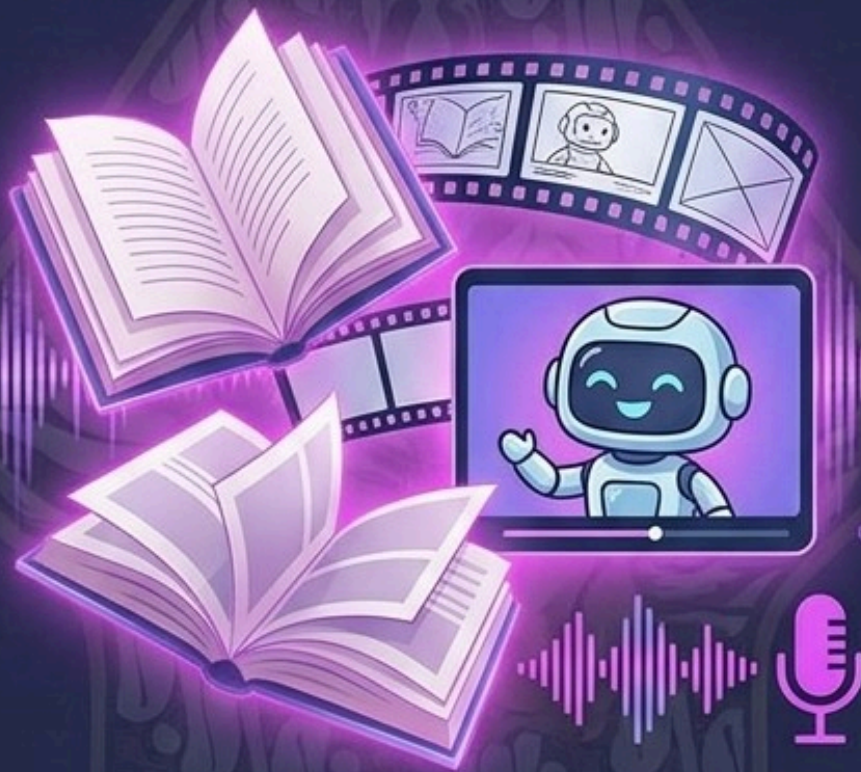




Adaptasi Naskah Buku, Storyboard, Animasi & Dubbing

MODUL KONTEN ROLI



DOSEN UNY

Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum.

MENTOR

Ivan Andremaulana

GURU SEKOLAH

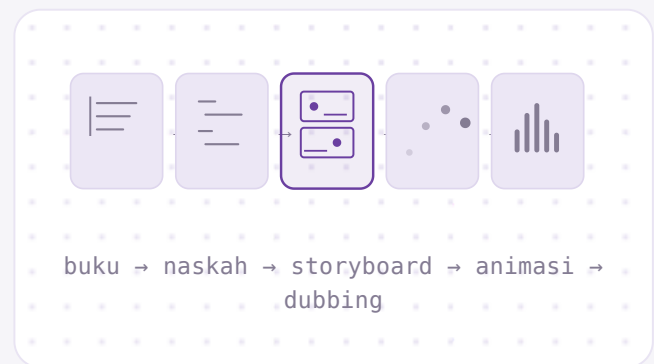
Noer Indahyati, S.Pd., M.Pd.B.

**SISWA DIVISI
KONTEN**

**Bennett Bee Asipattra,
Angelita Rehulina,
Nadia Ananda Alifatunnisa,
M Ertu F Zubaid Inastwang.**

Rencana yang berubah, tapi tidak berhenti

RoLi butuh suara yang punya pesan, bukan cuma suara yang bisa bicara. Ini rekonstruksi materi 8 pertemuan Tim Konten, divisi yang paling banyak diuji keterbatasan dan paling banyak belajar cara beradaptasi, untuk **4 siswa** yang akhirnya mengisi katalog cerita & lagu RoLi.



01 Pembukaan

02 Konten AI

03 Hak Cipta

04 Coba Animasi

05 Evaluasi & Pivot

06 Naskah 3 Buku

07 Animasi & Dubbing

08 Lagu & Finalisasi

Kata Pengantar

Modul ini disusun sebagai bahan pengantar bagi siswa Tim Konten, untuk dibaca sebelum memulai kegiatan praktik dalam program mentoring RoboLingua (RoLi), kerja sama Program Studi Linguistik Terapan Universitas Negeri Yogyakarta dengan SMA Negeri 3 Yogyakarta. Selain belajar robotika, program ini juga menghadirkan pertukaran bahasa dan budaya secara langsung lewat kunjungan penutur asli bahasa Prancis, Luis, di beberapa pertemuan.

