



PERANCANGAN VIDEO ANIMASI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH

DEFANI KHAIRUNNISA



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

- 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.

IPB University

@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 PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perancangan Video Animasi *Artificial Intelligence (AI)* Sebagai Media Edukasi Sejarah” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. 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 skripsi ini.

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

Bogor, Agustus 2025

Defani Khairunnisa
J0302211056

- 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.

IPB University

@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.



ABSTRAK

DEFANI KHAIRUNNISA. Perancangan Video Animasi *Artificial Intelligence (AI)* Sebagai Media Edukasi Sejarah. Dibimbing oleh RICKY EVENZORA.

Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi dalam usaha peningkatan nilai kebangsaan menggunakan video animasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media edukasi sejarah, khususnya untuk menyampaikan narasi perjuangan Tentara Nasional Indonesia (TNI) secara visual dan menarik. Penelitian ini bertujuan merancang video animasi berbasis *AI* sebagai media interpretasi sejarah menggunakan model *ADDIE*. Tahapan produksi mencakup *prompting* visual di *LTX Studio*, pengisian narasi melalui *Elevenlabs*, dan pengeditan akhir di *Adobe Premiere Pro*. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner tertutup terhadap 240 responden yang terdiri dari personel TNI, pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak dengan skor rata-rata di atas 5,5 dari skala 7 pada aspek judul, visual, narasi, dan struktur cerita. Video animasi berhasil meningkatkan pemahaman sejarah, minat belajar, dan literasi digital generasi muda. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *AI* dalam video animasi mampu menjadi media pembelajaran sejarah yang efektif, menarik, dan relevan dengan era digital saat ini.

ABSTRACT

DEFANI KHAIRUNNISA. *Designing Artificial Intelligence (AI) Animated Videos as a Medium for Teaching History*. Supervised by RICKY EVENZORA.

This study aims to contribute to efforts to enhance nationalistic values through the use of Artificial Intelligence (AI) in historical educational media, particularly to convey the narrative of the Indonesian National Army's (TNI) struggles in a visually engaging manner. This study aims to design AI-based animated videos as a medium for interpreting history using the ADDIE model. The production stages include visual prompting in LTX Studio, narrative filling through Elevenlabs, and final editing in Adobe Premiere Pro. Evaluation was conducted through a closed questionnaire targeting 240 respondents, including TNI personnel, students, university students, and the general public. The results of the study indicate that this medium is highly regarded, with an average score above 5.5 on a scale of 7 for the aspects of title, visuals, narration, and story structure. The animated video successfully enhances historical understanding, learning interest, and digital literacy among the younger generation. This study demonstrates that the application of AI in animated videos can serve as an effective, engaging, and relevant medium for historical education in the current digital era.

Kata kunci: *ADDIE, Artificial Intelligence, Interpretasi Sejarah, Media Pembelajaran, TNI*

Keywords: *ADDIE, Artificial Intelligence, Historical Interpretation, Learning Media, TNI*.



©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.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
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.



DEFANI KHAIRUNNISA. Perancangan Video Animasi *Artificial Intelligence (AI)* Sebagai Media Edukasi Sejarah. Dibimbing oleh RICKY AVENZORA

Perancangan video animasi *artificial intelligence (AI)* bertujuan sebagai media edukasi sejarah perjuangan Tentara Nasional Indonesia (TNI). Model pengembangan *ADDIE* digunakan sebagai kerangka kerja dalam proses perancangan. Visual dikembangkan menggunakan *LTX Studio*, narasi diisi melalui *Elevenlabs*, dan proses akhir dilakukan di *Adobe Premiere Pro*. Pendekatan ini diambil untuk menjawab tantangan rendahnya minat belajar sejarah yang disebabkan oleh penyajian materi yang kurang menarik dan minim inovasi.

Responden sebanyak terdiri dari kalangan TNI, pelajar SMA, mahasiswa, dan masyarakat umum terlibat dalam evaluasi. Hasil kuisioner menunjukkan skor rata-rata di atas 5,5 dari skala 7 pada aspek judul, desain visual, narasi, struktur cerita, dan daya tarik. Tingginya skor menunjukkan bahwa video animasi berbasis *AI* memiliki kualitas yang layak sebagai media edukasi sejarah. Penggunaan elemen visual dan audio dinilai mampu menarik perhatian sekaligus memudahkan pemahaman isi sejarah.

