



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dada III - D-37 telp. (031)5053127, 5041097 fax. (031)5662804 Surabaya 06234
Kampus II: Jl. Dikdik Mestika di XII telp. 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 06234
<http://fkip.unpgrisby.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama mahasiswa : Mutiara Ayu Paramitha
NIM : 195400015
Program studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul skripsi : Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Desain Poster Dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw di Kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing
1	18-10-2022	Bab I Revisi	
2	21-10-2022	Bab I Revisi	
3	02-11-2022	Bab I Acc	
4	07-11-2022	Bab II Revisi	
5	11-11-2022	Bab II Revisi	
6	17-11-2022	Bab II Revisi	
7	22-11-2022	Bab II Revisi	
8	28-11-2022	Bab II Acc, Bab III Revisi	
9	02-12-2022	Bab III Revisi	
10	08-12-2022	Bab III Revisi	
11	13-12-2022	Bab III Acc, Bab IV Revisi	
12	19-12-2022	Bab IV Revisi	
13	23-12-2022	Bab IV Revisi	
14	03-01-2023	Bab IV Acc, Bab V Revisi	
15	11-01-2023	Bab V Acc	

Selesai bimbingan skripsi tanggal 11 Januari 2023 lanjut pemberkasan ujian skripsi.

Mengetahui,
Dekan FISB,

Dr. Sunu Catur D., M. Hum
NIP/NRP. 9102317/DY

Dosen Pembimbing I,

Drs. Suparman, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0701016510



FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama mahasiswa : Mutiara Ayu Paramitha
NIM : 195400015
Program studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul skripsi : Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Desain Poster Dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw di Kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto
Penguji I : Sepbianti Rangga Patriani, S.Pd., M.Sn.
Penguji II : Drs. Suparman, S.Pd, M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Desain penelitian belum rinci		
2	Populasi dan sampel belum rinci		
3	Bab IV hasil penelitian dan pembahasan		
4	Keterangan gambar dan sumber dokumentasinya.		

Dosen Penguji I,

Sepbianti Rangga P, S.Pd., M.Sn.

NIDN. 0722098792

Dosen Penguji II,

Drs. Suparman, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0701016510



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Website : <http://fish.unipasby.ac.id>

Nomor : 064/Ak.2/FISH/X/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 Oktober 2022

Yang Terhormat,
Bapak/Ibu Kepala SMK Negeri 2 Mojokerto
Jl. Mergelo, Pulorejo, Kec. Prajurit Kulon,
Kota Mojokerto
di Mojokerto

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala SMK Negeri 2 Mojokerto berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Mutiara Ayu Paramitha
NIM : 195400015
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Desain Poster Dengan Menggunakan Media Aplikasi Corel Draw di Kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto
Waktu penelitian : 25 Oktober 2022

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sunu Catur Budivono, M.Hum.
NIDN: 0703016504

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
KOTA MOJOKERTO
Jalan Pulorejo Telp. / Fax (0321) 387356
Website: www.smkn2mojokerto.sch.id Email: smkn2mr@gmail.com
MOJOKERTO 61325

Nomor : 422.92/1646/101.6.27.5/2022
Sifat : Penting
Lamp : -
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada,
Yth. Rektor Universitas PGRI Adi Buana
Jalan Ngagel Dadi III B/37
di
SURABAYA

Menindaklanjuti Surat Dari Universitas PGRI Adi Buana Nomor:
064/Ak.2/FISH/X/2022 Tanggal 24 Oktober 2022 tentang Permohonan Ijin
Penelitian, maka dengan ini kami menerangkan bahwa saudara:

Nama / Nim : **MUTIARA AYU PARAMITHA / 195400015**
Program Study : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar
Desain Poster Dengan Menggunakan Media Aplikasi Corel
Draw di Kelas X SMKN 2 Mojokerto.

telah melakukan penelitian di SMKN 2 Mojokerto terhitung mulai Tanggal 8
November s.d. tanggal 16 November 2022.

