

# Perancangan Media Pendukung Pembelajaran Sejarah Dengan Infografis Digital

Rio Novly Winaldy<sup>1</sup>, Prayanto W.H<sup>2</sup>, Rebecca Milka N.B<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya,  
Email: riooppz@hotmail.com

## Abstrak

Sejarah adalah suatu poin penting dalam kehidupan sehari-hari, apalagi bila sejarah tersebut merupakan sejarah perjuangan kemerdekaan Negara. Dewasa ini sejarah sudah sering dilupakan tidak hanya oleh masyarakat umum, tetapi juga oleh siswa yang baru saja mempelajari sejarah tersebut sebagai mata pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran sejarah yang variatif.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan media pendukung pembelajaran Sejarah untuk anak remaja usia SMP dan SMA yang juga dapat menumbuhkan kecintaannya terhadap Sejarah nasional khususnya sejarah Hari Pahlawan. Supaya menarik media infografis digital dibuat dengan gambar dan animasi kartun untuk menyampaikan informasi. Dari hasil perancangan diperoleh suatu media baru yang menarik sehingga dapat mendukung pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** : *Perancangan Media Infografis Animasi Tentang Sejarah Hari Pahlawan*

## Abstract

**Judul:** *Design of Historical Education Support Media with Digital Infographic*

*History is an important point in our daily lives, especially when it's about the history of Nation's struggle for independence. Today history has often forgotten not only by the general public, but also by students who have just learned them as a subject in school. This is caused by the lack variety in History subject's media.*

*The objective of this design is to create a supporting media in learning History for teenagers at High School age and grow their interest towards history subject, especially the history of national Heroes Day. The digital infographic media conveys information with pictures and animated cartoons. The results was an exciting new media which can support history as a subject.*

**Keywords:** *Design of Animated Infographic About History of Heroes Day*

## Pendahuluan

Bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak pernah melupakan sejarah bangsanya sendiri. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali sejarah, dari zaman pra-sejarah hingga zaman reformasi sekarang. Sejarah memiliki nilai yang sangat penting dan berharga di kehidupan masa depan, karena generasi yang akan mengetahui bagaimana bangsa ini berdiri, bagaimana perjuangan untuk mempertahankan bangsa ini, dan bagaimana kehidupan masyarakatnya. Apabila sejarah itu dimusnahkan atau dihilangkan maka generasi masa depan tidak akan merasa bangsa ini miliknya, mereka tidak akan merasakan bagaimana perjuangan pahlawan-pahlawan di masa lampau, dan yang lebih parahnya generasi yang akan datang tidak akan

menghargai bangsanya sehingga tidak menutup kemungkinan generasi masa depan tidak memiliki rasa nasionalisme lagi pada bangsa ini.

Di Indonesia sendiri, terdapat banyak sekali daerah dengan latar belakang sejarah yang berbeda-beda, di setiap daerah mempunyai pahlawan yang dikenang atas perjuangannya membela bangsa dan negara agar terbebas dari penjajahan oleh bangsa asing. Surabaya salah satunya adalah kota di Indonesia yang menjadi ikon sebagai kota pahlawan. Ikon tersebut diberikan kepada kota Surabaya untuk mengenang jasa-jasa para pejuang di Surabaya pada kejadian 10 November 1945, dimana kejadian tersebut merupakan pertempuran yang sangat berat, dan memakan banyak korban. Pertempuran ini menjadi sangat heroik karena dengan adanya pertempuran tersebut semangat bangsa

Indonesia kembali muncul dan menimbulkan adanya rasa simpatik dari pihak internasional untuk Indonesia. Kejadian ini dikenang dalam Hari Pahlawan nasional yang dirayakan setiap tanggal 10 November.