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh elemen desain terhadap efektivitas media. Semua variabel seperti kualitas judul, narasi, alur cerita, dan visualisasi terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran sejarah. Responden juga menunjukkan minat terhadap potensi komersialisasi melalui analisis *Willingness to Pay*, yang mengindikasikan kesediaan masyarakat untuk membayar video animasi sejarah berbasis *AI*.

Penerapan *AI* dalam media edukasi dinilai efektif dalam menjembatani kebutuhan penyampaian sejarah yang lebih kontekstual dan menarik. Video animasi yang dirancang mampu meningkatkan pemahaman sejarah, memperkuat nilai kebangsaan, serta mendukung literasi digital di kalangan generasi muda. Media ini juga membuka peluang dalam pengembangan konten edukatif lainnya yang relevan untuk kebutuhan pendidikan di era digital.

IPB University

@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.



PERANCANGAN VIDEO ANIMASI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH

DEFANI KHAIRUNNISA

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

- 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.

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



IPB University

@*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.

Penguji pada ujian Proyek Akhir: Dr.Ir. Harnios Arief, M.Sc.F.Trop.



Tanggal Ujian:
5 Agustus 2025

Tanggal Lulus:

Judul Laporan : Perancangan Video Animasi *Artificial Intelligence (AI)* Sebagai Media Edukasi Sejarah

Nama : Defani Khairunnisa
NIM : J0302211056

Disetujui oleh

Pembimbing :
Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop.

Diketahui oleh

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

Dekan Sekolah Vokasi IPB :
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP. 196707171992031003

IPB University

@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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang menggunakan 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.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Januari 2025 sampai bulan Juli 2025 ini ialah laporan proyek akhir, dengan judul "Perancangan Video Animasi *Artificial Intelligence (AI)* Sebagai Media Edukasi Sejarah" dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan dan penyusunan ini tentu menyadari, bahwa setiap lembaran menerima banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T. selaku Dekan Sekolah Vokasi IPB University.
2. Ibu Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par., M.T.H.M. sebagai Kaprodi Ekowisata Sekolah Vokasi IPB University.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop. sebagai dosen pembimbing proyek akhir yang memberi pencerahan dalam proses proyek akhir. Terima kasih telah memberikan bimbingan, arahan, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan proyek akhir. Setiap masukan dan koreksi yang diberikan menjadi bekal berharga dalam menyempurnakan karya penulis.
4. Kepada seluruh dosen Ekowisata yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat yang sudah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
5. Kepada Ibu yang menjalankan peran ganda sebagai Ibu merangkap Ayah. Terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanan materi yang diberikan. Berbekalkan doa yang tak pernah putus dan nilai-nilai kehidupan yang ditanamkan oleh seorang Ibu luar biasa meski hanya berijazah SMP, beliau adalah madrasah pertama yang membentuk karakter penulis. Penulis persembahkan pencapaian ini sebagai bukti bahwa ketulusan, kerja keras, dan cinta seorang Ibu jauh lebih bermakna daripada sekedar gelar pendidikan.
6. Kepada Adik tercinta penulis yang penuh pengertian telah meminjamkan perangkat *Personal Computer*. Bentuk dukungan yang tak terhingga karena tanpa pengorbanan Adik penulis, proyek akhir tidak dapat diselesaikan dengan lancar.
7. Kepada pihak dari Batalyon Infanteri 315 Kota Bogor, Letkol INF Raden Aldi Wibisono, S.E., M.PM. selaku Danyonif 315 masa jabatan 2023 - 2024 dan Letkol INF Bistok Barry Simarmata, S.Hub.Int.,M.S.S. selaku Danyonif 315 masa jabatan 2024 hingga saat ini yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian.
8. Kepada Letda INF Hendra, Serma Fauzi Gumilang, Sertu Julianto, Serda Kristianto, Prada Kadafi, Sertu Ike Wahyu, Sertu Taufik, Serda Yoga Ndun dan Serma Irfan Yudha yang telah mendampingi mahasiswa, membantu penulis selama kegiatan penelitian memberikan informasi terkait Batalyon Infanteri 315 Bogor.
9. Kepada pasangan penulis yang menjadi garis terdepan dalam memberikan dukungan emosional dalam segala kondisi dan situasi, serta selalu meyakinkan penulis disaat ragu dengan kemampuan diri. Terima kasih sudah menjadi rumah ternyaman setiap penulis lelah. Semoga senantiasa menjadi



