

PERANCANGAN SISTEM DAN LOKA KARYA DESAIN POSTER PENELITIAN SEKOLAH GENIUS

RESEARCH POSTER SYSTEM DESIGN AND WORK- SHOP FOR SEKOLAH GENIUS

Brian Alvin Hananto¹, Alfiansyah Zulkarnain², Ellis Melini³,
Kartika Magdalena Suwanto⁴, Helena Calista⁵, Stefanny Kusuma⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan

e-mail: brian.hananto@uph.edu¹, alfiansyah.zulkarnain@uph.edu²,
ellis.melini@uph.edu³, Kartika.suwanto@uph.edu⁴,
01023190032@student.uph.edu⁵, 01023190006@student.uph.edu⁶

Abstrak

Desain komunikasi visual dan desain grafis sebagai sebuah keahlian adalah sesuatu hal yang krusial dan juga kontributif bagi orang-orang dari disiplin non-desain. Prinsip ini menjadi dasar dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim penulis bersama dengan Sekolah GenIUS. Dalam kegiatan tersebut, tim penulis membuat perancangan sistem poster penelitian yang dapat digunakan oleh siswa-siswi Sekolah GenIUS, dan mengadakan sebuah loka karya untuk mengedukasi dan juga melatih siswa-siswi Sekolah GenIUS untuk bisa memahami dan juga membuat desain dengan sistem poster penelitian tersebut. Dari loka karya yang diselenggarakan secara daring ini, tim penulis banyak mendapat respon positif terkait kegiatan yang dilakukan terlepas dari kendala-kendala teknis dalam kegiatan tersebut. Kegiatan yang berlandaskan kerangka berfikir *Framework for Innovation* dari Design Council yang memiliki tahapan *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* dapat menjadi bukti pendukung dari bagaimana ilmu desain memiliki kontribusi terhadap ilmu-ilmu lain.

Kata Kunci: Desain Poster Penelitian, Loka karya, Sekolah GenIUS

Abstract

Visual communication design and graphic design as a skill is crucial and contributive skill for people that aren't designers. This principle became a guiding principle towards a community service that the author did with Sekolah GenIUS. In the community service, the author designed a research poster system that can be used by the students of Sekolah GenIUS, and conducted a workshop to educate and train the students to understand and be able to design their research poster using the system. From the workshop that is conducted online, the author received many positive feedbacks despite the technical difficulties during the workshop.

This community service based on Design Council's framework for innovation which has 4 stages (discover, define, develop, and deliver) can be seen as an example of how design could contribute to other knowledge disciplines.

Keywords: Research Poster Design, Workshop, Sekolah GenIUS

PENDAHULUAN

Artikel ini membahas mengenai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim penulis dengan Sekolah GenIUS. Artikel ini akan menjelaskan mengenai latar belakang, proses dan pelaksanaan, serta hasil dan evaluasi dari kegiatan yang dilakukan.

Sekolah GenIUS (<http://genius.sch.id/>), atau Sekolah Generasi Indonesia Jaya Untuk Semua, adalah sebuah sekolah yang didirikan untuk memberikan kesempatan bagi siswa-siswi dari Indonesia Timur untuk memperoleh pendidikan yang baik (*Latar Belakang*, n.d.). Hal ini dilakukan dengan kurikulum khusus yang sesuai dengan Kurikulum Nasional, dan memberikan materi-materi tambahan seperti bahasa asing, creative and critical thinking, dan juga proyek penelitian dan pengenalan akan *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics* atau STEAM (*Program*, n.d.).



Gambar 1 Logo Sekolah GenIUS
(Sumber: genius.sch.id)

Dalam diskusi yang dilakukan tim penulis dengan Sekolah GenIUS, disampaikan bahwa siswa-siswi sekolah GenIUS memiliki kekurangan dari segi mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan mereka, khususnya dari segi visual. Kerjasama yang dilakukan Sekolah GenIUS dengan tim peneliti dilakukan dengan tujuan untuk dapat memberikan materi dan pengenalan mengenai desain komunikasi visual. Untuk membantu mengkaitkan materi desain komunikasi visual dengan lingkup dan konteks siswa-siswi Sekolah GenIUS, materi akan dikaitkan kedalam media komunikasi visual yang kerap dirancang oleh siswa-siswi GenIUS, yaitu poster penelitian.