Pada kenyataannya kejadian sejarah penting tersebut kurang menerima perhatian khusus oleh masyarakat Indonesia, khususnya pelajar. Fenomena yang terjadi adalah banyak orang yang hanya sekedar mengetahui istilah Hari Pahlawan tanpa mengetahui tentang kisah-kisah yang terjadi pada tanggal 10 November 1945. Di Surabaya sendiri banyak jalan besar yang diberi nama dengan nama pahlawan tetapi masyarakat Surabaya tidak mengetahui apa saja yang dilakukan oleh pahlawan tersebut, bahkan tidak tahu bahwa nama tersebut adalah nama seorang pahlawan yang berjuang di Hari Pahlawan. Kebiasaan masyarakat Indonesia untuk merayakan hari pahlawan untuk mengenang peristiwa yang terjadi pada tanggal 10 November 1945 seakan mulai perlahan mulai menghilang seiring bertambahnya tahun. Pada Pos Kota (2013; <http://poskotanews.com/2013/11/10/hari-pahlawan-mulai-dilupakan>; diakses tanggal 10 Februari 2016) disebutkan sebagai berikut:

“Hari Pahlawan yang jatuh pada 10 November setiap tahunnya, seolah terlupakan. Padahal dulu setiap Hari Pahlawan banyak kegiatan di kampung-kampung atau di sekolah-sekolah, seperti main drama, lomba baca puisi kepahlawanan dan lainnya.”

Hal ini akan menyebabkan turunnya kesadaran patriotisme masyarakat terutama kaum muda terhadap bangsa dan negara. Pada tanggal 10 November 2014 Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa juga memberikan amanah kepada masyarakat Indonesia untuk menjadikan pahlawan sebagai idola. (2014; <http://matatelinga.com/view/Berita-Sumut/17219/Mensos-RI-Khofifah---jadikan-semangat-kepahlawanan-didalam-aspek-kehidupan>; diakses pada tanggal 10 Februari 2016)

Cerita-cerita yang berhubungan dengan sejarah, baik sejarah lokal maupun sejarah internasional dianggap menarik untuk diangkat melihat realita yang ada bahwa masyarakat Indonesia khususnya pelajar seharusnya mampu untuk mengerti dan memahami sejarah bangsanya agar mampu untuk mengapresiasi dan mengakui kedaulatan negaranya. Dalam rangka memperkenalkan Hari Pahlawan yang lebih mendetail, baik kejadian maupun tokoh tokoh yang ada didalamnya, maka dirancang sebuah media interaktif berupa infografis digital dalam bentuk motion infographic yang menjelaskan tentang kejadian-kejadian yang terjadi dalam peristiwa 10 November 1945. Infografis adalah sebuah bentuk visualisasi dari sebuah informasi maupun data dengan menggabungkan pengolahan grafik, dan data menjadi suatu bentuk visual yang menarik, dan mudah dicerna.

Menurut penelitian mengenai infografis yang dilakukan oleh Barbara M. Miller dan Brooke Barnett dalam majalah Newspaper Research Journal (NRJ), tahun 2010, Dapat dirangkum bahwa :

“On their own, text and graphics are both useful yet imperfect methods for communication. Written language allows an almost infinite number of word combinations that allow deep analysis of concepts but relies heavily on the reader’s ability to process that information. Graphics may be easier for the reader to understand but are less effective in communication of abstract and complicated concepts. Combining text and graphics allows communicators to take advantage of each medium’s strengths and diminish each medium’s weaknesses.”

Miller, Barbara M; Barnett, Brooke. Newspaper Research Journal 31.1 (Winter 2010): 52-68.