tempat ternyaman pulang dan bukan hanya dalam proses ini, tetapi juga dalam perjalanan hidup yang lebih luas.

Kepada seorang teman SMA yang selalu menemani setiap langkah penulis dan merayakan pencapaian penulis walau sebuah pencapaian kecil. Selalu menjadi teman terbaik penulis tanpa membuat hubungan pertemanan adalah sebuah ajang adu cepat mencapai garis *finish*.

Kepada teman seperjuangan penulis yang memberikan dukungan selama menempuh pendidikan di prodi Ekowisata.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu kelancaran dan keberhasilan penyusunan proyek akhir.

Kepada perempuan yang berjuang menyelesaikan proyek akhir sebaiknya. Seorang yang memiliki tekad mencoba hal baru dan menyelesaikan yang sudah dimulai, serta memiliki impian besar membahagiakan pihak yang selalu menggenggam tangan penulis saat proyek akhir ini dilaksanakan.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan .

Bogor, Agustus 2025

Defani Khairunnisa

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.



DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	3
1.6 Hipotesis	3
1.7 Kerangka Berpikir	3
1.8 Luaran	4
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Video Animasi	5
2.2 Sejarah	5
2.3 Tentara Nasional Indonesia	6
2.4 Gaya Bahasa	6
2.5 Desain Grafis	7
2.6 Visualisasi Karakter	8
2.7 <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	8
2.8 Skenario	9
2.9 Videografi	10
2.10 <i>Storytelling</i>	12
III KONDISI UMUM	15
3.1 Letak Kawasan	15
3.2 Sejarah Kawasan	15
3.3 Kondisi Fisik	16
3.4 Kondisi Biotik	16
3.5 Kondisi Pengelola	16
3.6 Kondisi Sosial Masyarakat Sekitar	17
3.7 Kondisi Kepariwisataan Sekitar	17
3.8 Aksesibilitas	18
IV METODE	19
4.1 Waktu dan Tempat Penelitian	19
4.2 Alat dan Bahan	19
4.3 Jenis Data	20
4.4 Metode Pengambilan Data	21
4.5 Perancangan Video Animasi	21
4.6 Penilaian Video Animasi	22
4.7 Metode Penyusunan Luaran	27

DAFTAR ISI



HASIL DAN PEMBAHASAN	29
5.1 Perancangan Video Animasi	29
5.2 Penilaian Video Animasi	142
5.3 Pengaruh Video Animasi terhadap Aspek Edukasi	155
5.4 Perkiraan Harga Jual berdasarkan <i>Willingness to Pay</i>	163
SIMPULAN DAN SARAN	165
6.1 Simpulan	165
6.2 Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	173
RIWAYAT HIDUP	191

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 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.

