Modul Digital

Evaluasi Kelayakan

Evaluasi kelayakan modul digital oleh SPMI Perguruan Tinggi pengusul belum dilakukan secara menyeluruh. Namun demikian, hasil kegiatan dari hibah ini telah diusulkan kepada institusi untuk menjadi contoh yang inovasinya dapat direplikasi kemudian dapat diterapkan pada berbagai modul mata kuliah lain di lingkungan Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung.

Sampai tahap ini, melalui hibah telah dikembangkan perancangan konten digital yang disupport oleh laboratorium multimedia dari jurusan Desain Komunikasi Visual, beserta para tenaga ahli perancang modul digitalnya.

Team pelaksana program pengembangan inovasi modul digital untuk mata kuliah Metode Penelitian Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual tercantum sebagai berikut:

No	Nama	Bidang Keahlian DKV	Peran dalam team
1	Rosa Karnita, MSn, PhD	Advertising, storytelling, design pedagogy	Ketua Pelaksana Hibah, dosen pengampu mata kuliah
2	Aditya Januarsa, MDs	Multimedia, media interaktif, motion graphics	Anggota Pelaksana
3	Aldrian Agusta, SSn, MDs	Information design, experiential graphic design, motion graphics	Anggota Pelaksana
4	Inko Sakti Dewanto, ST, MDs	Identification design, graphic design, photography	Anggota Pelaksana
5	Asep Ramdhan, SDs, MM	Management, illustration graphics	Anggota Pelaksana
6	Agus Wardhana, SSos	Pengelolaan moodle	Admin LMS Itenas

Keberlanjutan program

Program yang diusulkan melalui hibah inovasi modul digital ini dirancang untuk memiliki keberlanjutan yang pendanaannya akan dikelola oleh institusi. Komitmen institusi untuk menjalankan blended learning telah dimulai dengan mengadakan pelatihan bagi para staf pengajar tetap untuk menggunakan Moodle sebagai LMS yang dimiliki oleh Itenas.

Bab IV Penutup

Program pelaksanaan dimulai sejak diberikannya bimbingan teknis dari direktorat pembelajaran dan kemahasiswaan – DIKTI di awal Oktober 2019. Pada waktu itu dilakukan presentasi dari setiap institusi mengenai program yang sedang berjalan terkait dengan pengembangan modul digital yang diajukan. Setelah itu revisi program dilakukan sesuai dengan masukan reviewer hibah dan direalisasikan.

Program yang direncanakan salah satunya memiliki kegiatan perancangan video untuk introduksi, perancangan video motion graphics, dan video VR untuk topik observasi. Untuk produksi video, kendala yang dihadapi meliputi internal yaitu memilih talent dan kru dari mahasiswa, mengatur jadwal produksi yang dapat diikuti oleh seluruh pihak terkait, misalnya ketika team pengembang terdiri dari dosen dan mahasiswa, perlu koordinasi yang cermat mengingat jadwal perkuliahan dan kegiatan lain yang harus dilakukan secara rutin oleh dosen dan mahasiswa, di luar kegiatan pelaksanaan hibah ini.

Sedangkan kendala eksternal adalah kurang optimalnya penggunaan alat lab yang ada dan sarana prasarana laboratorium yang belum sepenuhnya kedap dari kebisingan, misalnya ketika hujan dan suara gaduh dari luar masih terdengar sangat jelas. Kendala lainnya adalah ketika terjadi pemadaman listrik tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu.

Untuk rencana berikutnya, program yang mungkin dapat terhambat disebabkan oleh kendala, baik internal maupun eksternal dapat diantisipasi dengan menjadwalkan waktu tambahan di awal perencanaan, sehingga finalisasi program dapat tetap sesuai dengan jadwal. Selain itu, komitmen yang kuat dari seluruh komponen sumber daya manusia untuk dapat bersinergi dalam kerjasama pengembangan modul ini dapat turut melancarkan proses pelaksanaan.

LAMPIRAN 01

Timeline Kegiatan September 2019 – Desember 2019

No.	Kegiatan		September				Oktober				November				Desember			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Tahap Persiapan			X	X	X												
1	Kontrak & Termin I					X			X									
2	Bimtek Dikti						X											
3	Pengembangan dan Pelaksanaan																	
	a	Rapat/FGD/ Peer Group		X		X		X	X		X		X					
	b	Penyesuaian RPS pada LMS				X												
	c	Produksi Konten Video								X								
	i	Skenario, Shot List, Storyboard								X	X	X						
	ii	Shooting Video										X	X					
	iii	Post-produksi												X				
	d	Produksi Konten E-book																
	i	Storytelling						X	X									
	ii	Layout dan Editing								X	X	X						
	iii	Publishing										X	X					
4	Finalisasi dan Uji Coba Modul Digital ke User													X	X			
5	Unggah ke LMS														X	X		
6	Monitoring & Evaluasi														X			
7	Termin ke-II & BAST															X		

LAMPIRAN 02

Pembagian Chapter Video: Sinopsis, adegan, dan shot list untuk produksi video

VIDEO 1: Pendahuluan & Paradigma penelitian (research design)

VIDEO 2: Design Thinking

VIDEO 3: Literature Review (tinjauan pustaka, parafrase, sitasi/referensi); data collecting & data analysing

VIDEO 4: Membuat simpulan penelitian & argumentasi

B-ROLL: Intro (masuk ruangan, naik tangga, dsb), aktivitas diskusi, interaksi dengan buku & laptop, properti ruangan (detail), timelapse (waktu pagi-siang-sore-malam, orang keluar/masuk gedung 1, dsb), Closing (keluar ruangan, dsb), etc.

VIDEO 1: Pendahuluan & Paradigma penelitian (*research design*)

Sinopsis.Adegan 1.1

2 orang mahasiswa (INSWAN, AVI) terlihat sedang duduk di satu ruangan, tampak serius berdiskusi mengerjakan tugas. Selang beberapa waktu, datang seorang temannya (ALIFA) datang terlambat sembari membawa beberapa buku tebal mengenai metode penelitian. Setelah meminta maaf pada kedua temannya karena terlambat datang, ALIFA kemudian mengeluhkan sulitnya memahami isi buku yang ia bawa. INSWAN & AVI pun memiliki pendapat yang sama dengan ALIFA setelah sepintas membuka dan membaca beberapa lembar halaman buku tersebut, lalu mulai mempertanyakan seberapa penting proses meneliti dalam perancangan komunikasi visual, dan bertanya kenapa ALIFA memutuskan untuk mulai membaca buku tersebut. ALIFA memberitahu bahwa ia mendapatkan saran dari seniornya untuk menggunakan buku tersebut, sebagai penunjang matkul studio. Suasana hening sejenak, terlihat mereka bertiga sedang berpikir keras, lalu tiba-tiba AVI mencetuskan suatu gagasan, yaitu menghubungi bu OCHA untuk konsultasi (via Video Conf.), karena beliau merupakan pengajar di matkul metpen desain. End of scene.

