



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202045511, 2 November 2020

Pencipta

Nama : **Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si., Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos., M.Si. dkk**
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **e-Book**
Judul Ciptaan : **Simulasi Digital: E-Book Berbasis Multimedia Untuk SMK Kelas X/Gasal**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Agustus 2020, di Makassar
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000215013

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

| No | Nama | Alamat |
|----|--|---------------------|
| 1 | Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si. | Jln. A.P. Pettarani |
| 2 | Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos., M.Si. | Jln. A.P. Pettarani |
| 3 | Hamsar Hasfat, M.Pd. | Jln. A.P. Pettarani |





KARYA YANG DI PATENKAN

E-BOOK BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SMK KELAS X/GASAL NEGERI

Inventor:

Arnidah



Simulasi Digital – E-book berbasis Multimedia untuk SMK Kelas X/Gasal



Simulasi Digital-SMK Kelas X

Simulasi Digital 8-9/32

6

membuat seseorang membayangkan suatu cerita mengikuti gambar-gambar yang sudah tersaji, sehingga dapat menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang di buat. Storyboard juga dapat di artikan sebagai naskah yang di sajikan dalam bentuk sketsa gambar yang berurutan, berguna untuk memudahkan pembuatan alur cerita maupun pengambilan gambar.

2. Fungsi Storyboard

Fungsi dari storyboard sendiri adalah sebagai tempat untuk menuliskan, atau menggambarkan sebuah ide/gagasan yang dimiliki agar ide /gagasan tersebut tidak terupakan untuk di buat. Storyboard ini selain dapat diterapkan untuk membuat sebuah animasi, bisa juga di terapkan dalam pembuatan film atau komik.

3. Komponen dalam Storyboard





Di dalam Membuat Storyboard terdapat komponen-komponen yang di gunakan untuk menyusun storyboard, yaitu:

- Bagian Judul: Berisi judul, episode, scene, dan halaman.
- Bagian Sub Judul: Berisi penjelasan take shot, panel, sequence, lokasi, dan setting waktu.
- Bagian Visual: Berisi gambaran adegan dengan menyitipkan visual atau foto, grafis, dll.
- Bagian Audio: Berisi uraian audio yang akan melengkapi suatu animasi, yang dicanumkan di storyboard adalah nama dari file musik atau rekaman, atau nama efek suara yang akan di gunakan.
- Bagian dialog/aksi: Berisi detail aksi dan pergerakan kamera serta dialog adegan jika ada.
- Bagian Properti: Berisi tentang penjelasan artistic, property, wardrobe, dan timing/durasi animasi.

Pembuatan storyboard presentasi video harus memperhatikan komponen-komponen di atas agar memudahkan Anda dalam membuat presentasi video berikut ini contoh storyboard presentasi video tentang "Bullying".

7

Judul: Bullying
Sub Judul: Mengenali Perilaku Bullying

| Scene | Visual | Audio | Waktu |
|-------|--|--|----------|
| 1 |  | Musik Instrumen Narasi: Apa Itu Bullying ? | 5 detik |
| 2 |  | Musik Instrumen Narasi: Bullying adalah segala bentuk perilaku intimidasi atau penindasan dari satu individual atau kelompok yang lebih kuat dan dilakukan secara berulang-ulang. | 10 detik |
| 3 |  | Musik Instrumen Narasi: Macam-macam Bullying | 5 detik |
| 4 |  | Musik Instrumen Narasi: Satu, verbal dapat berupa cecilan, hinaan, fitnah, ataupun gossip. | 10 detik |

Simulasi Digital-SMK Kelas X

Simulasi Digital 22-23/32

BAB II
BUKU
DIGITAL

21

Indikator

- Memformat naskah menjadi buku/dokumen digital
- Mengomunikasikan gagasan atau konsep.

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan pengertian buku digital
- Menjelaskan fungsi dan tujuan buku digital
- Mengidentifikasi jenis buku digital
- Memahami berbagai format buku digital
- Memahami proses pembuatan buku digital.

Deskripsi

Perkembangan digital memungkinkan menyediakan buku "nirkertas" bahkan buku "maya" yang mudah dibawa dan disimpan serta mudah dibaca ketika diperlukan. Teks yang menjadi hakikat buku dapat disimpan dalam bentuk digital. Buku digital membekali siswa mampu mengubah format file teks menjadi buku digital, bahkan menambahkan video dan suara dalam buku tersebut.

A. Pengertian, Fungsi dan Tujuan Buku Digital

- Pengertian Buku Digital**
Buku digital atau buku elektronik, disingkat e-book, atau ebook, adalah bentuk digital dari buku cetak. Buku cetak pada umumnya terdiri atas sejumlah kertas dijilid yang berisi teks atau teks dan atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau smartphone.
- Fungsi dan Tujuan Buku Digital**
 - Fungsi**
1) Sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.