

DIGITALISASI BUDAYA MELAYU MELALUI PROGRAM FILM ANIMASI "TAJAU EMAS" DI SMK YAPIM PEKANBARU

by Febrina Dafit

Submission date: 06-Feb-2024 11:49AM (UTC+0700)

Submission ID: 2287649465

File name: 13851-39358-1-PB_2.pdf (276.56K)

Word count: 3054

Character count: 19405

DIGITALISASI BUDAYA MELAYU MELALUI PROGRAM FILM ANIMASI "TAJAU EMAS" DI SMK YAPIM PEKANBARU

Miranti Eka Putri, Zaka Hadikusuma Ramadan, Muhammad Ilyas

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau,
mirantiekaputri@edu.uir.ac.id

Abstract

Preserving culture using digital technology will provide benefits for preserving that culture. However, it is still very rare for Yapim Pekanbaru Vocational School students to study the culture of Tanah Melayu as local residents of Pekanbaru. This is due to the lack of media information about Malay culture. Based on the problems that occur at YAPIM Pekanbaru Vocational School, the solution offered is assistance in implementing the digitalization of Malay culture through the animated film program "Tajau Emas" for students at YAPIM Pekanbaru Vocational School for approximately 1 teacher year. The result of this assistance is that YAPIM Vocational School students can better understand Malay culture, especially in Riau Province, through the animated film "Tajau Emas". Through this film, YAPIM Vocational School students can get to know and preserve Malay culture so that this culture is not eroded by the times.

Keywords: Digitalization, Malay Culture, Animation Films, Tajau Gold.

Abstrak

Pelestarian budaya dengan menggunakan teknologi digital akan memberikan keuntungan bagi pelestarian budaya tersebut. Namun, masih sangat jarang siswa SMK Yapim Pekanbaru mempelajari kebudayaan yang ada di Tanah Melayu sebagai penduduk lokal Pekanbaru. Hal ini dikarenakan kurangnya media informasi terhadap budaya melayu tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMK YAPIM Pekanbaru, maka solusi yang ditawarkan adalah pendampingan implementasi Digitalisasi budaya melayu melalui program film animasi "Tajau Emas" pada siswa di SMK YAPIM Pekanbaru selama kurang lebih 1 tahun ajaran. Hasil dari pendampingan ini adalah siswa SMK YAPIM bisa lebih memahami budaya melayu khususnya di Provinsi Riau melalui film animasi "Tajau Emas". Melalui film tersebut siswa SMK YAPIM lebih dapat mengenal dan melestarikan budaya melayu agar kebudayaan tersebut tidak tergerus oleh zaman.

Keywords: Digitalisasi, Budaya Melayu, Film Animasi, Tajau Emas.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan yang tersebar mulai dari Sabang sampai Merauke, dengan beragam suku dan ras sehingga menghasilkan kebudayaan yang beraneka ragam [1]. Kebudayaan dikatakan bersifat adaptif, karena kebudayaan melengkapi manusia dengan cara-cara penyesuaian diri pada kebutuhan-kebutuhan fisiologis dari

badan mereka, dan penyesuaian pada lingkungan yang bersifat fisikgeografis maupun pada lingkungan sosialnya [2]. Karena budaya benar-benar mencakup berbagai topik, maka budaya dapat digunakan sebagai media transmisi pengetahuan di bidang pendidikan. Budaya berfungsi dalam otak manusia mirip dengan perangkat lunak, mengarahkan persepsi, mengidentifikasi apa yang dilihat, memusatkan perhatian pada satu hal dan menghindari hal lain

[3].

Budaya lokal merupakan salah satu budaya yang mendapat manfaat dari keberadaan media dan terus berkembang dan berkembang [4]. Dari segi budaya, budaya Indonesia terdiri dari berbagai tradisi daerah yang didukung oleh berbagai kelompok etnis yang saat ini mendiami negara ini. Kebudayaan Indonesia tidak dapat dipisahkan dengan seluruh kebudayaan daerah. [5] menyatakan bahwa tidak ada proses terpusat yang terlibat dalam pembentukan kebudayaan Indonesia. Menumbuhkan kreativitas nasional dan ketahanan budaya di negara yang majemuk memerlukan pertumbuhan dan pengembangan berbagai pusat dan kantong kebudayaan yang tersebar di berbagai wilayah.