Sebelum mulai menyusun naskah dan storyboard, penting untuk memahami dulu gambaran besar tugas Tim Konten: memastikan RoLi tidak hanya bisa bicara, tetapi juga menyampaikan pesan yang layak didengar anak-anak. Modul ini membahas delapan pertemuan secara berurutan, mulai dari menyusun rencana konten hingga menghasilkan cerita dan lagu yang siap diputar RoLi.

Setiap pertemuan disusun dengan tujuan pembelajaran, konsep kunci, alat & bahan, aktivitas hands-on, serta pertanyaan refleksi, supaya modul ini bisa langsung dipakai sebagai panduan belajar sebelum praktik dimulai. Selamat membaca, dan selamat memulai perjalanan membuat konten RoLi.

Daftar Isi

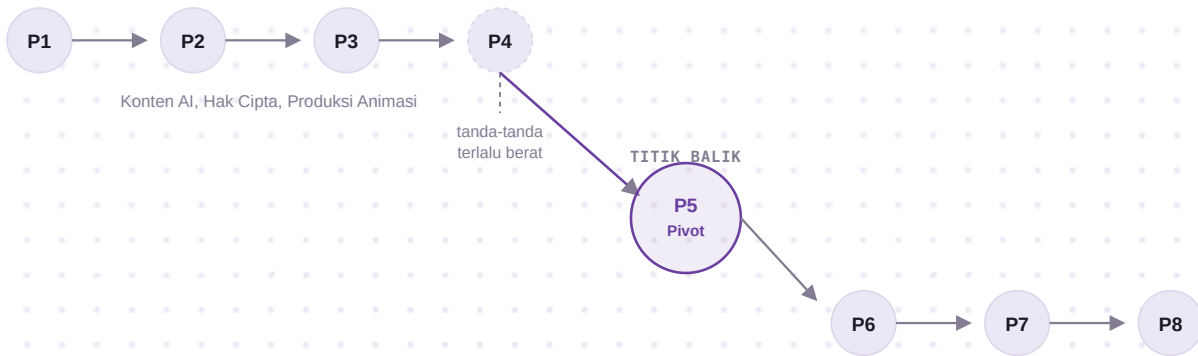
- 01 Kata Pengantar
- 02 Dua Fase, Satu Titik Balik
- 03 Pertemuan 1: Pembukaan & Brainstorming
- 04 Pertemuan 2: Pengenalan Konten AI
- 05 Pertemuan 3: Dasar Hak Cipta (Copyright)
- 06 Pertemuan 4: Dasar Produksi Animasi
- 07 Pertemuan 5: Evaluasi & Pivot
- 08 Pertemuan 6: Adaptasi Naskah dari 3 Buku
- 09 Pertemuan 7: Produksi Animasi & Dubbing dengan CapCut
- 10 Pertemuan 8: Video Lagu Kebangsaan & Finalisasi

Dua fase, satu titik balik

Rencana awal (konten AI, hak cipta, produksi animasi) ternyata terlalu berat untuk kapasitas & waktu tim, jadi di Pertemuan 5 arahnya diubah menjadi sesuatu yang tetap bermakna dan bisa diselesaikan.

FASE 1: RENCANA AWAL

FASE 2: RENCANA YANG DIREALISASIKAN



01 Pembukaan & Brainstorming

Tujuan Pembelajaran

Siswa memahami gambaran besar RoLi dan rencana awal divisi Konten: konten AI, hak cipta, dan produksi animasi.

Konsep Kunci

Konten edukatif untuk robot: jenis konten yang dibutuhkan RoLi (cerita, lagu) dan kenapa kualitas pesannya penting untuk anak-anak yang menontonnya.

Penjelasan Lengkap

RoLi tidak hanya butuh suara yang bisa berbicara. Ia butuh sesuatu yang layak didengar. Sejak pertemuan pertama, Tim Konten menghadapi tantangan yang berbeda dari dua divisi lain: bukan soal apakah sesuatu bisa dibangun secara teknis, tapi apakah pesan yang disampaikan pantas didengar anak-anak yang akan menonton dan mendengarkannya.

Kenapa "konten" bukan sekadar isian

Cerita dan lagu yang diputar RoLi bukan pengisi waktu kosong. Bagi anak-anak yang menontonnya, itu adalah pesan yang datang dari sosok robot yang mereka percayai. Karena itu, rencana awal divisi Konten sengaja disusun ambisius: mencakup konten berbantuan AI, pemahaman hak cipta, sampai produksi animasi dari nol, tiga keterampilan besar sekaligus.

