

REPUBLIC 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 : EC00202004427, 31 Januari 2020

## Pencipta

Nama : **Abdul Haris Rustaman**  
Alamat : Jl. Salak Rt. 011 Rw. 004 Kel. Rabangodu Selatan Kecamatan Raba, Bima, Nusa Tenggara Barat, 84113  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Abdul Haris Rustaman**  
Alamat : Jl. Salak Rt. 011 Rw. 004 Kel. Rabangodu Bima Kec. Raba, Bima, Nusa Tenggara Barat, 84113  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Rekaman Video**  
Judul Ciptaan : **Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Teknologi Holobox**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 Desember 2019, di Jakarta  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000177773

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

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



## **SURAT TUGAS**

No. 03/TRILOGI/DKV/STG/I/2020

Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi, menugaskan kepada :

**Abdul Haris Rustaman, S.ST., M.Ds.**

**(Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual)**

Untuk melakukan publikasi HKI dengan judul Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Teknologi Holobox.

Demikian surat tugas ini disampaikan, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab.



Jakarta, 31 Januari 2020

**Muhammad Iqbal, M.Ds.**

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Tembusan :

1. Warek Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
2. Warek Bidang Sumber Daya

**LAPORAN PERANCANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN TATA SURYA  
BERBASIS HOLOBOX**

**Oleh:**

**Abdul Haris Rustaman, M.Ds**

# Ringkasan

Alat pembelajaran baru ini, yang disebut holobox, dirancang sebagai alat peraga pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Holobox menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan tujuan membantu guru dalam mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Perancangan holobox ini melibatkan tiga tahap utama: Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan holobox dapat meningkatkan pembelajaran IPA, khususnya tentang tata surya. Holobox terbukti efektif dalam membantu siswa belajar dengan lebih baik.

# Proses Perancangan Bagian Pra Produksi

- 1.Perencanaan:** Menetapkan tujuan dan kebutuhan holobox sebagai alat peraga pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
- 2.Desain Konsep Holobox:** Membuat ide awal tentang tampilan dan fungsi holobox dengan fokus pada keterlibatan siswa dan pemahaman materi.
- 3.Sketsa Awal:** Menggambar rancangan holobox sebagai dasar perancangan, dengan mempertimbangkan masukan dari guru-guru IPA.

# Proses Perancangan Bagian Produksi

- 1.Pembangunan Prototipe:** Menerapkan sketsa awal menjadi model holobox yang mencakup representasi tata surya dengan teknologi interaktif.
- 2.Integrasi Teknologi:** Menanamkan teknologi, seperti sensor gerak dan suara, agar holobox memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.
- 3.Pengembangan Konten:** Membuat materi edukatif yang sesuai dengan kurikulum, mengenai tata surya, untuk dimuat ke dalam holobox.

# Proses Perancangan Bagian Pasca Produksi

- 1.Uji Kelayakan Awal:** Mengevaluasi prototipe holobox bersama ahli mata pelajaran, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- 2.Revisi dan Perbaikan:** Memperbaiki holobox berdasarkan masukan ahli, baik dari segi konten maupun tampilan.
- 3.Uji di Sekolah Dasar:** Melakukan uji coba holobox secara menyeluruh di lingkungan Sekolah Dasar untuk menilai efektivitas dan daya tariknya.
- 4.Implementasi dan Pelatihan:** Memperkenalkan holobox kepada guru dan siswa, serta memberikan pelatihan untuk penggunaan yang maksimal.
- 5.Evaluasi Akhir:** Melakukan evaluasi menyeluruh setelah implementasi untuk menilai dampak positif holobox terhadap pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

# Dokumentasi Kegiatan