Shotlists: (Lokasi Lab., area bangku dan meja panjang dekat area sudut-lemari)

- INSWAN & AVI: duduk bersebrangan di satu sudut ruang. AVI sedang membuka laptop, INSWAN sedang membuka halaman buku sembari membuat catatan.
- INSWAN & AVI berdiskusi satu sama lain; INSWAN menunjukan halaman sebuah buku pada AVI, sambil menanyakan pendapatnya; terlihat menunjukan beberapa gesture/ekspresi terkait diskusinya
- ALIFA masuk dari sebelah kiri layar, tergesa-gesa sembari meletakkan beberapa buku ke atas meja
- ALIFA membuat gesture dan ekspresi minta maaf karena terlambat datang (+dialog)
- ALIFA ikut duduk di sebelah INSWAN; ALIFA memulai dialog keluhan sulitnya memahami isi buku
- dialog dinamis antara ALIFA, AVI, INSWAN
- suasana hening sejenak; ALIFA, AVI, INSWAN terlihat merenung berpikir
- inisiasi AVI menyatakan gagasan untuk mengontak bu OCHA via VidConf; ALIFA dan INSWAN pun meresponnya dengan gesture setuju (+ dialog singkat).

- i) AVI menyerahkan/menggeser laptopnya ke arah INSWAN, menyuruh INSWAN untuk mengontak bu OCHA menggunakan laptopnya
- j) AVI & ALIFA beranjak dari tempat duduknya menghampiri INSWAN
- k) kamera berubah posisi (or INSWAN, AVI, ALIFA berubah posisi), mengambil sudut pandang belakang 3 mahasiswa sehingga layar komputer terlihat jelas. [layar monitor diberi blue screen]

Sinopsis.Adegan 1.2

Tampak sosok bu OCHA terkoneksi dengan vidconf, dan mulai menyapa mahasiswa. Ketiga mahasiswa yang mengontaknya pun terlihat positif menyambut bu OCHA. AVI inisiatif berbicara terlebih dahulu, meminta kesediaan bu OCHA untuk berdiskusi dengan mereka. Singkat cerita, ALIFA kemudian menyampaikan keluhan beserta pertanyaan berkaitan dengan apa itu sebenarnya “riset” dan seberapa penting proses meneliti dalam perancangan komunikasi visual. Setelah diam sejenak menyimak pemaparan mahasiswa tersebut, bu OCHA kemudian berusaha menjelaskan pemahaman sederhana mengenai “paradigma penelitian” serta posisinya dalam proses merancang (desain). Dialog pun terbentuk di antara 3 mahasiswa dan bu OCHA, seputar pemahaman secara terminologi (design research & research design), berlanjut dengan rekomendasi buku bacaan yang lebih mudah untuk dipahami oleh peneliti awal. Setelah cukup puas dengan paparan dari bu OCHA; AVI, ALIFA, dan INSWAN kemudian menutup diskusinya dengan ucapan terima kasih. End of scene.

Shotlists: *(Lokasi Lab., area bangku dan meja panjang dekat area sudut-lemari & area vinyl kayu)*

- a) bu OCHA sedang melihat layar komputernya di atas meja; [layar monitor diberi blue screen]; posisi bu OCHA miring agak membelakangi kamera (monitor ada di sebelah kiri)
- b) bu OCHA melihat ke arah depan kamera (centered), seolah-oleh melihat monitor; dialog
- c) INSWAN, AVI, ALIFA melihat ke arah depan kamera (centered), seolah-oleh melihat monitor; dialog
- d) INSWAN, AVI, ALIFA melihat ke arah layar monitor, posisi agak miring menghadap kamera (monitor ada di sebelah kanan)

Dialog dan tanya jawab pada bagian ini:

OCHA: Hello! Hai Avi, Inswan, Alifa, apa kabar?

Hampir serentak ketiganya menjawab: “kabar baik buuu”

ALIFA: Iya nih bu, kami mau tanya mengenai materi yang ibu berikan minggu lalu. Ada beberapa istilah yang kami belum pahami mengenai paradigma penelitian dan beberapa istilah lainnya.

AVI: Iya bu, saya coba googling tapi masih belum mengerti, kata google sih begini:

“**paradigma penelitian** merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori.”

OCHA: Oya, memang definisinya kurang lebih seperti itu. Paradigma adalah kerangka berpikir, artinya yang akan menjadi struktur utama yang akan membentuk penelitian kita, menjadi

pijakan kita untuk melangkah, menentukan arah dan tujuan penelitian, juga metode penelitian kita.

INSWAN: iya ya, kerangka berpikir..untuk memberikan bentuk, lalu bentuk penelitian itu yang seperti apa bu? apakah yang dapat dibedakan cirinya seperti kuantitatif atau kualitatif?

OCHA: Ya, nantinya dapat terlihat ciri penelitian kita menggunakan pendekatan kualitatif, kuantitatif, atau bahkan campuran. Kita dapat memilih paradigma yang kita acu, misalnya apakah menggunakan paradigma feminisme, pragmatisme, positivisme, konstruktivisme atau paradigma lainnya. Setiap paradigma yang kita pilih akan mengarahkan bagaimana kita merancang penelitian kita. Untuk jenis-jenis paradigma penelitian, silakan baca beberapa buku rujukan yang telah saya cantumkan di topik pendahuluan yaa

ALIFA: oh, merancang penelitian itu, yang istilahnya desain penelitian ya bu? saya agak bingung dengan kebalikannya yaitu penelitian desain. Itu bagaimana ya bu maksudnya?

AVI: Iya bu, saya juga masih belum paham...

INSWAN: kayaknya sih yang saya tangkap kemarin itu, kalau penelitian desain adalah yang berkaitan dengan masalah desain ya bu? tapi kalau desain penelitian saya juga masih bingung bagaimana tahapannya.