Rencana yang jujur diakui masih rencana

Pertemuan-pertemuan berikutnya akan menunjukkan sesuatu yang jarang diceritakan terbuka dalam materi belajar: bahwa rencana awal ini pada akhirnya terbukti terlalu berat untuk waktu & kemampuan tim yang ada saat itu, dan itu bukan aib untuk disembunyikan, melainkan bagian penting dari bagaimana proyek nyata sebenarnya berjalan.

Jurang yang perlu diwaspadai

Godaan terbesar di awal proyek kreatif adalah menyusun rencana paling ambisius yang bisa dibayangkan, tanpa jeda untuk bertanya "apakah ini realistis dikerjakan dengan waktu & kemampuan yang benar-benar kita punya sekarang?" Empat pertemuan ke depan akan menunjukkan bagaimana pertanyaan itu akhirnya harus dijawab dengan jujur.

Materi di halaman ini sengaja tidak menyembunyikan proses itu, termasuk titik balik di Pertemuan 5, karena mengetahui jurang itu ada sejak awal jauh lebih berguna daripada berpura-pura semua berjalan mulus.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Mengenali batas kemampuan tim di awal proyek, bukan di tengah jalan, adalah keterampilan manajemen proyek yang lebih sering dipelajari lewat pengalaman langsung seperti ini daripada lewat teori di kelas.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Merencanakan proyek kreatif dari nol (menentukan target, ruang lingkup, dan alat yang dipakai) adalah keterampilan produksi konten yang berlaku luas di luar sekolah.

Alat & Bahan

papan tulis

diskusi kelompok

Aktivitas Hands-on

1. Diskusi rencana 8 pertemuan: konten AI, hak cipta, produksi animasi.

Hasil / Tolok Ukur

- ✓ Siswa bisa menyebutkan 3 pilar rencana awal & peran konten dalam pengalaman RoLi.

Cerita atau lagu seperti apa yang paling ingin kamu dengar dari seorang robot?

02 Pengenalan Konten AI

Tujuan Pembelajaran

Siswa mengenal alat bantu AI untuk membuat konten, beserta batasannya.

Konsep Kunci

Alat AI generatif: bantuan untuk gambar/teks/video, tapi bukan pengganti ide manusia.

Etika konten anak: batasan penggunaan AI ketika audiensnya adalah anak-anak.

Penjelasan Lengkap

Alat bantu AI generatif, untuk membuat gambar, teks, atau bahkan video, berkembang sangat cepat dan mudah diakses siapa saja, termasuk pelajar SMA. Tapi kemudahan itu datang dengan tanggung jawab ekstra ketika audiensnya adalah anak-anak.

AI sebagai alat bantu, bukan pengganti

AI generatif bisa mempercepat proses membuat sketsa ide, draf naskah, atau referensi visual, tapi ia tidak tahu apa yang pantas atau tidak pantas untuk anak-anak, dan hasilnya bisa saja terlihat meyakinkan padahal keliru atau tidak sesuai konteks budaya. Keputusan akhir soal apa yang layak ditampilkan ke anak-anak tetap ada di tangan manusia, dalam hal ini Tim Konten sendiri.

Kenapa audiens anak-anak mengubah semua perhitungan

Konten untuk audiens umum punya toleransi kesalahan yang lebih besar dibanding konten untuk anak-anak, yang masih membangun pemahaman dasar tentang dunia dan cenderung mempercayai apa pun yang disampaikan sosok yang mereka sukai, termasuk robot berbentuk ramah seperti RoLi. Inilah sebabnya setiap ide bantuan AI di pertemuan ini selalu diperiksa ulang secara manual sebelum dipakai.

Jurang yang perlu diwaspadai

Memakai hasil AI generatif mentah-mentah tanpa diperiksa ulang manusia adalah jurang yang mudah terlewat karena hasilnya sering terlihat rapi & meyakinkan di permukaan, padahal bisa saja mengandung informasi keliru, bias, atau nuansa yang tidak pas untuk anak-anak.

Kebiasaan memeriksa ulang ini akan terus dipakai sepanjang proses adaptasi naskah di Pertemuan 6, bukan cuma di pertemuan ini saja.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Ini adalah bentuk nyata dari elemen Dampak Sosial Informatika (DSI) pada Informatika SMA Kurikulum Merdeka, memahami implikasi etis & sosial dari teknologi yang dipakai, bukan cuma cara memakainya.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Memahami kapan memakai AI dan kapan tidak adalah literasi digital yang makin penting di banyak profesi kreatif, bukan cuma untuk proyek sekolah.