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari NeoMam Studio, sebuah studio yang mendalami pembuatan infografis digital asal Manchester, Infografis digital dipilih karena beberapa alasan, alasan pertama adalah karena media infografis adalah media yang menarik perhatian lebih, masyarakat cenderung menyukai konten yang berbau visual karena dianggap lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan menghibur. Berdasarkan data yang diperoleh dari website tersebut, pemilihan warna yang menarik, serta memilih elemen grafis yang sesuai akan menarik 80% lebih banyak orang untuk membaca apa yang diinformasikan. Alasan kedua adalah karena infografis lebih mudah dimengerti dan diingat dibanding informasi yang hanya mengandung elemen teks saja ([www.neonam.com](http://www.neonam.com); diakses pada tanggal 10 Februari 2016). Selain itu, dalam perancangan ini infografis dikemas secara digital dalam bentuk motion infographic yaitu bentuk pengembangan dari infografis yang dimana elemen grafis yang ada pada media infografis tersebut tidak hanya ditampilkan, tetapi juga digerakan seperti pada media audio visual yang berupa video atau animasi, tujuannya adalah untuk membuat infografis tersampaikan sesuai dengan urutan yang diinginkan, memiliki sudut pandang, dan menyampaikan informasi lebih mendalam (Beegel, 2014).

Target audiens yang dituju dalam perancangan ini adalah anak-anak hingga remaja Indonesia berusia 12 – 18 tahun yang sedang duduk di bangku sekolah menengah yang sedang mempelajari ilmu sejarah di sekolahnya. Target audiens dipilih karena dewasa ini para pelajar di Indonesia tidak terlepas dari adanya bantuan internet dalam segala hal mulai dari pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah maupun untuk mempersiapkan diri sebelum menghadapi ujian, hasil wawancara lisan dengan 10 orang siswa yang terdiri dari 5 orang siswa SMP dan 5 orang siswa SMA yang menjalani kursus di pusat kursus ACE di Surabaya Barat membenarkan hal

tersebut. Pada wawancara tersebut juga didapati fakta bahwa target audiens merasa bahwa metode belajar sejarah yang sedang dijalani kurang menarik bagi siswa karena bersifat monoton, dan membosankan (wawancara).

Media infografis digital ditawarkan sebagai jalan keluar dari masalah tersebut karena media ini dipublikasikan melalui media internet yang seringkali menjadi media yang digunakan siswa untuk melakukan pengerjaan tugas maupun persiapan sebelum ujian. Infografis digital juga dapat memberi warna baru dalam metode pembelajaran sejarah yang sudah ada. Perancangan ini diharapkan untuk mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran sejarah dan lebih mudah menyerap nilai-nilai penting dari tokoh-tokoh pahlawan pada kejadian yang diperingati sebagai hari pahlawan.

## **Metode Penelitian**

Metode perancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **Data Yang Dibutuhkan**

Data yang dikumpulkan adalah data hasil kuisioner kepada target audiens, yang kemudian melalui proses analisis data lapangan sehingga memperoleh informasi tentang perancangan media yang dibutuhkan, dan bagaimana penyampaian yang tepat agar informasi dapat mudah dimengerti oleh target audiens sebagai data utama dan data tersebut didukung dengan data dari hasil olah pustaka, dokumentasi, dan media internet.

### **Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendukung perancangan media interaktif, diperlukan sumber yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Data yang dikumpulkan berupa data yang dikumpulkan dengan melakukan wawancara dengan beberapa pihak untuk memperoleh data yang dimaksudkan. Data tersebut kemudian akan didukung oleh buku referensi, ensiklopedi, maupun sumber internet yang memuat informasi tentang data yang mendukung perancangan karya desain sebagai landasan teori.

### **Metode Analisis Data**

Metode analisis yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan mengumpulkan data dan informasi baik literatur maupun observasi dan dengan melewati proses pengolahan, dan pengembangan agar menjadi sebuah karya desain perancangan media infografis digital mengenai tokoh kepahlawan dalam hari pahlawan.