Dengan kurikulum berbasis riset, siswa-siswi GenIUS sudah terbiasa dan kerap membuat poster penelitian untuk menjelaskan gagasan dan hasil pembelajaran yang mereka lakukan. Poster penelitian ini juga kerap diikutsertakan dalam lomba-lomba penelitian tingkat sekolah. Hanya saja, poster penelitian yang dihasilkan memang belum benar-benar mengikuti kaedah poster penelitian yang informatif dan jelas dari perspektif desain komunikasi visual.

Untuk membantu proses pengajaran dan loka karya tersebut, tim penulis melibatkan mahasiswa-mahasiswi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan untuk merancang poster penelitian dan membantu proses tutorial yang akan dilakukan pada loka karya tersebut. Mahasiswa-mahasiswi yang dilibatkan dalam kegiatan PKM ini adalah mahasiswa-mahasiswi dari kelas Desain untuk Lingkungan, peminatan Desain Grafis.

KAJIAN TEORI

Desain sendiri dapat dipahami sebagai sebuah kata benda ataupun kata kerja (Heskett, 2002). Sebagai kata kerja, desain dipahami sebagai tindakan merancang atau membuat sesuatu, sebagai kata benda, desain dapat dipahami sebagai obyek yang merupakan hasil atau luaran dari kegiatan mendesain itu sendiri (Lawson, 2005). Komunikasi visual adalah segala macam bentuk komunikasi yang dilakukan dengan bentuk atau wujud visual (Landa, 2011). Dengan menggabungkan pemahaman mengenai desain dan juga komunikasi visual itu sendiri, kita bisa sampai kepada pemahaman bahwa desain komunikasi visual adalah kegiatan merancang sesuatu untuk keperluan komunikasi dengan bentuk atau wujud visual.

Salah satu disiplin ilmu didalam desain komunikasi visual adalah desain grafis. Desain grafis dapat dipahami sebagai disiplin seni visual kreatif yang mencakup banyak hal, seperti *art direction*, tipografi, pengaturan halaman, *information technology*, dan beberapa aspek kreatif lainnya (Ambrose & Harris, 2009). Seorang desainer grafis, orang yang melakukan desain grafis, bekerja dengan memilih, menyeleksi, dan mengorganisir elemen-elemen desain (Landa, 2011). Fungsi dari desain grafis sendiri dapat dipahami menjadi tiga, masing-masing dengan tingkatannya masing-masing (Hananto, 2020a):

1. Menginformasikan, dimana desainer menyusun desain yang jelas dan terstruktur agar informasi dapat dipahami dengan jelas.
2. Mengidentifikasi, dimana desainer menyusun desain yang khas dan representatif agar desain dapat menjadi representasi dari entitas dengan baik.
3. Mempersuasi, dimana desainer menyusun desain dengan menarik agar desain dapat mempengaruhi dan menggeser pandangan audiens mengenai suatu hal.

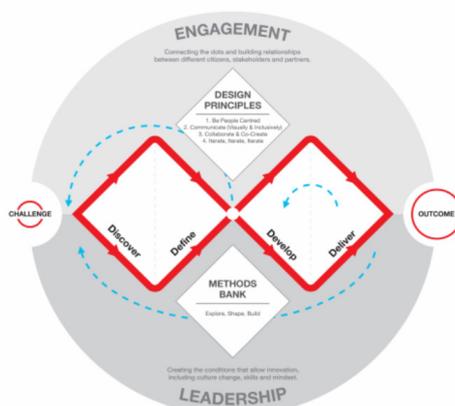
Keilmuan desain, seperti desain grafis secara esensial dapat dipelajari dan bermanfaat oleh orang-orang yang bukan merupakan desainer. Pendidikan desain sendiri harusnya memiliki obyektif untuk melengkapi orang untuk dapat menyelesaikan atau merespon sebuah masalah dengan kreatif dan interdisiplin (Berk, 2016). Dengan demikian, pendidikan desain dapat dilihat sebagai sebuah pendidikan yang non-eksklusif, sebuah pendidikan yang mampu ditempuh oleh orang-orang dari later belakang manapun (Hananto, 2020b).