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki konsentrasi orang Melayu tertinggi adalah Provinsi Riau [6]. Berdasarkan data jumlah penduduk, pada tahun 2010, Provinsi Riau mempunyai penduduk sebanyak 5.543.031 jiwa. Dari jumlah tersebut, 2.091.940 jiwa atau 37,74 persen merupakan suku Melayu yang merupakan suku terbesar. Sebaliknya, jumlah suku Minangkabau melebihi suku Melayu di Pekanbaru, ibu kota Provinsi Riau. Diperkirakan terdapat 270.948 orang Melayu di Kota Pekanbaru atau 26,1% dari total penduduk kota tersebut (tribunnews.com, diakses 09 Februari 2017). Dalam adat istiadat masyarakat Provinsi Riau, budaya Melayu telah tumbuh menjadi identitas yang kuat. Karena kuatnya tradisi ini, pemerintah Provinsi Riau menjadikan pengembangan kebudayaan Melayu sebagai salah satu ambisi dan tujuannya yaitu "Terwujudnya Provinsi Riau sebagai pusat perekonomian dan kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir

dan batin di Asia Tenggara tahun 2020". Peraturan Daerah Nomor 36 Tahun 2001 yang menjadi landasan pembangunan Riau hingga saat ini merupakan perwujudan dari visi kota. Tujuan pembangunan dengan terbentuknya Visi Riau 2020 adalah menjadikan Riau sebagai jantung Asia Tenggara dengan tetap melestarikan budaya Melayu.

Dengan demikian, esensi budaya Melayu merasuki setiap tahapan pertumbuhan kawasan Lancang Kuning [7]. Hal ini sejalan dengan pendapat [8] bahwa Melayu memiliki peninggalan budaya yang sangat banyak. Namun masih banyak masyarakat jauh dari kebudayaan melayu tersebut. Faktanya, sebagian lembaga pendidikan masih belum merespon dengan dimasukkannya budaya Melayu dalam kurikulum dan realisasinya dalam pembelajaran. Sementara itu, setiap orang yang terlibat dalam Visi dan Misi Pemprov Riau harus mengamalkan budaya Melayu. Salah satu lembaga tersebut adalah SMK Yapim Pekanbaru.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti memperoleh informasi masih banyak siswa yang belum mengetahui apa saja budaya melayu yang ada di tempat tinggal mereka. Hal ini terlihat berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 18 orang siswa SMK Yapim Pekanbaru, dari 18 orang tersebut, hanya 2 orang saja yang mengetahui kebudayaan melayu. Kesimpulan yang dapat ditarik ialah masih sangat jarang siswa SMK mempelajari kebudayaan yang ada di Tanah Melayu sebagai penduduk lokal Pekanbaru. Selain itu, budaya Kpop serta kebiasaan dan gaya hidup barat seolah merajai dan selalu menjadi pusat perhatian masyarakat, bahkan di kalangan siswa SMK Yapim Pekanbaru. Warisan nusantara, budaya dan kearifan lokal, masih tergerus oleh

hal ini. Hal ini disebabkan oleh minimnya pemberitaan media mengenai budaya Melayu. Oleh karena itu, digitalisasi dapat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan budaya Melayu Pekanbaru kepada khalayak yang lebih luas. Pada saat ini teknologi semakin berkembang [9].

Pelestarian budaya dengan teknologi digital akan membantu melestarikan budaya tersebut. Digitalisasi untuk pelestarian memerlukan sejumlah kekhawatiran, salah satunya adalah konten teknologi. Konten yang ditujukan untuk digitalisasi harus mempertimbangkan norma-norma budaya dan memberikan pengetahuan yang memiliki kekuatan untuk mengubah perspektif masyarakat. Digitalisasi dilakukan untuk menghasilkan koleksi perpustakaan digital, arsip makalah digital, dan kemampuan fotokopi [10]. Kebudayaan dapat dilestarikan dengan mendigitalkannya sekarang untuk menghindari kepunahannya. Pelestarian adat dan warisan nenek moyang dapat dilakukan melalui digitalisasi budaya. Digitalisasi budaya Melayu penting dilakukan di SMK Yapim Pekanbaru. Digitalisasi tersebut dapat diintegrasikan melalui film animasi.

