

PERENCANAAN MEDIA INTERPRETASI SEJARAH BERBASIS ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI MONUMEN NASIONAL

NADILA ANNASIH HASANAH



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “Perancangan Media Interpretasi Sejarah Berbasis Animasi untuk Siswa Sekolah Dasar di Monumen Nasional” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2026

Nadila Annasih Hasanah
J0402221060

ABSTRAK

NADILA ANNASIH HASANAH Perencanaan Media Interpretasi Berbasis Animasi untuk Siswa Sekolah Dasar di Monumen Nasional, DKI Jakarta. Dibimbing oleh OCCY BONANZA

Monumen Nasional merupakan destinasi wisata sejarah nasional yang menyediakan Museum Sejarah Nasional sebagai ruang interpretasi utama, namun media interpretasi non-personal berupa panel teks diorama belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan kognitif pengunjung anak. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kondisi eksisting media interpretasi non-personal, menganalisis persepsi dan preferensi siswa sekolah dasar, serta menyusun perencanaan media interpretasi berbasis animasi. Penelitian dilaksanakan di Museum Sejarah Nasional Monumen Nasional pada Januari hingga April 2026 dengan pendekatan *mixed method*. Data dikumpulkan melalui kuesioner kepada 370 responden siswa sekolah dasar dengan teknik *purposive sampling*, serta observasi dan studi literatur sebagai data pendukung. Hasil penelitian menunjukkan persepsi siswa terhadap media interpretasi eksisting berada pada kategori baik dengan indeks 60,74%, sedangkan preferensi siswa terhadap media interpretasi berbasis animasi menunjukkan dukungan yang tinggi dengan indeks 80,1%. Prioritas pengembangan meliputi peningkatan aspek *thematic* dan *relevant* pada penyampaian pesan sejarah. Penelitian ini menghasilkan rancangan media interpretasi berbasis animasi *live action hybrid* 2D dengan karakter edukatif bernama Laras, dilengkapi storyboard, narasi audio, dan alur cerita yang disusun menggunakan pendekatan *Design thinking*.

Kata kunci: Animasi, *Design Thinking*, Media Interpretasi, Monumen Nasional, Preferensi Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

NADILA ANNASIH HASANAH. *Planning of Animation-Based Historical Interpretation Media for Elementary School Students at the National Monument. Supervised by OCCY BONANZA.*

The National Monument (Monas) is a national historical tourism destination that provides the National History Museum as its main interpretation space, yet the existing non-personal interpretation media in the form of diorama text panels have not fully met the cognitive needs of child visitors. This study aims to identify the existing condition of non-personal interpretation media, analyze elementary school students' perceptions and preferences, and develop a plan for animation-based interpretation media. The research was conducted at the National History Museum, National Monument, in January – April 2026 using a mixed-methods approach. Data were collected through a questionnaire administered to 370 elementary school student respondents using purposive sampling, supported by observation and a literature review. The results indicate that students' perception of the existing interpretation media falls into the good category with an index of 60.74%, while students' preference for animation-based interpretation media shows strong support with an index of 80.1%. Development priorities include strengthening the thematic and relevant aspects of historical message delivery. This study produced a design plan for animation-based interpretation media in the form of a 2D live-action hybrid animation, featuring an educational character named Laras, complete with a storyboard, audio narration, and a storyline developed using the Design Thinking approach.

Keywords: Animation, *Design Thinking*, Elementary School Student Preference, Interpretation Media, National Monument.

RINGKASAN

NADILA ANNASIH HASANAH. Perencanaan Media Interpretasi Sejarah Berbasis Animasi untuk Siswa Sekolah Dasar di Monumen Nasional (*Planning of Animation-Based Historical Interpretation Media for Elementary School Students at the National Monument*). Dibimbing oleh OCCY BONANZA.

Museum Sejarah Nasional di Monumen Nasional menampilkan 51 diorama sejarah dengan panel teks dwibahasa sebagai satu-satunya media interpretasi non-personal, tanpa diferensiasi pesan berdasarkan usia pengunjung. Kondisi tersebut berisiko menimbulkan hambatan pemahaman bagi wisatawan siswa sekolah dasar yang berada pada tahap kognitif operasi konkret dan memerlukan representasi visual yang konkret untuk memahami peristiwa sejarah yang abstrak. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kondisi eksisting media interpretasi non-personal, menganalisis persepsi dan preferensi siswa sekolah dasar, serta menyusun perencanaan media interpretasi berbasis animasi yang sesuai dengan karakteristik kognitif anak. Penelitian dilaksanakan di Museum Sejarah Nasional, kawasan Monumen Nasional, Jakarta Pusat, pada Januari – April 2026 menggunakan pendekatan *mixed method*. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi non-partisipatif kepada 370 responden siswa sekolah dasar dengan teknik purposive sampling, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pengelola dan studi literatur. Analisis persepsi dan preferensi menggunakan empat indikator interpretasi Ham (1992), yaitu *enjoyable*, *relevant*, *organized*, dan *thematic*.