METODOLOGI

Bagian ini akan menjelaskan kerangka kerja yang dilakukan oleh tim penulis,

dan juga mendeskripsikan metode dan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Kegiatan yang dilakukan oleh tim penulis berlangsung selama kurang lebih enam bulan, yaitu sejak Agustus 2021 hingga Januari 2021. Selama enam bulan, tim penulis menerapkan kerangka berfikir *Framework for Innovation* dari Design Council. *Framework for Innovation* adalah sebuah kerangka berfikir yang dapat membantu desainer dan nondesainer untuk bersama-sama merespon persoalan-persoalan yang ada (What Is the Framework for Innovation? Design Council's Evolved Double Diamond, 2015) Esensi dari kerangka tersebut adalah metodologi yang disebut sebagai *double diamond*, dimana metodologi tersebut secara sederhana menjelaskan empat tahapan dalam desain untuk inovasi, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* (What Is the Framework for Innovation? Design Council's Evolved Double Diamond, 2015). Dalam metodologi tersebut, keempat tahapan tersebut tidaklah linear, namun sirkular.



Gambar 2 Metodologi Double Diamond dari Framework for Innovation Dari Design Council (Sumber: Design Council)

Berdasarkan empat tahapan dari metodologi *double diamond*, penulis melaksanakan keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan detail kegiatan pada Tabel 1.

Table 1 Detail Kegiatan PKM (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahapan	Bulan	Kegiatan	Keterangan
Discover, Define	Agustus	Persiapan dan Koordinasi dengan pihak mitra.	Koordinasi dilakukan secara daring.
Develop	September	Perancangan Poster Penelitian	Perancangan poster penelitian dilakukan bersama dengan mahasiswa peminatan Desain Grafis di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV UPH).

Define, Develop	Oktober	Persiapan Loka karya	Persiapan materi dan modul loka karya oleh tim penulis. Tim penulis juga mengunjungi Sekolah GeniUS secara <i>onsite</i> .
Deliver	November	Loka karya	Loka karya dilakukan selama empat pertemuan setiap hari Senin selama bulan November.
-	Desember	Evaluasi & Pembuatan Laporan	Evaluasi dilakukan dengan mitra dan juga dengan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PKM.
-	Januari		

Pada bulan Agustus, tim penulis melakukan koordinasi dengan Sekolah GeniUS untuk mengetahui mengenai Sekolah GeniUS, kegiatan-kegiatan yang dilakukan di Sekolah GeniUS, dan juga kondisi pembelajaran yang ada di Sekolah GeniUS. Pada bulan ini, tim penulis juga mengumpulkan materi dan data mengenai poster-poster Penelitian yang ada selama ini.

Pada bulan September, bersama dengan mahasiswa-mahasiswi pada mata kuliah Desain untuk Lingkungan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan, tim penulis mengembangkan system poster penelitian yang dapat digunakan oleh siswa-siswi Sekolah GeniUS dengan menggunakan Canva. Perancangan dilakukan dengan mengidentifikasi poster-poster penelitian yang dimiliki oleh Sekolah GeniUS, mengidentifikasi kebutuhan dari poster penelitian Sekolah GeniUS, kemudian membuat sistem desain yang dapat digunakan oleh siswa-siswi Sekolah GeniUS. Dalam perancangan ini, dihasilkan enam *prototype template* poster penelitian yang kemudian dikurasi oleh tim penulis dan juga Sekolah GeniUS.

Pada bulan Oktober, tim penulis mengajak kunjungan ke Sekolah GeniUS. Kunjungan dilakukan dengan tujuan mengakrabkan diri dan berinteraksi langsung dengan siswa-siswi Sekolah GeniUS. Hal itu dilakukan agar tim penulis dapat memiliki gambaran mengenai para peserta loka karya yang akan diselenggarakan.