## **Pembahasan**

### **Tujuan Kreatif**

Menceritakan kembali sejarah rangkaian kejadian hari pahlawan kepada siswa agar siswa mampu untuk menyebutkan kejadian-kejadian apa saja yang terjadi pada saat itu dan tokoh-tokoh siapa saja yang turut berperan didalamnya, selain itu siswa lebih mampu untuk mengambil informasi dan nilai-nilai penting yang terkandung didalam peristiwa tersebut. Seperti yang diketahui pada hasil analisis lapangan bahwa hari pahlawan sudah sering didengar oleh para siswa namun hanya sebagian kecil dari jumlah siswa yang mampu mendeskripsikan kejadian bersejarah yang sebenarnya mempunyai nilai-nilai penting didalamnya yang harus di ketahui dan dipelajari oleh siswa contohnya nilai kepalawanan dan pantang menyerah.

### **Tujuan Kreatif**

Menceritakan kembali sejarah rangkaian kejadian hari pahlawan kepada siswa agar siswa mampu untuk menyebutkan kejadian-kejadian apa saja yang terjadi pada saat itu dan tokoh-tokoh siapa saja yang turut berperan didalamnya, selain itu siswa lebih mampu untuk mengambil informasi dan nilai-nilai penting yang terkandung didalam peristiwa tersebut. Seperti yang diketahui pada hasil analisis lapangan bahwa hari pahlawan sudah sering didengar oleh para siswa namun hanya sebagian kecil dari jumlah siswa yang mampu mendeskripsikan kejadian bersejarah yang sebenarnya mempunyai nilai-nilai penting didalamnya yang harus di ketahui dan dipelajari oleh siswa contohnya nilai kepalawanan dan pantang menyerah.

### **Strategi Kreatif**

Pelajaran sejarah mengalami perkembangan dari yang pada awalnya hanya melalui pengajaran verbal dan dari buku cetak saja, berkembang menjadi lebih mudah dengan bantuan teknologi dan kurikulum yang terus di kembangkan oleh pemerintah. Pada perancangan ini akan dilakukan pembuatan media pendukung pembelajaran sejarah berupa infografis bergerak, atau motion graphic. Dengan infografis, informasi yang padat yang dimiliki oleh pelajaran sejarah dapat di salurkan kepada siswa dengan bantuan objek gambar dan dengan urutan kejadian yang membantu siswa dalam menyimpan informasi yang diterima kedalam memori pikiran dengan lebih mudah dan dalam waktu yang singkat.

### **Target Pembaca**

Target Pembaca yang dituju adalah pelajar yang tengah duduk di bangku SMP dan SMA, karena usia tersebut merupakan usia yang paling dekat dengan pelajaran sejarah, dan merupakan bagian dari masyarakat yang membutuhkan perancangan ini.

a. Demografis:

Target pembaca adalah mereka yang berusia 12 – 18 tahun, yang sedang berada dalam tingkat pendidikan sekolah menengah pertama dan atas.

b. Psikografis:

Perancangan ditujukan kepada siswa dari kelompok strata ekonomi sosial umum.

c. Behavioristik

Target audiens adalah pelajar yang cenderung menggunakan media internet sebagai referensi belajar.

d. Geografis

Target utama yang dituju adalah siswa SMP dan SMA yang ada di Surabaya, dipilih karena kejadian hari pahlawan terjadi di kota Surabaya sehingga penting bagi siswa di Surabaya untuk mempelajari topik tersebut. Meskipun demikian tidak menutup kemungkinan untuk siswa yang berada di seluruh Indonesia untuk mempelajari kejadian sejarah hari pahlawan karena merupakan sejarah bangsa yang penting.