Hasil penelitian menunjukkan persepsi siswa terhadap media interpretasi eksisting berada pada kategori baik dengan indeks 60,74%, dengan indikator *organized* tertinggi (66%) dan *thematic* terendah (58%). Preferensi siswa terhadap media interpretasi berbasis animasi menunjukkan dukungan tinggi dengan indeks rata-rata 80,1%, dengan indikator *relevant* tertinggi (82%). Kesenjangan pada indikator *thematic* dan *relevant* mengindikasikan panel teks sebagai media interpretasi non-personal belum optimal menyampaikan pesan moral maupun menghubungkan konten sejarah dengan pengalaman keseharian siswa. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menghasilkan rancangan media interpretasi berbasis animasi live action hybrid 2D berdurasi sekitar 5–6 menit dengan karakter edukatif bernama Laras sebagai pemandu visual. Rancangan disusun menggunakan pendekatan *Design thinking* (Kelley & Brown, 2018) melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* menghasilkan *storyboard* sepuluh *scene*, desain karakter, serta naskah narasi. Rancangan ini diharapkan menjadi acuan bagi pengelola Monumen Nasional dalam mengembangkan media interpretasi yang ramah anak dan memperkuat pengalaman wisata edukatif siswa sekolah dasar.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta Milik IPB, Tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB

PERENCANAAN MEDIA INTERPRETASI SEJARAH BERBASIS ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI MONUMEN NASIONAL

NADILA ANNASIH HASANAH

Proyek Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Ekowisata

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTAINAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Penguji pada Ujian Laporan Akhir: Teguh Jati Purnama S.Hut., M.Si.

Judul Laporan : Perencanaan Media Interpretasi Sejarah Berbasis Animasi untuk Siswa Sekolah Dasar di Monumen Nasional

Nama : Nadila Annasih Hasanah
NIM : J0402221060

Pembimbing:
Dr. Occy Bonanza, S.P., M.T.

Disetujui oleh

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania S. Rahayu S.I.Kom. M.Par., MTHM
NPI 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP 196607171992031003

Tanggal Ujian: 6 Agustus 2026 Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga laporan proyek akhir ini berhasil diselesaikan. Laporan proyek akhir ini diberi judul "Perencanaan Media Interpretasi Sejarah Berbasis Animasi untuk Siswa Sekolah Dasar di Monumen Nasional". Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Orang tua serta keluarga besar penulis, Ibu Oseina br. Bangun, Alm. Waktu Ginting, Bapak Joi Maradoni Ginting, Bapak Benny Yoninta Ginting, Bapak Jona Marhanies Ginting, Ibu Desi Susanti dan Ibu Dewi Yandri Minianin yang selalu mendukung, mendoakan, mendampingi, dan tidak henti bekerja keras untuk memberikan pendidikan serta kehidupan yang terbaik bagi penulis.
2. Dosen pembimbing penulis, yaitu Ibu Dr. Occy Bonanza, S.P., M.T yang telah membimbing dan memberikan banyak saran selama proses penulisan dan penyelesaian proyek akhir.
3. Seluruh Dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik dan membimbing penulis selama di perkuliahan.
4. Unit Pengelola Kawasan (UPK) Monumen Nasional yang telah memberikan izin penelitian, dan pengunjung Monumen Nasional yang telah membantu selama proses pengumpulan data.
5. Orang-orang terdekat saya, Aditya Anwary, Qnanti Witriani, Aurelia Maritza, Paksi L. Sambegana, Fayi Zahra, M. Nazih, Gamaliel K. Hadipuspito dan teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu, memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan kepada penulis dalam menjalani proses penulisan hingga penyelesaian proyek akhir ini.

Penulis sangat berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan proyek akhir. Laporan proyek akhir ini ditulis berdasarkan data aktual yang diperoleh langsung dari lapang yang berasal dari narasumber berbagai pihak terkait dan studi literatur yang sudah ada. Harapan penulis semoga laporan ini dapat dipahami, memberikan manfaat dan pembelajaran bagi pembaca dalam mengetahui informasi mengenai Perencanaan Media Interpretasi Sejarah Berbasis Animasi untuk Siswa Sekolah Dasar di Monumen Nasional.

Bogor, Agustus 2026

Nadila Annasih Hasanah