DAFTAR TABEL

1	Alat dan Bahan	20
2	Jenis Data	20
3	Sampel Penilaian Data Kualitatif Penilaian Desain	23
4	Struktur detail Peluru diantara Kabut Sukabumi	45
5	Struktur detail Latar Gelap Proklamasi	48
6	Struktur detail Ultimatum yang Mengguncang Belanda	52
7	Struktur detail Empat Hari diujung Nyawa	55
8	Struktur detail Rawagede Berdarah	58
9	Struktur detail Pierre Tendean	60
10	Struktur detail Malam Terakhir Sang Jenderal	63
11	Struktur detail Misi Terakhir Usman dan Harun	66
12	Struktur detail TNI untuk rakyat	68
13	Struktur detail Gotong Royong	71
14	<i>Storyline</i> Peluru diantar Kabut Sukabumi	81
15	<i>Storyline</i> Latar Gelap Proklamasi	89
16	<i>Storyline</i> Ultimatum yang Mengguncang Belanda	95
17	<i>Storyline</i> Teror di Angkasa	108
18	<i>Storyline</i> Rawagede Berdarah	114
19	<i>Storyline</i> peristiwa yang dialami Pierre Tendean	119
20	<i>Storyline</i> peristiwa Ahmad Yani	123
21	<i>Storyline</i> Misi Terakhir Usman dan Harun	127
22	<i>Storyline</i> TNI untuk rakyat	132
23	<i>Storyline</i> gotong royong TNI dan masyarakat	137
24	Karakteristik responden	143
25	Hasil uji validitas	155
26	Hasil uji reliabilitas	157
27	Frekuensi <i>Willingness to Pay</i>	163

DAFTAR GAMBAR

1	Kerangka Berpikir	4
2	Ilustrasi <i>scene</i>	10
3	Peta lokasi Batalyon Infanteri 315/Garuda	15
4	Peta Kota Bogor	19
5	Kerangka <i>ADDIE</i>	22
6	Kelompok Pasukan	29
7	DANYONIF 315/Garuda Ke 1	30
8	Konvoi Sekutu diboncengi <i>NICA</i>	31
9	Rumah Djiauw Kie Song	32
10	Masa perjalan ke Dalat	33
11	Frans Soemarto Mendur dan Alexius Impurung Mendur	33
12	Ilustrasi Operasi Trikora	34
13	Monumen Rawagede	35



14	Sebanyak 36 sandera tiba di Lanuma Halim Perdanakusuma	37
15	Potret wajah Pierre Tendean	38
16	Perlawaan yang dilakukan Jenderal Ahmad Yani	39
17	Pasca peledakan bom di <i>MacDonald House</i>	40
18	Tampilan Proton <i>VPN</i> yang aktif	73
19	Beranda <i>LTX Studio</i>	73
20	Memasukkan <i>prompt</i> di <i>LTX Studio</i>	74
21	Pembuatan tokoh di <i>LTX Studio</i>	74
22	Merancang detail <i>scene</i>	75
23	Pengaturan <i>motion</i>	75
24	Beranda <i>text to speech</i>	76
25	Tampilan <i>preview</i> suara	76
26	Penyusunan <i>timeline</i>	78
27	Beranda <i>exporting</i>	79
28	<i>QR Code Google Drive output</i> video animasi	80
29	Grafik kesediaan untuk berlangganan video animasi	146
30	Grafik radar kualitas judul	148
31	Grafik radar desain sampul video animasi	149
32	Grafik radar desain visual dan animasi	150
33	Grafik radar audio dan narasi	151
34	Grafik radar alur dan struktur cerita	152
35	Grafik radar daya tarik visualisasi	153
36	Grafik radar minat beli dan promosi	154
37	Hasil uji normalitas	158
38	Hasil uji multikolinearitas	158
39	Hasil uji heteroskedastisitas	159
40	Hasil koefisien determinan (R^2)	161
41	Hasil uji F	161
42	Hasil uji t	162

DAFTAR LAMPIRAN

1	Sejarah terbentuk Batalyon Infanteri 315/Garuda berdasarkan sumber arsip Kompi Markas Batalyon Infanteri 315/Garuda	175
2	Sejarah Palagan Bojong Kokosan sebagai awal mula terbentuknya Pasukan Setan berdasarkan museumpalaganbojongkokosan.com	177
3	Perjalanan Menegangkan Sukarno-Hatta-Radjiman ke Vietnam berdasarkan data dari detikX	178
4	Perjuangan Mendur Bersaudara, "Bersenjatakan" Abadikan Detik-Detik Proklamasi berdasarkan berita Kompas.com	181
5	Sejarah Singkat Operasi Trikora 19 Desember berdasarkan Arsip RRI	184
6	Kuesioner Output	185
7	Dokumentasi Responden Penilaian Video Animasi	190