OCHA: ya betul, kata-katanya cuma dibalik tapi pengertiannya jadi sangat berbeda. Betul yang Inswan sampaikan, bahwa penelitian desain adalah yang berkaitan dengan permasalahan desain. Namun permasalahan desain untuk bidang DKV misalnya, juga berkaitan dengan permasalahan sosial, budaya, dll. Sehingga kita perlu tahu juga bagaimana caranya mendesain penelitian, karena kita ingin pertanyaan penelitian kita terjawab, maka kita perlu mengambil data, kemudian menganalisis data. Sebelum mengambil data, kita perlu menentukan sampel penelitian, yaitu apa yang akan kita teliti, apakah orang, benda, binatang, dokumen? Dsbnya. Itu kira-kira tahapannya. Lebih jelasnya nanti silakan cek di materi mengenai **desain penelitian dan penelitian desain** yaa

ALIFA: ohh iyaa, sudah mulai lebih paham saya sekarang...

INSWAN dan AVI: (mengangguk-angguk)

OCHA: ya, ada lagi yang ingin ditanyakan?

INSWAN: baiklah bu, sudah lebih jelas sekarang, untuk sementara sih saya belum ada pertanyaan lagi (tengok kiri kanan)

AVI: iya bu, sudah lebih jelas, nanti kita mau langsung cari dan baca jenis-jenis paradigma yang ibu sebutkan tadi. Terima kasih banyak ya buuu

OCHA: sama-sama. Sampai bertemu lagi yaa

====the end of the dialogue=====

Sinopsis.Adegan 1.3

AVI, ALIFA, dan INSWAN kemudian kembali ke posisinya semula, setelah mengakhiri VidConf dengan bu OCHA. Suasana hening sejenak, mereka bertiga terlihat berusaha menyimpulkan hasil diskusi sebelumnya. INSWAN memecah keheningan dengan inisiatif mengutarakan kesimpulannya, disambut dengan tanggapan AVI dan ALIFA yang saling melengkapi hasil kesimpulannya. Setelah cukup puas dengan pembahasan sebelumnya, mereka bertiga pun kemudian melanjutkan pekerjaan, termasuk membagi tugas mencari beberapa artikel/buku rujukan dari bu OCHA sebelumnya. End of chapter 01.

Shotlists: (Lokasi Lab., area bangku dan meja panjang dekat area sudut-lemari)

- AVI & ALIFA kembali ke posisi semula (berdiri -> duduk)
- suasana hening sejenak; ALIFA, AVI, INSWAN terlihat merenung berpikir; [Slider?]

- c) INSWAN memecah suasana hening, menyerukan sesuatu (kesimpulannya atas percakapan dengan bu OCHA); ALIFA & AVI memperhatikan dengan seksama;
- d) Setelah INSWAN berhenti bicara, ALIFA & AVI secara bergantian turut mengutarakan/melengkapi kesimpulan INSWAN sebelumnya.
- e) ALIFA, AVI, INSWAN memutuskan pembagian tugas untuk mencari beberapa artikel/buku rujukan dari bu OCHA.
- f) ALIFA, AVI, INSWAN terlihat kembali ke rutinitas semula, yaitu mengakses laptop dan membaca/membuat catatan dari beberapa buku di atas meja; kamera zoom-fade out secara perlahan.

VIDEO 2: Design Thinking

Sinopsis.Adegan 2.1

Berdasarkan hasil diskusi sebelumnya, AVI, ALIFA & INSWAN mulai menyadari pentingnya proses riset dalam sebuah perancangan. Beberapa hari kemudian, mereka bertiga menghampiri pa AJ yang baru saja selesai mengajar di kelas studio, untuk meminta masukan/pendapat mengenai proyek (tugas) yg tengah mereka kerjakan. Dalam proses diskusinya, beberapa kali pa AJ melontarkan pertanyaan-pertanyaan dasar, seperti “targetnya siapa?”, “tujuannya apa?”, “bagaimana cara menyampaikan pesan/media pada target?”, dsb. <<Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengacu pada model “Design Thinking”>> di tengah-tengah penjelasan masukan dan pertanyaan, pa AJ berulang kali menyebutkan kata “Design Thinking”. ALIFA yg terlihat agak sedikit bingung, kemudian bertanya “Design Thinking itu apa ya pa?”. Pa AJ pun terlihat menunjukkan ekspresi heran. end of scene.

Shotlists: (Lokasi ruang studio kelas B)

- a) Beberapa mahasiswa (diambil dari sebagian KRU) terlihat keluar ruangan; kamera (handheld/dolly) bergerak masuk ruang studio, menyorot pa AJ yang sedang membereskan beberapa dokumen, buku dan peralatan lainnya (bersiap-siap meninggalkan ruangan karena kuliah baru saja selesai).
- b) Suara ALIFA/INSWAN terdengar “BAPAA.. bisa ganggu waktunya sebentar gaa..hehe”, pa AJ menengok ke arah kamera lalu tersenyum dan memperlihatkan gesture bersedia
- c) ALIFA, INSWAN, AVI masuk ruang; kamera menyorot ke arah pintu masuk
- d) Pa AJ, ALIFA, INSWAN, AVI terlihat dalam 1 frame (medium-long shot), duduk di meja panjang
- e) ALIFA, INSWAN, AVI mengutarakan maksudnya untuk meminta asistensi/pendapat atas proyek yg sedang mereka kerjakan, menyerahkan paper/laptop/dsb ke pa AJ (camera 2 fokus ke arah bertiga)
- f) Pa AJ menyimak tampilan di layar laptop/paper/dsb sembari melontarkan beberapa pertanyaan; (camera 1 fokus ke arah pa AJ)
- g) ALIFA, INSWAN, AVI bergantian menjawab pertanyaan pa AJ
- h) Pa AJ beberapa kali menyebutkan kata “design thinking”, lalu ALIFA/INSWAN/AVI serentak (atau salah satu aja) bertanya “design thinking itu apa ya pa?”
- i) Pa AJ menunjukkan ekspresi heran melihat mereka bertiga...

VIDEO 3: Literature Review (tinjauan pustaka, parafrasa, sitasi/referensi); data collecting & data analysing

Sinopsis.Adegan 3.1 Obrolan 3 mahasiswa mengenai tugas makalah tinjauan pustaka

Terlihat satu orang mahasiswa sedang bermain gitar (AVI). Kemudian datang kedua temannya menghampiri (INSWAN,ALIFA). Salah satu menyapa AVI dan bertanya kenapa kok yang lain sibuk bikin tugas, ini malah bermain gitar. AVI menjawab bahwa dia juga sedang membuat tugas makalah tinjauan pustaka yang diberikan oleh dosen metpen. Topik yang diangkat oleh AVI adalah tentang alat musik petik. Kebetulan AVI suka bermain gitar, jadi mungkin topik ini menarik buat dia. Tapi ternyata AVI bingung harus mulai dari mana, apa saja yang akan ditulis dalam makalah tinjauan pustaka mengenai alat musik petik.