Alat & Bahan

contoh alat AI generatif

Aktivitas Hands-on

1. Eksplorasi contoh alat AI generatif.
2. Diskusi batasan & etikanya untuk konten anak.

Hasil / Tolok Ukur

- ✓ Catatan tentang apa yang AI bisa dan tidak bisa bantu untuk proyek ini.

Bagian mana dari pembuatan konten yang menurutmu tidak boleh diserahkan ke AI?

03 Dasar Hak Cipta (Copyright)

Tujuan Pembelajaran

Siswa paham konsep lisensi dan kenapa penting memastikan konten aman untuk dipakai ulang.

Konsep Kunci

Hak cipta & lisensi: tidak semua konten di internet boleh dipakai bebas.

Konten bebas hak cipta: sumber royalty-free / creative commons sebagai pilihan yang aman.

Penjelasan Lengkap

Sebelum satu klip musik atau video pun dipakai untuk RoLi, ada satu pertanyaan wajib dijawab dulu: siapa pemilik karya ini, dan apakah kita benar-benar boleh memakainya?

Hak cipta itu otomatis, bukan opsional

Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan berlaku otomatis sejak karya itu benar-benar dibuat. Pencipta tidak perlu mendaftarkannya dulu supaya karyanya "resmi" dilindungi (disebut prinsip deklaratif). Artinya, sebuah lagu atau video di internet tetap punya pemilik & hak eksklusif walau tidak tertulis simbol © di mana pun.

Creative Commons: cara pencipta berbagi dengan syarat

Creative Commons (CC) adalah sistem lisensi yang memudahkan pencipta membagikan karyanya sambil tetap menetapkan syarat pemakaian. CC BY berarti boleh dipakai & diubah asal mencantumkan nama pembuatnya; CC BY-SA mewajibkan karya turunan dibagikan dengan lisensi yang sama; CC0 berarti pencipta melepas semua haknya sehingga bebas dipakai tanpa syarat apa pun. Penting dibedakan dari istilah "royalty-free", yang sebenarnya berarti tidak perlu membayar royalti berulang, tapi seringkali tetap butuh pembelian atau akun di awal, berbeda dengan kebanyakan konten CC yang gratis sejak awal.

Jurang yang perlu diwaspadai

Anggapan "kalau ketemu gampang di Google atau YouTube berarti bebas dipakai" adalah jurang paling umum & paling berisiko dalam produksi konten. Banyak materi yang muncul di pencarian sebenarnya berlisensi ketat atau bahkan tanpa lisensi sama sekali untuk dipakai ulang.

Kebiasaan mengecek lisensi dulu sebelum memakai materi apa pun akan benar-benar dipraktikkan nanti di Pertemuan 8, saat memilih video lagu kebangsaan untuk RoLi.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Sumber seperti YouTube Audio Library, Pixabay, dan Free Music Archive adalah tempat umum untuk menemukan musik & video berlisensi CC atau bebas royalti, tapi tetap wajib dicek lisensi tiap materinya satu per satu, karena tidak semua isi platform tersebut berlisensi sama.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Memahami hak cipta relevan di hampir semua pekerjaan kreatif, dan seperti akan terlihat nanti di Pertemuan 8, prinsip ini yang justru benar-benar dipakai di produk akhir.

Alat & Bahan

contoh sumber berlisensi bebas

Aktivitas Hands-on

1. Diskusi kasus: konten mana yang aman dipakai, mana yang tidak.

Hasil / Tolok Ukur

- ✓ Pemahaman dasar untuk memilih sumber konten yang aman secara hukum & etika.

Kalau ragu suatu konten boleh dipakai atau tidak, langkah apa yang harus diambil?

04 Dasar Produksi Animasi

Tujuan Pembelajaran

Siswa mencoba praktik dasar membuat animasi dari nol.

Konsep Kunci

Prinsip animasi sederhana: frame, transisi, dan timing sebagai dasar gerak dalam animasi.

Penjelasan Lengkap

Setelah dua pertemuan berisi teori & diskusi, pertemuan ini adalah kali pertama Tim Konten benar-benar mencoba tangan sendiri membuat animasi dari nol, dan di sinilah realita mulai berbicara lebih keras daripada rencana di atas kertas.

Tiga hal kecil yang ternyata besar

Animasi, bahkan yang paling sederhana sekalipun, dibangun dari tiga elemen dasar: frame (gambar diam yang disusun berurutan), transisi (cara satu adegan berpindah ke adegan lain), dan timing (seberapa lama tiap frame ditampilkan supaya gerakan terasa wajar, tidak terlalu cepat atau kaku). Ketiganya kedengaran sederhana saat dijelaskan, tapi menghasilkan gerakan yang halus & enak ditonton ternyata membutuhkan waktu jauh lebih lama daripada yang dibayangkan siapa pun sebelum benar-benar mencobanya.

