

README Media Pembelajaran Animasi

Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Animasi

Judul: *Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia*

Oleh: Azmi Jamalail

1. Deskripsi Media

Media pembelajaran ini merupakan video animasi yang dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya rumah adat Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Video menampilkan penjelasan mengenai empat rumah adat di Indonesia, yaitu Rumah Kajang Leko (Jambi), Rumah Kebaya (DKI Jakarta), Rumah Panjang (Kalimantan Barat), dan Rumah Walewangko (Sulawesi Utara). Media ini dapat digunakan secara luring (offline) maupun daring (online) dengan menggunakan perangkat yang mendukung pemutaran video.

2. Spesifikasi Minimum Perangkat

Agar video dapat diputar dengan lancar, perangkat yang digunakan sebaiknya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistem Operasi: Windows 7-11, Android 8.0 atau lebih baru.
2. RAM: Minimal 3 GB.
3. Media Player: VLC Media Player, Windows Media Player, Handphone, atau aplikasi pemutar video lainnya yang mendukung format MP4,
4. Resolusi Layar: Minimal 1920×1080 piksel (HD).
5. Ruang Penyimpanan: Minimal 1 Gb.

3. Cara Penggunaan

1. Salin file video **Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia.mp4** ke komputer, laptop, atau smartphone.
2. Buka file menggunakan aplikasi pemutar video.
3. Putar video hingga selesai.
4. Guru dapat menghentikan video pada bagian tertentu untuk memberikan penjelasan atau melakukan diskusi bersama siswa.
5. Video juga dapat diputar kembali sebagai bahan pengayaan atau belajar mandiri.

4. Isi Materi

Media pembelajaran ini memuat:

1. Pengenalan keberagaman rumah adat Indonesia.
2. Lokasi rumah adat pada peta Indonesia.
3. Penjelasan mengenai Rumah Kajang Leko (Jambi).
4. Penjelasan mengenai Rumah Kebaya (DKI Jakarta).
5. Penjelasan mengenai Rumah Panjang (Kalimantan Barat).
6. Penjelasan mengenai Rumah Walewangko (Sulawesi Utara).
7. Penutup.

5. Format File

1. Format Video: MP4
2. Resolusi: 1920×1080 (Full HD)
3. Durasi: ± 2 menit 45 detik
4. Bahasa: Indonesia

6. Tujuan Penggunaan

Media pembelajaran ini bertujuan membantu guru menyampaikan materi keberagaman budaya rumah adat Indonesia secara lebih menarik melalui visualisasi animasi tiga dimensi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1. Link Animasi dan aset : <https://bit.ly/3RVLhdp>

README Aset 3D FBX

Judul: *Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia*

Oleh: Azmi Jamalail

1. Deskripsi Media

1. Karakter Nusa
2. Karakter Guru
3. Rumah Kajang Leko (Jambi)
4. Rumah Kebaya (Betawi)
5. Rumah Panjang (Kalimantan Barat)
6. Rumah Walewangko (Sulawesi Utara)

2. Spesifikasi Minimum Perangkat

Agar video dapat diputar dengan lancar, perangkat yang digunakan sebaiknya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

KomponenSpesifikasi Minimum

1. Sistem Operasi Windows 10/11 (64-bit)
2. Blender Versi 3.6 atau lebih baru
3. RAM Minimal 8 GB
4. Prosesor Intel Core i7 / AMD Ryzen 7 atau setara
5. Penyimpanan Minimal 8 GB ruang kosong
6. GPU Mendukung OpenGL 4.3

3. Cara Penggunaan

1. Buka tautan *Google Drive* yang telah dibagikan.
2. Pilih folder Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia.
3. Klik tombol Download.
4. Tunggu hingga proses kompresi selesai.
5. Simpan file ZIP pada komputer.
6. Ekstrak file ZIP menggunakan Extract All atau aplikasi ekstrak lainnya.
7. Pastikan seluruh file FBX telah berada pada folder hasil ekstraksi.

4. Cara Mengimpor Aset ke Blender

Langkah 1

Buka aplikasi Blender.

Langkah 2

Buat proyek baru (General).

Langkah 3

Pilih menu

File → Import → FBX (.fbx)

Langkah 4

Arahkan ke folder hasil ekstraksi.

Langkah 5

Pilih salah satu file FBX, misalnya:

Nusa.fbx

Guru.fbx

Rumah Kajang Leko.fbx

Rumah Kebaya.fbx

Rumah Panjang.fbx

Rumah Walewangko.fbx

Langkah 6

Klik tombol Import FBX.

Langkah 7

Model akan muncul pada Viewport Blender dan siap digunakan untuk proses:

1. Animasi
2. Penataan Scene
3. Rendering
4. Editing Material
5. Penambahan Kamera dan Lighting

5. Cara Mengimpor Semua Aset

1. Pilih **File** → **Import** → **FBX (.fbx)**.
2. Buka folder hasil ekstraksi.
3. Tekan **Ctrl + A** untuk Scene semua aset FBX.
4. Klik **Import FBX**.
5. Blender akan memuat seluruh karakter dan rumah adat ke dalam scene.

6. Format File

Jenis	Format
Model 3D	FBX (.fbx)
Tekstur (jika tersedia)	PNG
Software Utama	Blender

7. Tujuan Penggunaan

Aset FBX ini disediakan sebagai bagian dari media pembelajaran Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia untuk mempermudah proses pengembangan animasi 3D, pengeditan scene, serta pembelajaran mengenai pemodelan dan animasi menggunakan Blender. Aset meliputi karakter Nusa, karakter Guru, serta empat model rumah adat Indonesia yang digunakan dalam media pembelajaran.