### Konten Video

Hari pahlawan adalah hari yang diperingati setiap tanggal 10 November setiap tahunnya. Hari ini dirayakan untuk memperingati pertempuran habis-habisan yang dilakukan oleh arek-arek Suroboyo menghadapi penjajah di kota Surabaya pada tanggal 10 November 1945. Pada saat itu pertempuran yang terjadi sangat dahsyat dan memakan korban sangat banyak. Kejadian itu merupakan lambang keberanian dan kebulatan tekad masyarakat Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan. Pertempuran ini adalah perang pertama pasukan Indonesia dengan pasukan asing setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan satu pertempuran terbesar dan terberat dalam sejarah Revolusi Nasional Indonesia yang menjadi simbol nasional atas perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme. Kejadian berawal dari tanggal 2 September 1945, dimana terjadi perebutan kekuasaan dan usaha untuk merebut senjata dari tangan Jepang. Diikuti dengan kedatangan Brigade 49 dari pasukan sekutu dibawah pimpinan Brigadir Jendral A.W.S Mallaby di Surabaya dengan tujuan untuk menawarkan kerja sama. Pada kenyataannya pasukan sekutu sama sekali tidak menepati janjinya melainkan melakukan penyerangan ke penjara Kalisosok dan beberapa daerah lain, menduduki daerah-daerah diluar daerah perjanjian awal yang disepakati, Pada tanggal 19 September 1945, kembali terjadi perselisihan di hotel Yamato karena tentara sekutu mengibarkan bendera belanda yang dianggap menghina kedaulatan Indonesia dan pada tanggal 27 Oktober tentara sekutu menyebarkan pamflet yang merupakan perintah untuk memberikan senjata yang dirampas oleh rakyat Surabaya dari tangan Jepang. Pada tanggal 27 Oktober, karena Indonesia telah kehilangan kepercayaan terhadap tentara Sekutu, maka terjadi konflik senjata pertama yang dilakukan oleh para pemuda dan pihak inggris, yang memicu

pertempuran yang meluas antara Indonesia dan Inggris yang terjadi pada tanggal 28 Oktober 1945. Berdasarkan permintaan yang diajukan oleh tentara Sekutu, Ir. Soekarno datang ke Surabaya untuk menenangkan situasi tersebut. Gencatan senjata dilakukan oleh kedua belah pihak pada tanggal 29 Oktober 1945, namun masih terjadi bentrokan-bentrokan antara rakyat Surabaya dan pasukan sekutu. Bentrokan tersebut berujung pada tewasnya Brigadir Jendral A.W.S Mallaby. Oleh karena kejadian tersebut pada tanggal 9 November 1945, tentara Inggris dibawah pimpinan Mayor Jendral Robert Mansergh mengeluarkan ultimatum agar Indonesia menyerah kepada mereka. Ultimatum tersebut bagi rakyat Indonesia adalah sebuah penghinaan dan rakyat memilih untuk tidak melakukan permintaan tersebut. Pada tanggal 10 November, pasukan Inggris melancarkan serangan dengan melakukan bombar dir di kota Surabaya. Namun serangan ini tidak dibiarkan oleh rakyat Surabaya, rakyat tidak tinggal diam dan melakukan perlawanan. Pertempuran ini berlangsung di luar dugaan tentara Inggris karena peran serta dari rakyat Surabaya yang berjuang mempertahankan Negara dengan tanpa pamrih. Pertempuran ini berlanjut sampai tiga minggu. Walaupun pada akhirnya kota Surabaya jatuh ke tangan pihak Inggris. Kejadian ini merupakan bukti heroik dari rakyat Surabaya yang patut untuk diperingati untuk memberikan nilai-nilai dan pesan moral bagi Negara.

### Konsep Pembelajaran

Konsep yang digunakan adalah dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan bantuan media agar penyampaian pembelajaran tidak hanya dalam bentuk verbal saja melainkan dalam bentuk audio visual. Dengan memberikan gambaran nyata tentang objek yang diajarkan, diharapkan siswa untuk lebih mampu menginterpretasikan cerita dan teori dari pelajaran tersebut.

### Konsep Media

Infografis dapat di presentasikan dalam berbagai macam bentuk tergantung kebutuhannya, dalam perancangan ini infografis dinamis dipilih karena topik sejarah mempunyai informasi yang tetap. Konten yang terkandung didalam infografis sendiri merupakan informasi sejarah berupa verbal dan visual hasil dari penelitian pustaka dan dokumentasi dari sumber sumber yang sudah ada dan terpercaya dikemas, dan diceritakan kembali dengan bentuk yang lebih menarik bagi siswa target audiens.