ALIFA dan INSWAN ikut memberikan pendapat mengenai apa saja yang mungkin bisa AVI tulis dalam makalahnya. Misalnya bisa sejarahnya, jenis alat musik petik, ketertarikan orang untuk mempelajari alat musik petik, dsb. Kemudian juga bertanya pada AVI mengenai tujuan penelitian AVI sehingga diperlukan tinjauan pustaka. Misalnya tujuan penelitiannya ingin mengetahui berbagai jenis alat musik yang ada di Indonesia dan pendapat masyarakat terhadap jenis-jenis alat musik tertentu. Kemudian AVI termenung sejenak, kemudian menyetujui apa yang disarankan oleh teman-temannya dan mulai googling mencari literatur yang terkait dengan apa yang ingin AVI ketahui dari topik tersebut dan menjawab beberapa pertanyaan kedua temannya. Kemudian ALIFA dan INSWAN pamit pulang duluan, setelah itu AVI bermain gitar lagi [kamera fade out].

Shotlists: (Lokasi Lab., area sofa, rak buku, dan karpet)

- l) AVI: duduk sendiri sambil bermain gitar, di meja ada laptop posisi terbuka
- m) INSWAN & ALIFA datang menghampiri AVI dan duduk di sebelah kiri dan kanan AVI
- n) INSWAN menyapa AVI dan bertanya: kok udah nyantai, tugas makalah tinjauan pustaka udah bikin belum?
- o) AVI menjawab, sebetulnya tidak lagi nyantai juga karena lagi berpikir apa yang akan ditulis terkait tugas makalahnya
- p) ALIFA bertanya apa topik yang dipilih oleh AVI
- q) AVI menjawab: topiknya mengenai alat musik petik, karena dia suka main gitar. Dia pikir dengan mengambil topik yang dia senangi, segalanya jadi mudah tapi ternyata tidak juga.
- r) INSWAN: kalo gak salah dosen bilang, makalah tinjauan pustaka itu dibuat untuk mengumpulkan informasi apa saja yang kita butuhkan dan untuk mengetahui hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, terkait dengan topik yang kita angkat tersebut.
- s) ALIFA: iya VI, coba kamu tahu gak siapa yang menemukan alat musik petik? Pertama kali di negara mana?
- t) Obrolan berjalan tanya jawab seputar alat musik petik, dan ditutup dengan kesimpulan bahwa AVI menyadari kalau dia perlu fokus dengan apa yang ingin dia ketahui.
- u) ALIFA dan INSWAN: ok kalo gitu kita pulang dulu ya, sampai ketemu besok!

Sinopsis.Adegan 3.2 Membuat Parafrasa, oleh Bu INA

Masih lanjutan dari literature review, bu Ina menyampaikan materi mengenai cara membuat parafrasa, dimulai dari mengapa parafrasa penting dilakukan dalam penulisan artikel ilmiah, khususnya dalam menulis tinjauan pustaka.

Shotlists: (Lokasi Lab., area sofa dan karpet)

- e) Bu INA duduk sambil membuka laptop di atas meja kerjanya.
- f) Bu INA menjelaskan apa itu parafrasa, mengapa parafrasa penting (menghindari plagiarisme)
- g) Bu INA memberikan 1 contoh membuat parafrasa (hanya diucapkan), setelah itu agar lebih memperjelas, bu INA mengajak mahasiswa untuk melihat tayangan yang lebih lengkap [motion graphic] mengenai contoh2 parafrasa

Sinopsis.Adegan 3.3 Membuat sitasi dan mengelola referensi

Bu OCHA sedang duduk di meja kerjanya, dan memberi introduksi mengenai sitasi dan mengelola referensi. Pertama, menjelaskan definisi, kemudian pentingnya sitasi dan pengelolaan referensi, kemudian memberikan beberapa contoh nama software yang bisa dilakukan untuk membuat sitasi dan kemudian memberikan rekomendasi untuk menggunakan mendeley desktop. Diakhiri dengan menutup pembicaraan dan menggiring mahasiswa untuk melihat tayangan tutorial cara membuat sitasi dan mengelola referensi menggunakan mendeley desktop [pindah ke screen recording untuk video tutorial].

Shotlists: (Lokasi Lab., area bangku dan meja kerja dengan lampu belajar)

- g) Bu OCHA duduk sambil membuka laptop di atas meja kerjanya.
- h) Bu OCHA menjelaskan apa itu sitasi dan referensi, mengapa penting melakukan sitasi dan mencantumkan referensi dalam menulis artikel atau makalah ilmiah
- i) Bu OCHA menjelaskan manfaat menggunakan software untuk melakukan sitasi dan membuat daftar pustaka/referensi.
- j) Bu OCHA memberikan beberapa jenis software yang biasa digunakan untuk membuat sitasi dan daftar pustaka, kemudian mengajak mahasiswa untuk melihat tayangan yang lebih lengkap [motion graphic] mengenai salah satu tutorial untuk membuat sitasi dan referensi menggunakan software mendeley desktop.

Sinopsis.Adegan 3.4 Mengumpulkan Data dan Menganalisis Data

Setting, seperti acara tutorial membuat masakan yang biasanya terdiri dari 2 orang. Dalam hal ini pembicaranya adalah Bu INA dan Bu OCHA. Pada acara ini, Bu INA akan menyampaikan metode pengumpulan data, dan Bu OCHA menjelaskan metode menganalisis data. Setting suasana dibuat seperti obrolan santai sehari-hari.

Shotlists: (Lokasi Lab., area sofa, rak buku, dan bangku)

LAMPIRAN 03

Dokumentasi Proses Produksi Video



Beberapa foto dokumentasi kegiatan shooting pada proses produksi video.

LAMPIRAN 04

Proses perancangan badges



Contoh beberapa hasil rancangan ilustrasi untuk dimuat ke dalam badges pada moodle LMS mata kuliah.