Gambar 3 Dokumentasi Kunjungan Tim Penulis ke Sekolah GeniUS
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada bulan November, dilakukan loka karya setiap hari Senin siang selama empat minggu. Kegiatan loka karya diselenggarakan secara daring, dimana tim penulis dan mahasiswa-mahasiswi DKV UPH mengikuti kegiatan ini secara daring dari rumah masing-masing, sedangkan siswa-siswi Sekolah GenIUS mengikuti pertemuan ini secara daring dari sekolah. Hal ini dilakukan karena siswa-siswi sekolah GenIUS tinggal dalam asrama sekolah.

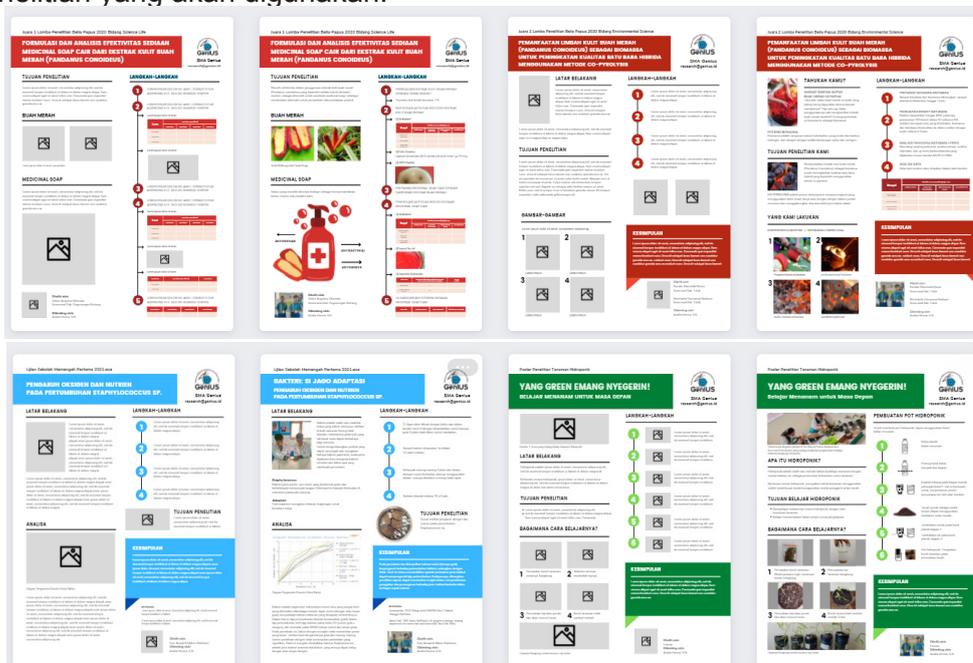
Pada bulan Desember dan Januari, tim penulis melakukan evaluasi dan penyusunan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam tahapan evaluasi, tim penulis bertemu dengan Sekolah GenIUS untuk mengevaluasi hasil dan hal-hal yang bisa ditingkatkan dalam kegiatan-kegiatan selanjutnya.

PEMBAHASAN

Perancangan Sistem Poster Penelitian

Seperti yang telah dibahas pada bagian Metodologi, perancangan poster sistem penelitian dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswi mata kuliah Desain untuk Lingkungan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan. Dari enam kelompok yang ada dalam kelas tersebut, masing-masing mengidentifikasi permasalahan visual yang dimiliki oleh poster penelitian yang ada sebelumnya, baik dari segi desain komunikasi visual dan juga desain grafis.

Setelah mengidentifikasi permasalahan desain yang ada, mahasiswa-mahasiswi tersebut kemudian menggali kebutuhan desain poster penelitian Sekolah GenIUS dan mencoba merancang sistem poster penelitian berdasarkan kebutuhan-kebutuhan informasi dan visual yang ada dari Sekolah GenIUS. Dari enam sistem poster penelitian, tim penulis dan Sekolah GenIUS memilih sebuah *template* poster penelitian yang akan digunakan.