Kenapa "coba dulu" lebih jujur daripada "rencanakan dulu"

Ada alasan kuat kenapa pertemuan ini sengaja diletakkan sebelum keputusan besar diambil: mencoba langsung memproduksi satu potong animasi pendek mengungkap kesulitan nyata yang tidak akan pernah terlihat hanya dari membaca teori atau menonton tutorial. Uji coba kecil semacam ini disebut *prototyping* dalam dunia rekayasa & desain: sengaja gagal cepat & kecil, supaya keputusan besar berikutnya bisa diambil berdasarkan fakta, bukan asumsi.

Jurang yang perlu diwaspadai

Melewatkan tahap coba-coba kecil dan langsung berkomitmen penuh ke rencana besar adalah jurang yang sering menjebak tim mana pun, bukan cuma di bidang konten. Tanpa mencoba dulu, tanda-tanda bahwa rencana terlalu berat baru akan terlihat jauh lebih lambat, setelah lebih banyak waktu & usaha terlanjur dikeluarkan.

Hasil dari uji coba di pertemuan ini adalah sinyal pertama yang akhirnya dibahas terbuka di Pertemuan 5.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Prinsip "gagal kecil & cepat lebih baik daripada gagal besar & lambat" ini dipakai luas di industri kreatif maupun teknologi, termasuk kenapa Tim Software sendiri menguji tiap modul kecil (STT, TTS) secara terpisah sebelum menyambungkannya jadi satu sistem besar.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Mencoba langsung dan mengukur kemampuan nyata tim di lapangan adalah bagian penting dari perencanaan proyek yang realistis, inilah yang terjadi di pertemuan ini.

Alat & Bahan

software animasi dasar

Aktivitas Hands-on

1. Praktik membuat animasi pendek dari nol.

Hasil / Tolok Ukur

- ✓ Percobaan animasi pertama selesai, sekaligus titik pertama tanda-tanda rencana terlalu berat mulai terlihat.

Bagian mana dari membuat animasi yang ternyata paling sulit, lebih sulit dari dugaan?

05 Evaluasi & Pivot

Tujuan Pembelajaran

Tim mengevaluasi progres bersama dan memutuskan arah yang lebih realistis untuk sisa waktu yang ada.

Konsep Kunci

Evaluasi proyek yang jujur: mengenali kapan rencana perlu disesuaikan dengan kapasitas & waktu yang tersisa.

Re-scoping: menyusutkan ruang lingkup proyek secara sengaja, bukan tanda kegagalan.

Penjelasan Lengkap

Ini pertemuan paling jujur di seluruh program RoLi, titik di mana Tim Konten berhenti sejenak, melihat kenyataan apa adanya, dan mengambil keputusan yang jauh lebih sulit daripada sekadar melanjutkan rencana yang sudah ada: mengubahnya.

Apa yang sebenarnya terjadi

Rencana awal (konten berbantuan AI, pemahaman hak cipta, dan produksi animasi dari nol) disusun dengan ambisi yang wajar untuk sebuah proyek pendidikan. Tapi uji coba nyata di Pertemuan 4 menunjukkan jurang yang sebelumnya tidak terlihat jelas: memproduksi animasi orisinal dari nol, untuk empat siswa dengan waktu & pengalaman yang mereka punya, ternyata jauh melampaui apa yang realistis diselesaikan dalam sisa pertemuan yang ada.

Kenapa mengubah rencana bukan berarti gagal

Ada perbedaan penting antara gagal dan re-scoping: menyusutkan ruang lingkup proyek secara sengaja setelah melihat fakta yang jelas. Tim yang memaksakan rencana awal meski sudah terlihat tidak realistis biasanya berakhir dengan hasil yang setengah jadi di semua lini; tim yang berani mengevaluasi jujur di tengah jalan, seperti yang dilakukan di sini, punya peluang jauh lebih besar menyelesaikan sesuatu yang benar-benar utuh, meski bentuknya berbeda dari rencana semula. Keputusan itulah yang lahir di pertemuan ini:

mengadaptasi 3 buku karya Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum. jadi animasi sederhana berdubbing, ditambah video lagu kebangsaan Indonesia & Prancis yang bebas hak cipta.