LAMPIRAN 05

Kegiatan FGD bersama mahasiswa: Lembar informasi peserta dan spesimen lembar persetujuan untuk berpartisipasi

FOCUS GROUPS DISCUSSION: PENGALAMAN DAN EKSPEKTASI MAHASISWA MENGENAI PERAN MODUL DIGITAL DALAM METODE PEMBELAJARAN DARING

LEMBAR INFORMASI PESERTA

Anda diundang untuk mengambil bagian dalam penelitian tentang Program Hibah Inovasi Modul Digital dari Ditjen Belmawa - DIKTI. Rosa Karnita, dalam hal ini berperan sebagai ketua pelaksana hibah di Institut Teknologi Nasional – Bandung memimpin penelitian ini. Sebelum Anda memutuskan untuk mengambil bagian, penting Anda memahami mengapa penelitian ini dilakukan dan apa yang akan terlibat. Silakan luangkan waktu untuk membaca informasi berikut dengan seksama.

Apa tujuan dari kegiatan FGD ini?

Tujuan dari FGD ini adalah untuk mengetahui pengalaman dan ekspektasi mahasiswa mengenai metode *e-learning* yang selama ini pernah digunakan dan memperoleh *insights* dari mahasiswa mengenai metode pembelajaran dalam jaringan (daring) yang dihubungkan dengan hasil belajar dan kepuasan mahasiswa.

Mengapa saya dipilih untuk berpartisipasi?

Anda diundang untuk berpartisipasi dalam penelitian ini karena Anda adalah mahasiswa yang terdaftar aktif pada semester yang sedang berjalan dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

Apa manfaat ikut serta?

Dengan berbagi pengalaman Anda dengan kami, Anda akan membantu jurusan Desain Komunikasi Visual Itenas untuk lebih memahami insights dari mahasiswa mengenai pembelajaran daring yang fun dan interaktif, sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk terus belajar. Selain itu, ada manfaat yang diperoleh berupa poin SKK sebagai tanda partisipasi mahasiswa dalam kegiatan pengembangan modul digital.

Apakah ada risiko yang terkait dengan berpartisipasi?

Tidak ada risiko signifikan yang terkait dengan partisipasi yang akan merugikan mahasiswa dengan mengikuti kegiatan FGD ini.

Apakah saya harus berpartisipasi?

Tidak - sepenuhnya terserah Anda. Jika Anda memang memutuskan untuk berpartisipasi, silakan simpan Lembar Informasi ini dan lengkapi Formulir Persetujuan (*consent form*) yang diinformasikan untuk menunjukkan bahwa Anda memahami hak-hak Anda sehubungan dengan penelitian, dan bahwa Anda senang untuk berpartisipasi. Anda harus mencatat bahwa data Anda dapat digunakan dalam produksi hasil penelitian formal (mis. Artikel jurnal, makalah konferensi, dan laporan) sebelum tanggal ini dan karenanya Anda disarankan untuk menghubungi universitas secepat mungkin jika Anda ingin menarik dari penelitian. Untuk menarik, silakan hubungi peneliti utama (detail kontak disediakan di bawah). Keputusan untuk menarik, atau tidak ikut, tidak akan memengaruhi Anda dengan cara apa pun.

Apa yang akan terjadi jika saya memutuskan untuk berpartisipasi?

Anda akan ditanya sejumlah pertanyaan mengenai pengalaman anda dalam proses pembelajaran menggunakan e-learning, dan harapan anda untuk metode e-learning yang menurut anda dapat membuat anda lebih terlibat dan termotivasi. FGD akan berlangsung di lingkungan yang aman pada waktu yang nyaman bagi Anda. Idealnya, kami ingin merekam tanggapan Anda (dan akan membutuhkan persetujuan Anda untuk hal ini), sehingga lokasi harus berada di area yang cukup sepi.

Perlindungan Data dan Kerahasiaan

Semua informasi yang dikumpulkan tentang Anda akan dijaga kerahasiaannya. Kecuali jika mereka dianonimkan dalam catatan kami, data Anda akan dirujuk oleh nomor peserta yang unik dan bukan dengan nama. Jika Anda menyetujui rekaman audio, semua rekaman akan dimusnahkan begitu ditranskripsikan. Data Anda hanya akan dilihat oleh peneliti / tim peneliti. Semua data elektronik akan disimpan pada file komputer yang dilindungi kata sandi. Semua catatan kertas akan disimpan di lemari arsip yang terkunci. Informasi persetujuan Anda akan disimpan secara terpisah dari tanggapan Anda untuk meminimalkan risiko jika terjadi pelanggaran data.

Hak Perlindungan Data

Anda memiliki hak untuk mengakses informasi yang dimiliki tentang Anda. Anda juga memiliki hak-hak lain termasuk hak koreksi, penghapusan, keberatan, dan portabilitas data.

Apa yang akan terjadi dengan hasil FGD ini?


Hasil FGD ini akan digunakan untuk mendukung proses pengembangan modul digital yang lebih inovatif. Hasil FGD ini pun dapat menjadi bahan untuk diringkas dalam artikel, laporan, dan presentasi yang dipublikasikan. Kutipan atau temuan kunci akan selalu dibuat anonim dalam keluaran formal apa pun kecuali kami memiliki izin tertulis sebelumnya dan eksplisit untuk menghubungkannya dengan nama Anda.

Membuat Pengaduan


Jika Anda tidak puas dengan aspek penelitian ini, silakan hubungi ketua pelaksana hibah:

Rosa Karnita, MSn, PhD
Ketua Pelaksana Hibah Inovasi Modul Digital
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi Nasional
Bandung 40151
Email: karnita@itenas.ac.id

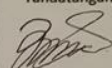
Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : INTAN SWANDI	Tandatangan, 
NRP : 332017076	
No. HP : 081311377903	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

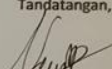
Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Buhollah Moussawi	Tandatangan, 
NRP : 33 2017 003	
No. HP : 081320599996	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	


Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Qonita Fauziah	Tandatangan, 
NRP : 33 - 2018 - 038	
No. HP : 081320229869	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

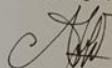
Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Fikmah Naufal Adiantyah	Tandatangan, 
NRP : 332018010	
No. HP : 0898-0228-6908	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

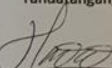
Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Nada Salsabila	Tandatangan, 
NRP : 332018004	
No. HP : 0895386247131	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

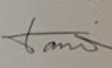
Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Analia Nurul Tazkia	Tandatangan, 
NRP : 33 - 2018 - 010	
No. HP : 087222641344	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Handanu Ardha	Tandatangan, 
NRP : 33-2017-035	
No. HP : 085711800900	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan berminat dan akan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh,

Nama Lengkap : Aliffa Jihan	Tandatangan, 
NRP : 33 2017 063	
No. HP : 081224178405	
Posisi yang diminati: Kru film / talent video (coret salah satu)	

Pernyataan kesediaan mahasiswa untuk terlibat dalam proses produksi video (shooting sebagai talent dan kru).