Gambar 4 Sistem Poster Penelitian yang dirancang dan terpilih
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Sebagai bagian edukasi dan pelatihan dari penggunaan poster penelitian tersebut, desainer sistem poster membuat panduan yang berisi keterangan dan penjelasan teknis mengenai cara menggunakan poster penelitian tersebut.

- i. Keterangan gambar ditulis dengan italic
- j. *Line spacing* 1.4
- k. Penulisan judul, sub-judul dan judul bab harus menggunakan huruf kapital semua
- l. Jumlah kata judul bab tidak lebih dari 3 kata
- m. Lebar kolom dibatasi dengan maksimal 9 kata



Gambar 5 Contoh Halaman Panduan Penggunaan Sistem Poster Penelitian
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

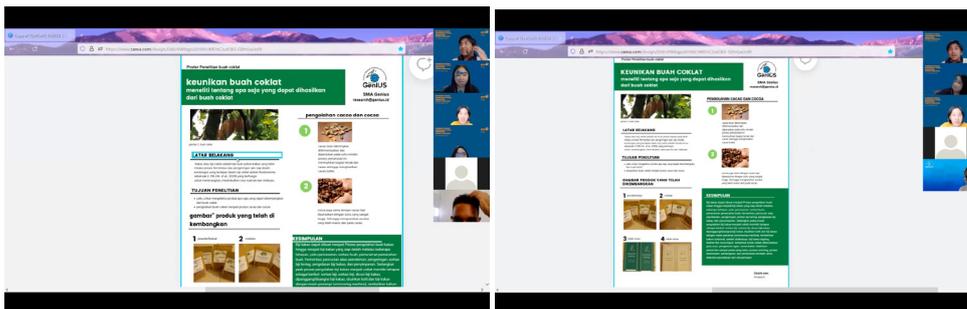
Loka karya

Tidak hanya merancang sistem dan *template* poster penelitian saja, tim penulis mengadakan loka karya yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai desain sebelum peserta loka karya mencoba merancang poster penelitian berdasarkan *template* dan sistem yang telah dipersiapkan. Detail mengenai kegiatan loka karya dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 2 Detail Loka karya (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pertemuan	Tanggal	Detail Pertemuan
1	1 November 2021	1. Pembukaan Loka karya 2. Materi mengenai komposisi 3. Materi mengenai tipografi
2	8 November 2021	1. Materi mengenai warna 2. Demo & materi mengenai perancangan poster penelitian 3. <i>Tutorial</i> secara berkelompok
3	15 November 2021	1. <i>Tutorial</i> secara berkelompok
4	22 November 2021	1. <i>Tutorial</i> secara berkelompok 2. Penutupan Loka karya

Jumlah peserta loka karya ini adalah 51 anak, peserta yang ikut dalam loka karya ini adalah siswa kelas 10 hingga 12 dari Sekolah GenIUS. Seluruh peserta dibagi menjadi enam kelompok oleh Sekolah GenIUS dengan mempertimbangkan pada setiap kelompok terdapat beberapa siswa yang memiliki laptop atau komputer yang dapat digunakan untuk mengikuti dan mencoba membuat desain poster penelitian pada loka karya ini. Sedangkan siswa-siswi yang tidak memiliki laptop dapat menyimak atau bergantian dengan teman-temannya.

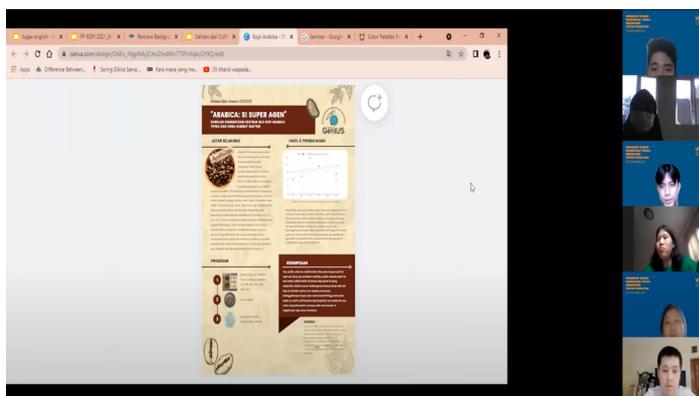


Gambar 6 Dokumentasi Kegiatan Loka karya yang dilakukan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Hasil Kegiatan