Agar menarik, infografis dibuat dengan desain dinamis dengan menampilkan animasi-animasi di setiap transisi grafis yang di tampilkan, dilengkapi dengan audio berupa narasi yang mendukung penyampaian informasi kepada audiens dengan gaya yang sesuai dengan pendengaran siswa usia SMP dan SMA.

Infografis yang telah dibuat diunggah ke situs media sosial di internet dalam bentuk video motion graphic. Hal ini dilakukan agar infografis yang telah dibuat dapat ditemukan dengan mudah oleh siswa yang sebagian besar menggunakan media internet untuk menambah referensi dalam belajar atau mengerjakan tugas, selain itu media internet juga membuat infografis dapat diunduh, dan dibagikan dengan mudah.

### Konsep Visual

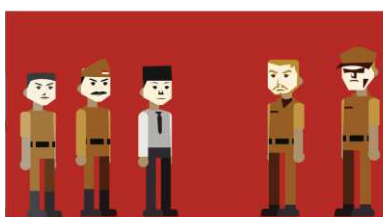
Secara Visual perancangan infografis menggunakan konsep penggambaran yang merepresentasikan suasana kejadian yang diceritakan dalam bentuk ilustratif, tujuannya agar para siswa mendapatkan gambaran tentang setting dan adegan dari kejadian tersebut tidak hanya berupa kalimat verbal seperti yang diperoleh siswa dari buku cetak.

Penggunaan warna dalam perancangan infografis ini didominasi oleh penggunaan warna perpaduan antara colorful dan monochrome. warna biru digunakan sebagai background untuk menimbulkan kesan santai bagi penonton namun dapat menjadi warna merah ketika adegan yang di tunjukan adalah kejadian yang menegangkan, dan monochrome untuk mempertegas ilustrasi.

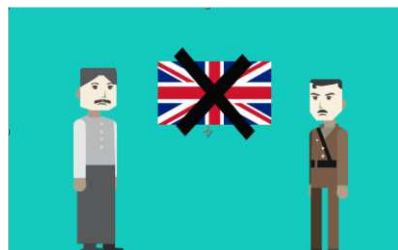
### Media Pendukung

Media Pendukung yang dibuat untuk infografis digital ini adalah poster yang berisikan gambar dan judul yang menggambarkan tentang isi masing masing seri. Berfungsi sebagai media untuk menarik minat target audiens untuk melihat video saat di rilis.

### Contoh Hasil Jadi



Gambar 1 Screenshot Video 1



Gambar 2 Screenshot Video 2



Gambar 3 Screenshot Video 3

### Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi penyusun baik dalam riset maupun proses eksekusi media.

Dengan adanya media pendukung pembelajaran sejarah ini diharapkan siswa target audiens dapat menikmati dan digunakan dengan semestinya baik untuk kepentingan belajar, menambah ilmu, atau hanya sekedar hiburan saja.

Ketepatan waktu juga merupakan suatu esensi yang di ambil dari proses pengerjaan tugas akhir ini, mulai dari proses pengumpulan data, pengolahan, hingga proses pembuatan keseluruhan membutuhkan waktu dan apabila tidak di kelola dengan baik waktu tersebut akan menjadi percuma.

Perencanaan proses kerja adalah salah satu cara mengelola waktu dengan baik, dimana dengan perencanaan yang baik, akan mempermudah dalam proses pengerjaan, dalam hal ini pengerjaan infografis digital yang memakan waktu yang sangat banyak dalam waktu pengerjaan. Perencanaan yang buruk akan berdampak pada banyaknya waktu yang terbuang percuma sehingga membuat proses pengerjaan tidak efektif.