LAMPIRAN 06

Daftar hadir mahasiswa sebagai talent dan kru untuk produksi video

PROGRAM HIBAH INOVASI MODUL DIGITAL – DITJEN BELMAWA, DIKTI 2019
Proses perekaman video dan suara: Selasa 19 November 2019 s/d Jumat 22 November 2019

DAFTAR HADIR TALENT (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | SELASA, 19 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Handanu Ardhat	
2	Intan Swandi	
3	Aliffa Jihan	
4	Ruhollah Moussavi	

DAFTAR HADIR KRU (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | SELASA, 19 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Nada Salsabila	
2	Firman N. Adiansyah	
3	Qonita Fauziah	
4	Amalia Nurul Tazkia	

Bandung, 19 November 2019
Ketua Pelaksana Hibah,

(Rosa Karnita, MSn, PhD)

PROGRAM HIBAH INOVASI MODUL DIGITAL – DITJEN BELMAWA, DIKTI 2019
Proses perekaman video dan suara: Selasa 19 November 2019 s/d Jumat 22 November 2019

DAFTAR HADIR TALENT (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | RABU, 20 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Handanu Ardhat	
2	Intan Swandi	
3	Aliffa Jihan	
4	Ruhollah Moussavi	

DAFTAR HADIR KRU (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | RABU, 20 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Nada Salsabila	
2	Firman N. Adiansyah	
3	Qonita Fauziah	
4	Amalia Nurul Tazkia	

Bandung, 20 November 2019
Ketua Pelaksana Hibah,

(Rosa Karnita, MSn, PhD)

PROGRAM HIBAH INOVASI MODUL DIGITAL – DITJEN BELMAWA, DIKTI 2019
Proses perekaman video dan suara: Selasa 19 November 2019 s/d Jumat 22 November 2019

DAFTAR HADIR TALENT (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | KAMIS, 21 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Handanu Ardhat	
2	Intan Swandi	
3	Aliffa Jihan	
4	Ruhollah Moussavi	

DAFTAR HADIR KRU (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | KAMIS, 21 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Nada Salsabila	
2	Firman N. Adiansyah	
3	Qonita Fauziah	
4	Amalia Nurul Tazkia	

Bandung, 21 November 2019
Ketua Pelaksana Hibah,

(Rosa Karnita, MSn, PhD)

PROGRAM HIBAH INOVASI MODUL DIGITAL – DITJEN BELMAWA, DIKTI 2019
Proses perekaman video dan suara: Selasa 19 November 2019 s/d Jumat 22 November 2019

DAFTAR HADIR TALENT (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | JUMAT, 22 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Handanu Ardhat	
2	Intan Swandi	
3	Aliffa Jihan	
4	Ruhollah Moussavi	

DAFTAR HADIR KRU (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO | JUMAT, 22 NOVEMBER 2019

No	Nama	Tanda Tangan
1	Nada Salsabila	
2	Firman N. Adiansyah	
3	Qonita Fauziah	
4	Amalia Nurul Tazkia	

Bandung, 22 November 2019
Ketua Pelaksana Hibah,

(Rosa Karnita, MSn, PhD)

LAMPIRAN 07

Proses perancangan e-book interaktif.

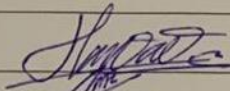
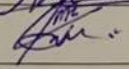
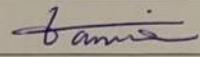
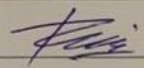
<p>1. Introduction</p> <ul style="list-style-type: none"> Introduction: What is research? Edited 4 Feb Why are you doing this research study? ... Posted 4 Feb <p>2. Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengantar Metode Penelitian Desain Edited 11 Feb What do you think is going on? Posted 4 Feb Latihan 1 - Research Phenomena and Design... Due 18 Feb, 23:59 	<p>3. Research Design</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengantar metode merancang penelitian Edited 18 Feb What do you want to understand? and what... Due 24 Feb, 23:59 <p>4. Literature Review</p> <ul style="list-style-type: none"> Doing a Literature Review Edited 4 Feb What is the role of the literature review? Posted 4 Feb
<p>5. Paraphrasing</p> <ul style="list-style-type: none"> Latihan menulis kutipan (paraphrasing) Edited 15 Mar Latihan 2 Literature Review Due 17 Mar <p>6. Reference Tools</p> <ul style="list-style-type: none"> Using referencing software (Mendeley Desk... Edited 10 Mar 	<p>7. Data Collection and Analysis</p> <ul style="list-style-type: none"> Data collection, analysis, and interpretation Edited 18 Mar How might you be wrong? Posted 4 Feb <p>8. Research Proposal</p> <ul style="list-style-type: none"> Coding Qualitative Data Edited 4 Feb Latihan 3. Menulis Proposal Penelitian Due 21 Apr
<p>9. Tools of Analysis (Part 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Choosing Creative Tools Edited 3 Feb <p>10. Tools of Analysis (Part 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Choosing Data Collecting Method Edited 15 Apr 	<p>11. Research Findings</p> <ul style="list-style-type: none"> Writing Research Findings Posted 3 Feb Ebook: Universal Methods of Design Posted 22 Apr <p>12. Research Discussion</p> <ul style="list-style-type: none"> Writing Research Discussion Posted 3 Feb Latihan menganalisis data, menuliskan t... Due 13 May
<p>13. Research Report</p> <ul style="list-style-type: none"> Writing Your Research Report Edited 4 Feb Latihan 4. Menulis Laporan Hasil Penelitian Due 27 May <p>14. Research Presentation</p> <ul style="list-style-type: none"> Publishing your research: Oral and Poster Pr... Edited 20 May 	

LAMPIRAN 08

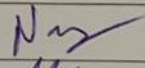
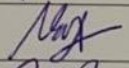
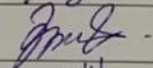

Bukti pengeluaran untuk seluruh tahap sampai 22 November 2019

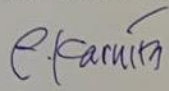
PROGRAM HIBAH INOVASI MODUL DIGITAL – DITJEN BELMAWA, DIKTI 2019

HONOR TALENT (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO
Proses perekaman video dan suara: Selasa 19 November 2019 s/d Jumat 22 November 2019