Film animasi ini dapat digunakan sebagai jembatan untuk meningkatkan pembelajaran dengan memberikan perspektif segar kepada siswa dan menjadikan materi lebih menarik [11]. Sejalan dengan pendapat [12] yang menjelaskan bahwa film animasi disebut juga kartun adalah jenis media yang memadukan suara dan grafik untuk mengekspresikan cerita melalui teknik animasi. Salah satu langkah untuk memudahkan guru dalam menerapkan sumber belajar sesuai dengan peran dan tugasnya adalah dengan pemanfaatan film animasi dalam

pembelajaran terpadu. Nilai media dalam pendidikan terletak pada kemampuannya untuk memberikan siswa berbagai jenis stimulasi, keterlibatan, dan keterampilan baru sekaligus mengungkap-kkan sifat sebenarnya dari penerapan pembelajaran. Film Tajau Emas mempunyai makna yang dalam terkait kebudayaan Melayu. Dengan adanya film animasi tajau emas ini diharapkan siswa-siswi SMK dapat mengenal dan melestarikan budaya melayu agar kebudayaan tersebut tidak tergerus oleh zaman.

Program film animasi Tajau Emas mempunyai makna yang dalam terkait kebudayaan Melayu. Dengan adanya film animasi tajau emas ini diharapkan siswa-siswi SMK Yapim Pekanbaru dapat mengenal dan melestarikan budaya melayu agar kebudayaan tersebut tidak tergerus oleh zaman. Kegiatan ini perlu segera dilakukan, karena objek yang dibahas dalam penelitian ini sangat rentan dengan hilang atau terlupakan. Apa yang akan menjadi prioritas utama pengabdian kepada masyarakat berdasarkan berbagai persoalan yang kini dikaitkan dengan judul yang peneliti usulkan adalah pendampingan Digitalisasi Budaya Melayu Melalui Program Film Animasi “Tajau Emas” Pada Siswa di SMK Yapim Pekanbaru

METODE

Metode pelaksanaan pendampingan dilakukan dengan cara In House Training (IHT). Alur pembelajaran IHT pelaksanaan pelatihannya merupakan bentuk penerapan pembelajaran melalui digitalisasi film animasi Tajau Emas dengan mendesain alur dan struktur komunikasi, kolaborasi, serta proses pemikiran individu dalam ekosistem

belajar yang melibatkan penggunaan teknologi. Proses pembelajaran dengan pendekatan ini juga berfokus pada bagaimana pendidikan dapat mendorong siswa untuk bersemangat dalam proses belajarnya sendiri, untuk kemudian mentransfer pengetahuannya ke dalam situasi dunia nyata. Selanjutnya adalah tahap monitoring dan evaluasi kegiatan sebagai berikut:

a. Evaluasi Terhadap Pengajar

Tujuan dari evaluasi narasumber ini adalah untuk memberikan masukan kepada narasumber agar dapat menyempurnakan pelatihan berikutnya, yang meliputi topik-topik sebagai berikut:

1. Penguasaan terhadap materi yang disampaikan
2. kemampuan menyajikan materi
3. kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pelatihan
4. cara menjawab pertanyaan dari peserta (sistematika dan rasionalitasjawaban)
5. cara memberikan umpan balik
6. keterampilan dalam membangun diskusi, dan
7. keterampilan dalam mengelola waktu.

b. Evaluasi Penyelenggaraan

Tujuan dari evaluasi pelaksanaan ini adalah untuk mempelajari aspek teknisnya agar apabila ada kesempatan berikutnya kegiatan pelatihan dapat ditingkatkan. Aspek-aspek yang dinilai dalam evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner adalah sebagai berikut:

1. kemudahan peserta dalam memperoleh informasi
2. pengaturan jadwal dan durasi kegiatan
3. Pelaksanaan pembelajaran

4. penyediaan konten dan materi pelatihan;
5. kehadiran peserta, dan

c. Evaluasi Peserta

Evaluasi peserta ini digunakan untuk Tujuan dari evaluasi peserta ini adalah untuk membandingkan pemahaman peserta sebelum dan sesudah mereka melakukan kegiatan. Satu set pertanyaan pretest-posttest digunakan untuk mengumpulkan data ini sebelum dan sesudah individu terlibat dalam serangkaian kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu cara untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan IHT terselenggara, maka disusun instrumen evaluasi pelaksanaan IHT terhadap pengajar. Berikut gambaran aspek-aspek yang dievaluasi terhadap pengajar selama proses kegiatan IHT beserta hasilnya.