Berdasarkan pengalaman uji coba yang dilakukan dengan meminta respon dari target audiens dengan cara menyebarkan infografis digital di beberapa sampel target audiens disimpulkan bahwa; perancangan infografis digital harus dirancang untuk mampu menarik target audiens untuk belajar baik dengan memperdalam materi yang disampaikan, cara menyampaikan melalui narasi yaitu dengan menyesuaikan tempo, intonasi, dan nada sehingga lebih mudah untuk diterima oleh target audiens, dan juga gambar yang mendukung untuk menjelaskan suatu informasi. Dengan begitu target audiens tak hanya lebih tertarik dalam mempelajari informasi yang diberikan, target audiens juga menjadi mempunyai keinginan untuk belajar berpartisipasi dalam membuat media yang sama untuk membantu subjek pelajaran yang lain tidak hanya sejarah saja. Untuk memperoleh poin-poin tersebut, tentu seorang perancang infografis digital harus sering berinteraksi dengan target audiens, baik secara langsung maupun melalui media internet untuk memperoleh tanggapan baik kritik maupun saran yang kemudian dapat digunakan untuk menyempurnakan sebuah infografis digital.

Di masa yang akan datang diharapkan infografis dapat berkembang pesat di Indonesia tidak hanya sebagai pendukung di satu sarana, tetapi untuk berbagai sarana.

## Saran

Dalam pembuatan motion graphic yang utama diperlukan adalah kedisiplinan terhadap waktu pengerjaan. Sebenarnya proses pembuatan motion graphic tergolong relatif mudah, akan tetapi selain itu pembuatan motion graphic juga memakan waktu yang sangat banyak.

Pembuatan motion graphic sendiri membutuhkan ketekunan pembuatnya untuk terus belajar dan berlatih, karena apabila ditinggalkan sebentar saja,

maka cara dan teknik pembuatan akan sangat mudah terlupakan.

Perencanaan dilakukan sesuai dengan waktu yang tersedia, memang membuat motion graphic yang berdurasi panjang dan bergrafik menarik merupakan impian semua pembuat motion graphic tapi perlu dikembalikan lagi kepada waktu yang tersedia untuk mengerjakan. Efektifitas adalah hal paling penting dalam bidang ini.

## Daftar Pustaka

Asy'ari, M. (2006). Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas Dikjen Dikti.

Beegel, J. (2014). Infographics for Dummies.

Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Gunawan, R. (2011). Pengantar Ilmu Sosial. Jakarta: Grasindo.

Joseph, B., & Janda, R. (2004). Handbook of Historical Linguistics. Blackwell Publishing.

Kuntowijoyo. (1995). Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Yayasan Bentang Pustaka.

Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2014). Infografis : Kedasyatan Cara Bercerita Visual. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sadiman, A. S. (2006). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo.

Trianto. (2009). Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: PT Prestasi Puastaka.

Miller, Barbara M; Barnett, Brooke. Newspaper Research Journal 31.1 (Winter 2010): 52-68.

Brata, S. (2008). Dunia Artikel Sejarah. Retrieved 3 2016, from <http://duniaartikelsejarah.blogspot.co.id/2011/11/kronologi-pertempuran-10-november-1945.html>

Kuenn, A. (2013, 3 12). Marketing Land. Retrieved 3 2016, from <http://marketingland.com/8-experts-talk-about-making-great-infographics-34958>

Kurnia, J. (2015). Pengayaan.com. Retrieved 3 2016, from <http://pengayaan.com/pengertian-dan-hakikat-sejarah/>

Pustaka, T. (2015, Maret). Retrieved from Tinjauan Pustaka : Kajian Teori Lintas Fakultas:

<http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/media-pembelajaran.html>

Neomam Studio. (n.d.). Neomam Studio Website. Retrieved 2 10, 2016, from [neomam.com/interactive/13reasons](http://neomam.com/interactive/13reasons)

Sari, N. (2015, 3). nila\_STAIN. Retrieved 3 2016, from <http://nila-qu.blogspot.co.id/2015/03/jenis-jenis-metode-pembelajaran.html>

Strok, J. (2016). tech infographics. Retrieved from <http://techinfographics.com/the-history-of-infographics/>