Kegiatan loka karya berjalan dengan baik walau memiliki banyak gangguan dari segi teknis, seperti koneksi internet, dan juga keterbatasan *hardware* dari para siswa-siswi Sekolah GenIUS. Namun walau demikian, siswa-siswi sekolah GenIUS memiliki antusiasme tinggi untuk bisa belajar dan berinteraksi dengan mahasiswa-mahasiswi DKV UPH terkait materi loka karya yang dipaparkan.

Secara umum, siswa-siswi yang memiliki laptop dan mengikuti loka karya ini dapat mengikuti dan mencoba membuat desain poster penelitian berdasarkan *template* yang sebelumnya telah dirancang.



Gambar 7 Contoh Hasil Poster yang dirancang oleh Siswi Sekolah GenIUS dalam Loka karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Dari diskusi dan evaluasi dengan Sekolah GenIUS, terdapat beberapa hal positif yang menjadi dampak dari kegiatan yang diselenggarakan. Dampak-dampak tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa-siswi Sekolah GenIUS yang semula kurang mengetahui desain sebagai sebuah ilmu mulai sadar dan tahu mengenai keilmuan desain itu sendiri. Siswa-siswi yang semula memilih warna dan huruf dan komposisi tanpa dasar atau pertimbangan yang matang menjadi sadar bahwa pemilihan hal-hal tersebut memiliki fungsi tersendiri dan perlu dipikirkan dari perspektif pesan atau komunikasi yang disampaikan.

2. Terdapat ketertarikan dari siswa-siswi Sekolah GenIUS terhadap materi yang diberikan dan kegiatan yang dilakukan. Kegiatan mendesain menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dilakukan bagi mereka, terlepas dari kondisi loka karya daring yang tidak optimal.
3. Ada siswa-siswi Sekolah GenIUS yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari desain dengan lebih lagi, bahkan menanyakan terkait studi lanjut desain itu sendiri.

Dari respon-respon positif yang didapat, tim penulis melihat bahwa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang kolaboratif dan partisipatif dapat memberikan dampak-dampak positif yang tidak diharapkan sebelumnya. Melalui loka karya ini, siswa-siswi Sekolah GenIUS tentu tidak akan menjadi desainer yang handal, namun melalui loka karya ini, pemahaman mereka mengenai apa itu desain dan bagaimana desain dapat membantu meningkatkan nilai dari apa yang mereka hasilkan adalah sebuah indikasi keberhasilan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang tim penulis laksanakan bersama Sekolah GenIUS didasari adanya kebutuhan dari pihak Sekolah GenIUS. Namun dengan adanya diskusi, kebutuhan tersebut berkembang menjadi sebuah program pelatihan yang sistematis dan juga komprehensif. Dengan berangkat dari materi-materi yang dimiliki oleh Sekolah GenIUS, tim penulis dengan mahasiswa-mahasiswi Program Studi Desain Komunikasi Visual merancang sistem poster penelitian yang dapat digunakan dengan lebih mudah dan efisien oleh siswa-siswi Sekolah GenIUS. Tidak hanya perancangan tersebut, tim penulis mengadakan loka karya sebagai bentuk edukasi dan pemaparan lebih agar siswa-siswi Sekolah GenIUS dapat memahami mengenai desain dan cara menggunakan sistem poster penelitian yang telah dihasilkan.

Kegiatan loka karya yang dilakukan berlangsung dengan cukup baik kendati keterbatasan teknis yang ada. Siswa-siswi Sekolah GenIUS dapat mulai mengenai, memahami, dan juga memiliki ketertarikan dengan desain berkat loka karya tersebut. Loka karya tersebut juga mampu mengedukasi bagaimana kontribusi desain dalam kegiatan-kegiatan mereka, seperti mengkomunikasikan gagasan-gagasan mereka dalam poster penelitian mereka.