Jurang yang perlu diwaspadai

Jurang yang paling berbahaya justru bukan animasi yang sulit dibuat, melainkan godaan untuk terus memaksakan rencana awal karena sudah terlanjur banyak waktu & usaha ditanamkan di dalamnya (dikenal sebagai *sunk cost fallacy*). Semakin lama keputusan pivot ditunda, semakin sedikit waktu tersisa untuk benar-benar menyelesaikan rencana baru dengan baik.

Karena dievaluasi di Pertemuan 5 (bukan di Pertemuan 7 atau 8), tim masih punya cukup waktu untuk benar-benar merampungkan rencana baru ini dengan hasil yang solid, seperti terlihat di pertemuan-pertemuan berikutnya.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Re-scoping seperti ini adalah praktik normal & sehat di hampir semua proyek nyata, termasuk dalam metodologi pengembangan perangkat lunak modern (agile), di mana rencana secara sengaja dievaluasi & disesuaikan ulang secara berkala, bukan ditetapkan sekali di awal lalu diikuti membabi buta sampai akhir.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Ini pelajaran manajemen proyek paling nyata di seluruh program RoLi: kemampuan mengevaluasi progres secara jujur dan beradaptasi tanpa kehilangan arah adalah keterampilan yang jauh melampaui konten atau robotika, dan sering kali baru terasah lewat pengalaman seperti ini, bukan lewat teori di kelas.

Alat & Bahan

diskusi kelompok

evaluasi bersama dosen pembimbing

Aktivitas Hands-on

1. Evaluasi progres bersama secara terbuka.
2. Diskusikan arah baru: adaptasi 3 buku Dr. Yeni Artanti jadi animasi sederhana berdubbing, plus video lagu kebangsaan.

Hasil / Tolok Ukur

- ✓ Rencana baru yang realistis dan disepakati bersama seluruh tim.

Apa yang membuat keputusan mengubah rencana ini lebih baik daripada memaksakan rencana awal?

06 Adaptasi Naskah dari 3 Buku

Tujuan Pembelajaran

Siswa bisa menyederhanakan pesan sebuah buku jadi skrip/storyboard pendek yang siap dianimasikan.

Konsep Kunci

Adaptasi naskah: memilih bagian penting dari cerita panjang dan menyusunnya jadi alur pendek yang tetap menyampaikan pesan.

Storyboard: rencana visual sebelum produksi, gambar kasar tiap adegan secara berurutan.

Sumber Naskah



Buku 1

Aku Anak Normal Bunda yang Spesial

Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum.



Buku 2

Senyum Abim

Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum.



Buku 3

Menjadi Bisa!

Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum.

Penjelasan Lengkap

Mengadaptasi sebuah buku jadi video animasi pendek bukan sekadar memendekkan teksnya. Ini soal memilih dengan sengaja bagian mana dari pesan aslinya yang wajib bertahan, dan bagian mana yang boleh disederhanakan tanpa mengubah makna intinya.

Adaptasi adalah keterampilan memilih, bukan memotong asal

Ketiga buku sumber, "Aku Anak Normal Bunda yang Spesial", "Senyum Abim", dan "Menjadi Bisa!" karya Dr. Yeni Artanti, S.Pd., M.Hum., masing-masing membawa pesan yang jelas & personal. Tugas Tim Konten bukan menceritakan ulang seluruh isi buku,

melainkan menemukan inti pesannya dan menyusunnya ulang jadi alur pendek yang tetap terasa utuh meski durasinya jauh lebih singkat dari buku aslinya.

Storyboard: merencanakan sebelum memproduksi

Storyboard adalah rangkaian gambar kasar yang menunjukkan apa yang terjadi di tiap adegan, disusun berurutan sebelum satu detik animasi pun dibuat. Fungsinya mirip seperti sketsa cetak biru pada Tim Hardware: mendeteksi masalah alur cerita di atas kertas, ketika masih mudah & murah untuk diperbaiki, jauh sebelum masuk ke tahap produksi yang lebih memakan waktu di Pertemuan 7.

Jurang yang perlu diwaspadai

Menghilangkan detail yang justru menjadi inti pesan buku, demi memendekkan durasi, adalah jurang yang mudah terjadi ketika adaptasi dikerjakan terburu-buru. Karena buku-buku ini ditulis dengan pesan yang sangat personal & bermakna, menyederhanakan tanpa mendengarkan dulu apa yang benar-benar ingin disampaikan penulisnya berisiko mengubah nada cerita secara tidak sengaja.