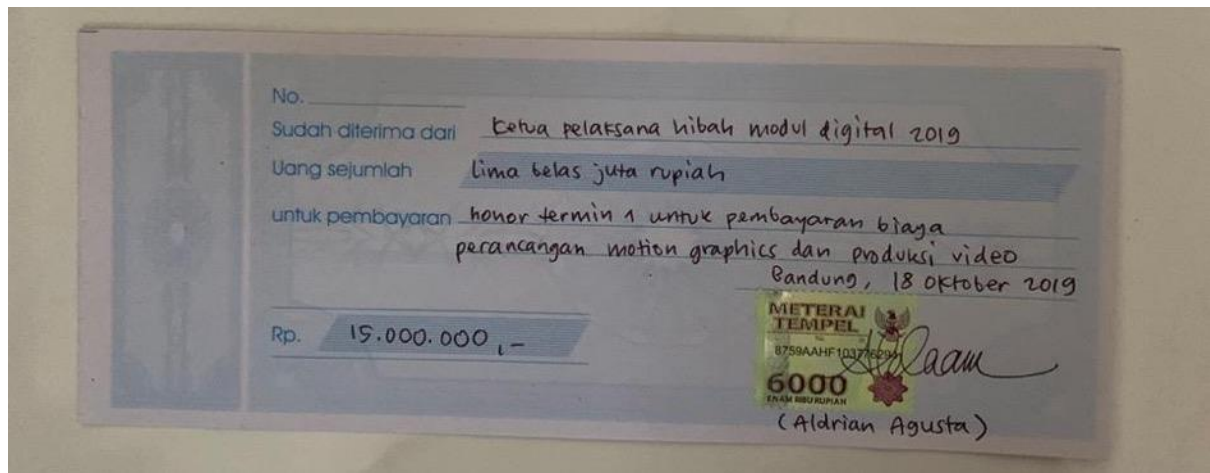
No	Nama	Satuan (hari)	Biaya per hari	Biaya Total	Tanda Tangan
1	Handanu Ardhat	4	250,000	1,000,000	
2	Intan Swandi	4	250,000	1,000,000	
3	Aliffa Jihan	4	250,000	1,000,000	
4	Ruhollah Moussavi	4	250,000	1,000,000	

HONOR KRU (MAHASISWA) UNTUK PRODUKSI VIDEO
Proses perekaman video dan suara: Selasa 19 November 2019 s/d Jumat 22 November 2019

No	Nama	Satuan (hari)	Biaya per hari	Biaya Total	Tanda Tangan
1	Nada Salsabila	4	200,000	800,000	
2	Firman N. Adiansyah	4	200,000	800,000	
3	Qonita Fauziah	4	200,000	800,000	
4	Amalia Nurul Tazkia	4	200,000	800,000	

Bandung, 22 November 2019
Ketua Pelaksana Hibah,

(Rosa Karnita, MSn, PhD)

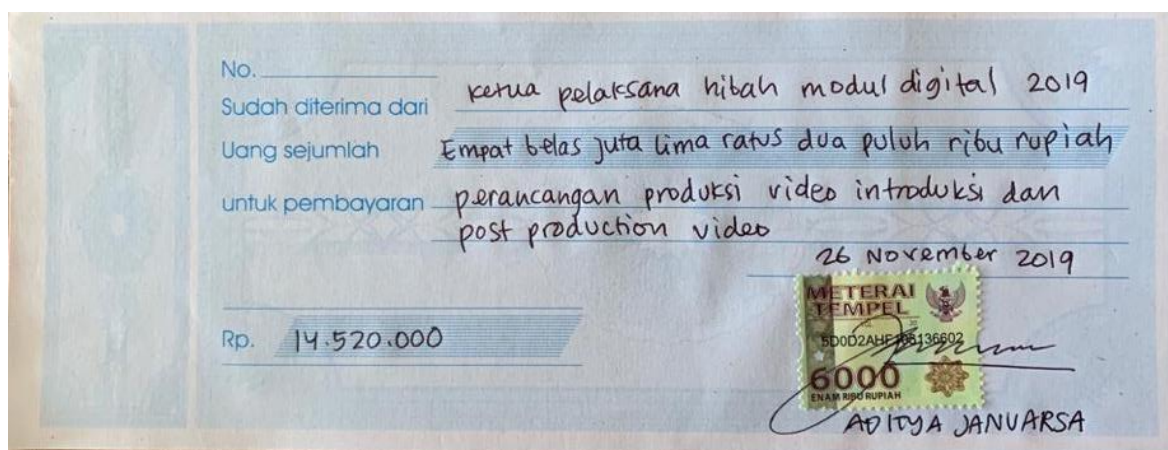
Bukti pembayaran honor untuk mahasiswa (talent dan kru) pada proses produksi video, untuk pekerjaan shooting selama 4 hari.



Bukti penerimaan honor untuk pekerjaan perancangan motion graphics dan anggota dalam team produksi video



Bukti penerimaan honor untuk pekerjaan produksi e-book interaktif, perancangan naskah tutorial, dan kit modul digital.



Bukti penerimaan honor untuk pekerjaan produksi dan pasca produksi video introduksi dan video 360.

No. _____
 Sudah diterima dari Ketua pelaksana hibah modul digital 2019
 Uang sejumlah tujuh juta seratus sembilan puluh ribu rupiah
 untuk pembayaran perancangan video dokumentasi, perekaman video 360, audio mixer dan asisten video director
26 November 2019
 Rp. 7.190.000,-
 6000 ENAM RIBU RUPIAH
 INFO SAKTI DEWANTO

Bukti penerimaan honor perancangan video dokumentasi, perekaman video 360, audio mixer, dan asisten video director.

No. _____
 Sudah diterima dari Ketua pelaksana hibah modul digital 2019
 Uang sejumlah Lima juta rupiah
 untuk pembayaran Perancangan ilustrasi digital untuk feedback support (badges)
26 November 2019
 Rp. 5.000.000,-
 6000 ENAM RIBU RUPIAH
 ASEP RAMDHAN

Bukti penerimaan honor perancangan ilustrasi digital dan badges.

No. _____
 Sudah diterima dari Ketua pelaksana hibah IMD 2019
 Uang sejumlah Seratus ribu rupiah
 untuk pembayaran dokumentasi kegiatan perekaman video 360
26 November 2019
 Rp. 100.000,-
 Nada Salsabila

No. _____
 Sudah diterima dari Ketua pelaksana hibah IMD 2019
 Uang sejumlah Seratus ribu rupiah
 untuk pembayaran Kru dan dokumentasi perekaman video 360
26 November 2019
 Rp. 100.000,-
 Firman N. Adiansyah

Bukti penerimaan honor (mahasiswa) untuk dokumentasi dan membantu proses perekaman video VR.