Kegiatan loka karya ini sebagai sebuah program edukasi yang dilakukan. Rekomendasi tim penulis terhadap kegiatan-kegiatan serupa adalah untuk meningkatkan observasi dan juga waktu loka karya agar kegiatan loka karya sendiri dapat berlangsung dengan lebih baik. Pelaksanaan loka karya dalam daring juga memiliki tuntutan-tuntutan secara teknis yang sempat mengganggu pelaksanaan loka karya, dengan demikian menemukan bentuk atau metode loka karya yang lebih efisien dan optimal dapat membuat kegiatan ini lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan kepada Sekolah GenIUS atas kesempatan yang diberikan dalam melaksanakan kegiatan *loka karya* ini. Penulis juga ingin

mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa-mahasiswi dari mata kuliah Desain untuk Lingkungan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan atas dukungannya dalam penyelenggaraan kegiatan *loka karya* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. AVA Book.
- Berk, S. (2016). Designing for the Future of Education Requires Design Education. *Art Education*, 69(6), 16–20. <https://doi.org/10.1080/00043125.2016.1224844>
- Hananto, B. A. (2020a). *Inform, Identify, Persuade* (Updated Version). Penerbit Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan. https://issuu.com/aksa.dkv/docs/inform__identify__persuade_updated_version
- Hananto, B. A. (2020b). Pendidikan Desain Sebagai Strategi Pembangunan Berkelanjutan. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 3, 160–165. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/283/196>
- Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Latar Belakang*. (n.d.). Sekolah GenIUS. Retrieved January 13, 2022, from <https://genius.sch.id/latar-belakang/>
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified* (Fourth Edi). Architectural Press.
- Program*. (n.d.). Sekolah GenIUS. Retrieved January 13, 2022, from <https://genius.sch.id/program-kurikulum/>
- What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. (2015). Designcouncil.Org.Uk. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

LAMPIRAN

Kegiatan loka karya dapat dilihat pada tautan berikut:

1. **Pertemuan Pertama (1 November 2021)**
https://www.youtube.com/watch?v=mTl_Zx2Y2to&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=2
2. **Pertemuan Kedua (8 November 2021)** <https://www.youtube.com/watch?v=wxUGmO7-SFU&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=2>
3. **Pertemuan Ketiga (15 November 2021)**
 - a. Kelompok 1:
<https://www.youtube.com/watch?v=4kAPdGVbwFE&list=PL2MPNc8y>

- ATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=15
- b. Kelompok 2:
<https://www.youtube.com/watch?v=WoLHgl7yDWc&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=6>
- c. Kelompok 3:
<https://www.youtube.com/watch?v=ELZHDNhWYWs&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=11>
- d. Kelompok 4:
<https://www.youtubecomwatch?v=rvEbRugZMo&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=14>
- e. Kelompok 5:
<https://www.youtube.com/watch?v=agscliSQRm0&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=5>
- f. Kelompok 6:
<https://www.youtube.com/watch?v=1dPpbkYbUzQ&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=10>

4. **Pertemuan Keempat (22 November 2021)**

- a. Kelompok 1:
<https://www.youtube.com/watch?v=xZAtOlxB5TI&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=12>
- b. Kelompok 2:
<https://www.youtube.com/watch?v=OXk1NWD3iIA&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=7>
- c. Kelompok 3:
<https://www.youtube.com/watch?v=yQNnVpHrUnA&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=13>
- d. Kelompok 4:
<https://www.youtube.com/watch?v=nWQ4RHGVde8&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=8>
- e. Kelompok 5:
<https://www.youtube.com/watch?v=adgRdgZv8tE&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=4>
- f. Kelompok 6:
<https://www.youtube.com/watch?v=dLHCvgl-GBc&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=9>
- g. Penutupan:
<https://www.youtube.com/watch?v=n2jMGLaK5ic&list=PL2MPNc8yATkyuOzV9aE9qVthofSbeVTM0&index=3>