Karena itu, tahap membaca & mendiskusikan pesan tiap buku sengaja dilakukan bersama-sama sebelum menulis skrip, bukan dilompati langsung ke penulisan.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Meringkas pesan inti dari sebuah karya panjang jadi bentuk yang lebih pendek tanpa kehilangan maknanya adalah keterampilan literasi yang juga dilatih lewat teks narasi & teks ulasan di pelajaran Bahasa Indonesia SMA, hanya di sini medianya video, bukan tulisan.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Meringkas pesan inti dari sesuatu yang panjang jadi sesuatu yang singkat & jelas adalah keterampilan komunikasi yang dipakai di banyak bidang, bukan cuma animasi.

Alat & Bahan

3 buku sumber

kertas storyboard

Aktivitas Hands-on

1. Baca & diskusikan pesan tiap buku.
2. Tulis skrip pendek untuk masing-masing.
3. Gambar storyboard kasar per adegan.

Hasil / Tolok Ukur

✓ 3 skrip/storyboard pendek, siap dianimasikan di pertemuan berikutnya.

Bagian mana dari cerita aslinya yang paling penting untuk tetap ada, walau versinya disederhanakan?

07 Produksi Animasi & Dubbing dengan CapCut

Tujuan Pembelajaran

Siswa bisa membuat animasi sederhana dari storyboard dan memasang dubbing suara.

Konsep Kunci

Penyuntingan video dengan CapCut: transisi, teks, dan timing sebagai alat bercerita, bukan sekadar hiasan.

Dubbing: merekam & menyelaraskan suara dengan visual supaya terasa menyatu.

Penjelasan Lengkap

Storyboard dari Pertemuan 6 sekarang harus benar-benar hidup: bergerak, punya suara, dan terasa menyatu antara gambar & audio, bukan dua hal terpisah yang kebetulan diputar bersamaan.

Kenapa CapCut, bukan software animasi profesional

CapCut dipilih bukan karena keterbatasan, tapi karena kesesuaian: alat produksi terbaik untuk sebuah tim adalah alat yang benar-benar bisa dikuasai dalam waktu yang tersedia, bukan yang paling canggih di atas kertas. Software profesional biasanya butuh waktu belajar jauh lebih lama untuk hasil yang belum tentu lebih baik pada skala proyek sekolah seperti ini, pelajaran yang sudah terasa sejak percobaan pertama di Pertemuan 4.

Dubbing yang menyatu, bukan sekadar suara yang menempel

Dubbing yang baik direkam sambil menonton gerakan visualnya secara bersamaan (dikenal sebagai "*dubbing to picture*" dalam produksi film & animasi profesional), supaya jeda bicara, penekanan kata, dan emosi suara benar-benar selaras dengan apa yang sedang terjadi di layar. Dubbing yang direkam terpisah tanpa melihat visualnya cenderung terasa "mengambang", walau secara teknis suaranya sudah jelas & jernih.

Jurang yang perlu diwaspadai

Merekam dubbing sekaligus untuk seluruh naskah tanpa menonton animasinya, lalu menempelkannya begitu saja ke video, adalah jurang umum yang membuat hasil akhir terasa janggal. Penonton anak-anak sekalipun bisa merasakan kalau suara & gambar "tidak benar-benar bicara satu sama lain", meski sulit menjelaskan kenapa.

Solusinya sederhana tapi sering dilewatkan: rekam sambil menonton video yang sudah jadi, adegan per adegan, bukan seluruh naskah sekaligus di luar konteks visualnya.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Alur kerja "storyboard dulu, animasi kedua, dubbing direkam sambil menonton gambar" ini persis mengikuti pola produksi yang dipakai studio animasi & film sungguhan, hanya versi yang jauh lebih ringkas & sesuai skala proyek sekolah.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Memakai tools produksi yang aksesibel (bukan software profesional mahal) untuk tetap menghasilkan karya yang layak adalah keterampilan produksi konten yang sangat relevan di dunia nyata.

Alat & Bahan

CapCut

mikrofon rekam

Aktivitas Hands-on

1. Bangun animasi sederhana dari storyboard Pertemuan 6.
2. Rekam & pasang dubbing untuk ketiga cerita.

Hasil / Tolok Ukur

✓ 3 video animasi pendek berdubbing, siap masuk katalog video RoLi.

Apa yang bikin dubbing terasa pas, bukan cuma suara yang menempel di video?

08 Video Lagu Kebangsaan & Finalisasi

Tujuan Pembelajaran

Menyiapkan video lagu kebangsaan Indonesia & Prancis, lalu memfinalisasi seluruh konten video.

Konsep Kunci

Menerapkan pelajaran hak cipta: memilih video bebas hak cipta sebagai sumber, langsung mempraktikkan apa yang dibahas di Pertemuan 3.

Finalisasi katalog: menyiapkan judul & deskripsi tiap video untuk didaftarkan Tim Software ke `manifest.json`.