Tabel 1. Hasil Evaluasi terhadap Pengajar

No	Uraian	Rata Penilaian	Klasifikasi
1	Penguasaan terhadap materi yang disampaikan;	90%	A (baik sekali)
2	Kemampuan menyajikan materi;	95%	A (baik sekali)
3	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pelatihan;	95%	A (baik sekali)
4	Cara menjawab pertanyaan dari peserta	92,5%	A (baik sekali)
5	Cara memberikan umpan balik;	95%	A (baik sekali)
6	Keterampilan dalam membangun	90%	A (baik sekali)

	diskusi; dan		
7	Keterampilan dalam mengelola waktu.	92,5%	A (baik sekali)
Rata-Rata		92,85	A (baik sekali)

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan IHT yang dilaksanakan memiliki manfaat untuk pengajar serta sesuai dengan tujuan dalam penguasaan terhadap materi yang disampaikan memperoleh angka penilaian rata-rata 90%; kemampuan menyajikan materi memperoleh angka penilaian rata-rata 95%; kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pelatihan memperoleh angka penilaian rata-rata 95%; cara menjawab pertanyaan dari peserta memperoleh angka penilaian rata-rata 92,5%; cara memberikan umpan balik memperoleh angka penilaian rata-rata 95%; keterampilan dalam membangun diskusi memperoleh angka penilaian rata-rata 90%; dan keterampilan dalam mengelola waktu memperoleh angka penilaian rata-rata 92,5%. Kemudian secara keseluruhan data evaluasi terhadap pengajar memperoleh skor rata-rata adalah 92,85.

Selain evaluasi terhadap pengajar, maka selanjutnya dipaparkan evaluasi terhadap aspek penyelenggaraan IHT, evaluasi pun dilakukan untuk mempelajari aspek teknisnya agar apabila ada kesempatan berikutnya kegiatan pelatihan dapat ditingkatkan. Berikut gambaran aspek-aspek yang dievaluasi terhadap penyelenggaraan selama proses kegiatan IHT beserta hasilnya:

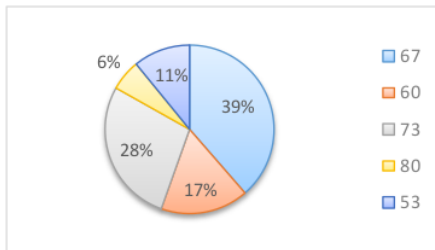
Tabel 2. Hasil Evaluasi terhadap Penyelenggaraan

No	Uraian	Rata Penilaian	Klasifikasi
1	Kemudahan peserta dalam	97,5%	A (baik sekali)

	memperoleh informasi;		
2	Pengaturan jadwal dan durasi kegiatan;	92,55	A (baik sekali)
3	Pelaksanaan pembelajaran;	97,5%	A (baik sekali)
4	Penyediaan konten dan materi pelatihan;	95%	A (baik sekali)
5	Kehadiran peserta; dan	97,5	A (baik sekali)
Rata-Rata		96,01	A (baik sekali)

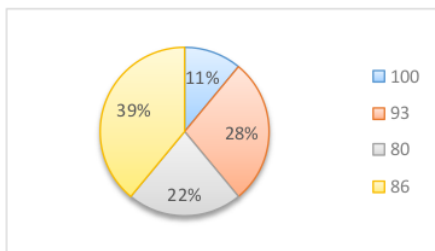
Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan IHT yang dilaksanakan memiliki manfaat untuk proses penyelenggaraan IHT, seperti kemudahan peserta dalam memperoleh informasi memperoleh angka penilaian rata-rata 97,5%; pengaturan jadwal dan durasi kegiatan memperoleh angka penilaian rata-rata 92,55; pelaksanaan pembelajaran memperoleh angka penilaian rata-rata 97,5%; penyediaan konten dan materi pelatihan memperoleh angka penilaian rata-rata 95%; dan kehadiran peserta memperoleh angka penilaian rata-rata 97,5. Kemudian secara keseluruhan data evaluasi terhadap penyelenggaraan memperoleh skor rata-rata adalah 96,01.