WONG KIE
KOPITIAW
Setrasari Plaza B3 - 51
Bandung - Jawa Barat
40163
022-202 802 55
TABLE : B
Pax:1 DP: Lelliana Q
POS Title:KASIR-1 POS:POS001
Rcpt#:A19000024319 25/11/2019 18:04
DINE IN
1 Kopi Malaka 15,000
1 Susu Kedelai 18,000
1 Wonton Soup (Spec) 25,000
1 Nasi Gr. Sop Gr1 Ayam 35,000
1 Butter Milk Toast 18,000
1 BAPAO MANIS 17,000
SUBTOTAL 128,000
Tax 10% 12,800
TOTAL 140,800
Total Item :6
GO-PAY 140,800
Name: -
Closed Bill
25/11/2019 18:37
Terima Kasih
THIS IS YOUR OFFICIAL RECEIPT

PT. HERO SUPERMARKET TBK
NPM 01.302.304.1-092.000
KD BONTANG KEMERSTAL CRO SEKTOR 7 B7/B7
TANGERANG SELATAN, BANTEN
GANT SUCI BAWUNG
AK 17.700
009006 MONDE FRIED COXIS 106,200
AK 13.100
8010922 BERT JC MAME200 78,600
2X 5.400
3090013 JAPOTA HANY BTR 10,800
1.124X 10-200
1484504 PEPIYA CALIFORNIA 11,465
2X 11.500
2912596 BK MIX HUT 706 23,000
3044772 PLASTIC BNG 200
SUBTOTAL 230,265
CREDIT CARD 230,265
Total Hero 230,265
ITEMS PURCHASED: 18
Ppn - Persen- BPP - Ppn Ruriah
10% 196,909 19,891
TERIMA KASIH, NASUKUN & SHAW
HUB. cs.slant@hero.co.id
S608 G1 ID0667 140931 12:32 25/11/19

HokBen
CALL US AT
1-500-505
www.hokben.co.id F: HokBen Bento I: @HokBen
JAPANESE RESTAURANT
HOKBEN RIAU
J.L.R.E.MARTADINATA 77
Telp : 022 28523107
BILL NO : 82501.1890.39
RIAN , 22-11-19 11:07 GUEST : 0
DELIVERY - NO. : GAG-489126 342,732
13 CHICKEN YAKINIKU
13 item SUB TOTAL 342,732
SERVICE CHARGE 17,137
PUK RESTO 10% 35,987
PEMBULATAN -355
TOTAL 395,500
TUNAI 400,000
KEMBALI 4,500
BENTO SPESIAL 54 K - 59 K
LEBIH ENAK DAN KOMPLIT
SARAN DAN KELIHAN CUSTOMER CARE
HOKBEN JABAR-WA-08175500505
ARIGATO GOZAIMASU - TERIMA KASIH
Diterima dim keadaan baik & lengkap
oleh :
Nana Lenkap

PT. GRAMEDIA ASRI MEDIA
JL. BAJAH MADA 109 JAKARTA
NPM/PPN : 01.305.681.7-092.000
TGL. PENGUKUHAN : 02-04-2012
GRAMEDIA BDG ISTANA PLAZA
11/17/2019 19:47 KARINA HEZIA
Recept. No.: 10135-011112405
** SALE **
207984283 KBI-PAPERDNE A4 808R (H
1 x50,000 = 50,000
718050593 KITAB YOUTUBER
1 x52,800 = 52,800
717052098 DASAR LOGIKA PEMROGRAMA
1 x82,800 = 82,800
8210705 BANTEX B242-09 R.BDR 2R
1 x36,300 = 36,300
8214294 DPR SMART PKT A5 PROF R
1 x5,700 = 5,700
8257113 FRONT N.BOOK D15-A501 R
1 x24,000 = 24,000
207998364 KBI-KMITANSI 1/4 F 2 PL
2 x7,500 = 15,000
10177 ATK/ ATS Kharisma B Reg
1 x12,500 = 12,500
NoBonTunai:0021674
8222519 KENKO GELL PEN KE-303T
1 x11,500 = 11,500
10177 ATK/ ATS Kharisma B Reg
1 x51,800 = 51,800
NoBonTunai:2151293
Sub Total Rp 342,400
Net Total Rp 342,400
Ref 044895
CARD BNI-DEBIT Rp 342,400
BKP : 342,400 DISC : 0
DPP : 311,273 PPN : 31,127
BEDAS PPN : 0
Beli Buku, Click
www.gramedia.com
TERIMA KASIH

GrabFood
Seti Seti Lander
Pesanan: GF-591
5 makanan untuk Ocha
26 Nov 2019, Sel, 18:19
1 * Sapi Luat J 45,000,00
2 * Sapi Matak J 80,200,00
2 * Sapi Ldita J 90,200,00
Subtotal (kita- Rp225,500,00
Kira)
Pajak sudah termasuk (Rp28,500,00)
Total Harga Rp255,000,00
Metode Pembayaran Nonfund - Harga
belum termasuk promo dan ongkos k
Iris

GrabFood
Pesanan: GF-302
4 makanan untuk rustandi ned
22 Nov 2019, Jan, 11:05
2 * Egg Chicken Roll 60,000,00
(6 Pcs)
2 * Shrimp Roll (5 P. 60,000,00
cs)
Subtotal (kita- Rp120,000,00
Kira)
Pajak sudah termasuk (Rp15,000,00)
Total Harga Rp135,000,00
Metode Pembayaran Nonfund - Harga
belum termasuk promo dan ongkos k
Iris

KOKUMI
23 Paskal Shopping Center Lt. 3,
Bandung, Indonesia, 40182
082119508020
Dunus No:146
22 Nov 2019 12:41
Receipt Number 070LMB
Order ID 67R0146
Bill Name cecep(1)
Collected By Toni Muharam
Gujek
Okinawa Brown Sugar
(R)
SMALL
3x 833.000 99.000
C/O Mch Ovaltine (L)
Cheese Matchiato
3x 833.000 99.000
Okinawa Brown Sugar
(L)
1x 843.000 43.000
Cheese Mch Thai Tea
(L)
2x 833.000 66.000
Sedotan
9x 8500 4.500
Subtotal Rp 311.500
Tax(Included)
Total Rp 311.500
GO-PAY Rp 311.500
KOKUMI.id
Notes
If you like our drinks, please
mention us at Instagram @kokumi.
id
Thank You



Detail bukti transaksi untuk biaya konsumsi, ATK (barang habis), dan perangkat make-up untuk kebutuhan shooting pada kegiatan produksi video.