Penjelasan Lengkap

Ini pertemuan penutup Tim Konten, tempat dua pelajaran besar dari pertemuan-pertemuan sebelumnya (hak cipta di Pertemuan 3, dan seluruh proses produksi sejak Pertemuan 6) akhirnya bertemu dalam satu langkah praktis terakhir: menyerahkan konten yang benar-benar siap dipakai RoLi.

Hak cipta bukan lagi teori di sini

Memilih video lagu kebangsaan Indonesia & Prancis yang bebas hak cipta adalah penerapan langsung dari pelajaran Pertemuan 3. Bukan cuma latihan kasus di kelas, tapi keputusan nyata yang menentukan apakah RoLi boleh benar-benar memutar video tersebut di depan publik.

Deskripsi yang jelas bukan formalitas

Setiap video yang diserahkan ke Tim Software harus didaftarkan ke `manifest.json` lengkap dengan judul & deskripsi. Ini bukan sekadar label administratif: berdasarkan dokumentasi teknis Tim Software sendiri, AI yang memilih video saat RoLi berbicara dengan user sepenuhnya bergantung pada seberapa jelas & spesifik deskripsi itu ditulis: video dengan deskripsi yang singkat atau samar akan jauh lebih jarang dipilih AI, walau videonya sendiri sudah bagus & siap diputar.

Jurang yang perlu diwaspadai

Menulis deskripsi video seadanya ("video 1", "cerita anak") demi cepat selesai adalah jurang yang baru terasa akibatnya belakangan, bukan saat video diserahkan, tapi saat RoLi ternyata jarang atau tidak pernah memilih video itu ketika ada anak yang memintanya, walau videonya sudah selesai dengan baik.

Menulis deskripsi yang jelas & spesifik di pertemuan ini sama pentingnya dengan proses kreatif itu sendiri, karena karya sebaik apa pun tidak akan sampai ke penontonnya kalau sistem di baliknya tidak bisa menemukannya.

Kaitan dengan pelajaran sekolah

Ini contoh nyata bagaimana kerja tiga divisi RoLi saling bergantung: sebaik apa pun animasi & dubbing yang dibuat Tim Konten, hasilnya baru benar-benar sampai ke anak-anak lewat sistem pemilihan video yang dibangun Tim Software, dua dunia yang terlihat berbeda tapi saling membutuhkan.

Kaitan Kompetensi Lebih Luas

Ini titik di mana pelajaran hak cipta dari Pertemuan 3 benar-benar dipakai, bukan cuma jadi teori di awal. Ini bukti bahwa keputusan etis kecil (memilih sumber video yang benar) berpengaruh nyata ke produk akhir.

Alat & Bahan

sumber video bebas hak cipta

Aktivitas Hands-on

1. Cari & pilih video lagu kebangsaan Indonesia & Prancis yang bebas hak cipta.
2. Siapkan judul & deskripsi tiap video.
3. Serahkan seluruh konten final ke Tim Software untuk didaftarkan ke katalog.

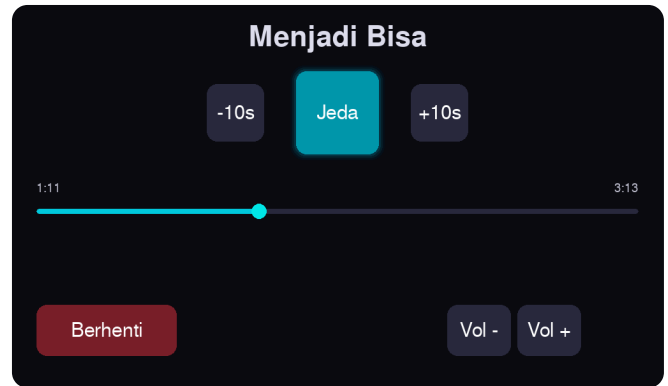
Hasil / Tolok Ukur

- ✓ Seluruh konten video (3 cerita + lagu kebangsaan) selesai & siap diputar RoLi, termasuk "Menjadi Bisa!", yang menjadi salah satu video andalan di katalog `manifest.json` Tim Software.

Pencapaian: Video RoLi Diputar Sungguhan



Frame asli dari video "Menjadi Bisa!" pada menit 1:11, layar utama RoLi saat video benar-benar diputar.



Screenshot `video_controls.py` sungguhan saat dijalankan: panel kontrol layar sentuh RoLi untuk video yang sama, lengkap dengan tombol jeda, mundur/maju, volume, dan bilah progres.

Melihat balik dari rencana awal yang berubah total, bagian mana dari hasil akhir yang paling kamu banggakan?