Pengetahuan budaya siswa SMK Yapim Pekanbaru dalam mengimplementasikan menerapkan film animasi “tajau emas” perlu dilihat dari pemahaman tentang teori dan cara bagaimana siswa mengimplementasikan dengan benar. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana siswa memiliki pengetahuan tentang budaya melayu siswa, maka perlu dilaksanakan pengujian berbentuk pre-test dan post test.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Pretest

Gambar 1 menjelaskan bahwa dengan jumlah sampel 18 orang siswa bahwa pengetahuan siswa terkait budaya melayu siswa masih perlu ditingkatkan, dilihat dengan hanya 1 orang peserta mendapatkan nilai 80, 7 orang peserta mendapatkan nilai 67, 3 orang peserta didik yang mendapat nilai 60, sedangkan 5 orang peserta didik mendapat nilai 73, kemudian 2 orang peserta didik mendapat nilai 53, sehingga rata-rata pemahaman siswa terkait budaya melayu riau di angka 67.

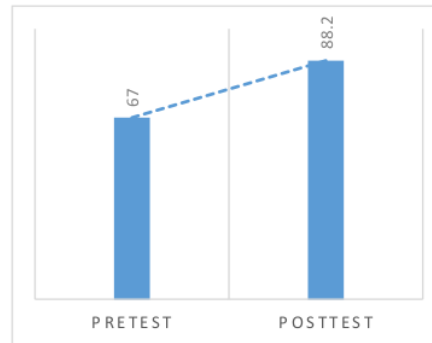


Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Posttest

Gambar 2 menjelaskan bahwa dengan jumlah sampel 18 orang siswa bahwa pengetahuan siswa terkait budaya melayu siswa sudah meningkat, dilihat 2 orang peserta mendapatkan nilai 100, 5 orang peserta mendapatkan nilai 93, 4 orang peserta didik yang mendapat nilai 80, sedangkan 7 orang peserta didik mendapat nilai 86, sehingga rata-rata pemahaman siswa terkait budaya melayu riau di angka 88,2.

Setelah mendapatkan penjelasan

dan diskusi dalam pelatihan ini, jelas terlihat peningkatan pemahaman peserta IHT, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik meningkat dengan baik. Berikut perbandingan antara nilai pretest dan posttest siswa:



Gambar 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan dengan skor pretest, seperti yang digambarkan pada grafik di atas. Rangkuman hasil disediakan agar pembaca dapat melihat hasil pretest dan posttest lebih detail. Hal tersebut sejalan dengan penelitian [13] yang menggambarkan bahwa animasi mampu memanfaatkan ide atau budaya lokal dan selalu mengandung informasi/pesan yang disampaikan cerita yang relevan dengan pelestarian budaya, dan hingga saat ini animasi masih banyak diminati oleh masyarakat luas, sehingga animasi sangat penting sebagai media untuk pelestarian budaya. Lebih lanjut ia menyatakan, animasi sebagai salah satu media revitalisasi budaya semakin tidak bisa dianggap remeh. Kekuatan budaya asli memerlukan wadah yang mendukung pelestariannya. Digitalisasi budaya merupakan salah satu cara untuk melestarikan budaya dan warisan nenek moyang [14]. Hal ini serupa dengan pandangan [15] yang memaparkan bahwa upaya pelestarian budaya di era

kemajuan teknologi saat ini dapat dilakukan melalui digitalisasi. Langkah ini dinilai sebagai strategi yang tepat untuk melindungi budaya dari kepunahan dengan cara yang lebih modern.

Untuk melestarikan aset budaya agar dapat dinikmati oleh generasi mendatang dan untuk memastikan keberlanjutan digital dalam jangka panjang, data informasi budaya harus dikelola. Hal ini dapat dicapai dengan mencegah kerusakan terhadap kawasan budaya dan mendokumentasikan kekayaan budaya [16]. Kebudayaan yang ada saat ini tentu akan terancam punah jika digitalisasi budaya tidak diselesaikan secepat mungkin, sehingga membuat generasi mendatang tidak dapat mengetahui sejarah negeri ini.

SIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan evaluasi pengajar dan evaluasi penyelenggaraan digitalisasi budaya melayu melalui program film animasi tajau emas di SMK Yapim Pekanbaru setelah pelaksanaan In House Training (IHT) meningkat. Baik dalam teori maupun praktiknya. Kemudian pelaksanaan digitalisasi budaya melayu melalui program film animasi tajau emas efektif untuk meningkatkan pemahaman budaya Melayu Riau dilihat dari perolehan skor posttest yang lebih tinggi dari skor pretest. Penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut: a) kepala sekolah melakukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan digitalisasi budaya Melayu melalui program film animasi lainnya; b) siswa selalu meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan digitalisasi budaya Melayu melalui program film animasi Tajau Emas; c)

sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan melakukan digitalisasi budaya melayu serta menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Islam Riau yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian dan SMK Yapim Pekanbaru yang telah memberikan izin serta membantu menyediakan tempat untuk melaksanakan kegiatan. Selain itu kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu sehingga acara pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mahdayeni M, Alhaddad MR, Saleh AS. Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). Tadbir J Manaj Pendidik Islam. 2019;7(2):154–65.
- [2] Syakhrani AW, Kamil ML. Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. J form Cult. 2022;5(1):1–10.
- [3] Sumarto. Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.” J Literasiologi. 2019;1(2):1–16.
- [4] Mayasari F. Digitalisasi Dan Kebudayaan (Studi Pada

- Pengembangan Kebudayaan Berbasis Kearifan Lokal Melalui Media Baru Oleh Yayasan Sagang). Perspektif Komun [Internet]. 2018;2(2).
- [5] Esten M. Kajian Transformasi Budaya. Bandung: Angkasa; 1999.
- [6] Rumiyeni R, Lubis EE, Rimayanti N, Yohana N. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perubahan Sistem Nilai Masyarakat Melayu Di Kota Pekanbaru. *J Komun*. 2018;12(2):161–70.
- [7] Tambak S. Implementasi Budaya Melayu Dalam Kurikulum Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Di Riau. *MIQOT J Ilmu-ilmu Keislaman*. 2017;41(2):361–83.
- [8] Evizariza, Idayanti I. Pendataan dan Digitalisasi Naskah Melayu Kuno di Kabupaten Kampar. *J Ilmu Budaya*. 2017;14(1).
- [9] Indayani NF, Rusmayadi R, Musi MA. Pengaruh Film Animasi Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED J Early Child Educ Dev*. 2022;4(1):59–68.
- [10] Trinawindu IB, Artawan CA, Cahyadi IWAE. Pelestarian Prasi Dengan Teknologi Digital. *Segara Widya*. 2015;3(1):368–74.
- [11] Fathurohman I, Nurcahyo AD, Rondli WS. Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleks Edukatika*. 2015;5(1).
- [12] Vidiawan F, Widoyoko RDT. Menonton Film Edukatif bersama untuk Penerapan Karakter Siswa si SDN 3 Terbis Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek. *J-S-E J Soc Empower*. 2019;4(1):395–400.
- [13] Hasbullah, Yasa GPPA. Nilai dan Kekuatan Budaya Lokal dalam Karya Cipta Animasi. *Dasa Citta Desain E-b Chapter Desain* [Internet]. 2022;169–86. Available from: <https://ebookchapter.isi-dps.ac.id/index.php/dcd/article/view/62%0Ahttps://ebookchapter.isi-dps.ac.id/index.php/dcd/article/download/62/25>
- [14] Metafani N, Djamaludin A, Hardiyanto. Aplikasi Pengenalan Cagar Budaya Tanggerang Berbasis Android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanggerang. *JIMTEK J Ilm Mhs Fak Tek*. 2020;1(1):66–73.
- [15] Agustinova DE. Strategi Pelestarian Benda Cagar Budaya Melalui Digitalisasi. *Istor J Pendidik dan Ilmu Sej* [Internet]. 2022;18(2):1–9. Available from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/52991>
- [16] Amran HF, Mukhtar H, Amien J AI, Akbar MI. Digitalisasi Cagar Budaya Kota Pekanbaru menggunakan web. *J Fasilkom* [Internet]. 2022;12(2):75–9. Available from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/52991>

DIGITALISASI BUDAYA MELAYU MELALUI PROGRAM FILM ANIMASI "TAJAU EMAS" DI SMK YAPIM PEKANBARU

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ ejournal.upnvj.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off