Demikian atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Mojokerto, 11 November 2022



Drs. PRITHIMO MUKLASON, M.M.Pd.
Pembina Tingkat 1
NIP. 19691221 199501 1 001

LEMBAR KERJA PENYUSUNAN PERANGKAT INTRAKURIKULER (LK4) MODUL AJAR

Satuan Pendidikan	: SMKN 2 Kota Mojokerto
Mata Pelajaran	: Desain Publikasi
Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian Kreatif Kriya	: Seni Rupa Desain dan Produksi
Nama Guru	: Bone Sugara, S.Kom.
Fase/Jenjang/Kelas/Sem.	: E / SMK / X / Satu
Elemen	: Mengalami, Menganalisa, Menggunakan kreativitasnya
Alokasi Waktu	: 2x9x45 menit

CP	TP	PPP	Indikator
Siswa mampu Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan serta mengimplementasikan konsep desain publikasi (<i>baliho, billboard</i>) dengan baik. 2. Merancang dan membuat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis : mengajukan pertanyaan , menjawab , menjelaskan informasi 2. Mandiri : percaya diri, kreatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep desain publikasi 2. Mengimplementasikan konsep desain publikasi Merancang desain publikasi

<p>bidang dan lingkup kerja <i>Desain Komunikasi Visual</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri.</p>	<p>desain publikasi (<i>baliho, billboard</i>) dengan tepat.</p>	<p>dan adaptif 3. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia : menghargai perbedaan, dan tanggung jawab</p>	<p>3. Membuat desain publikasi</p>
--	--	---	------------------------------------

A. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan 1 (4 JP)	Pertemuan 2 (5 JP)
<p>Pendahuluan 15 menit</p>	<p>1. Guru mempersiapkan materi ajar dan alat/media pembelajaran</p>	<p>1. Menjelaskan ulang dan Tanya jawab mengenai materi yang</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada semester gasal 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai 	disampaikan sebelumnya
Kegiatan Inti 60 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menggunakan kesempatan yang diberikan oleh pendidik kepada setiap kelompok belajar untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi kemudian merumuskan permasalahannya dan memperkirakan jawaban sementara. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap anggota kelompok mencoba menghubungkan informasi-informasi yang ditemukan dalam diskusi kelompok 2. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di

	<p>2. Peserta didik mengumpulkan informasi melalui internet, buku referensi dan berdiskusi dengan peserta didik lainnya dalam satu kelompok.</p>	<p>depan kelas</p> <p>3. Guru memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk mengajukan pertanyaan ditemukan dalam diskusi kelompok</p>
<p>Penutup 15 menit</p>	<p>1. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</p> <p>2. Guru menutup pelajaran dengan doa penutup dan salam</p>	<p>1. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik untuk membuat rangkuman materi belajar.</p> <p>2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran, dan motivasi untuk tetap semangat belajar</p> <p>3. Guru menginformasikan materi</p>

		<p>yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>4. Guru menutup pelajaran dengan doa penutup dan salam</p>
--	--	---

A. Penilaian

Jenis Penilaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2, 3 dan 4
Penilaian Sikap	Lembar Observasi	Lembar Observasi
Penilaian Pemahaman Konsep	Tes Lisan dan Tulis	Tes Lisan dan Tulis
Penilaian Keterampilan Proses	Praktek	Praktek

B. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran	Laptop / Komputer, LCD
	Jaringan Internet
	Gambar Karya Desain Publikasi
	Lembar Kerja Siswa

Matrik Penelitian Kuantitatif

Judul : PENGARUH METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN POSTER DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA APLIKASI COREL DRAW DI KELAS X SMKN 2 KOTA MOJOKERTO

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Datar Pustaka
						Populasi Sample	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
1.	Bagaimana penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran desain poster menggunakan media aplikasi Corel Draw?	Dengan cara menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam pembuatan desain poster menggunakan aplikasi corel draw. Mulai dari tahap penjelasan materi, membuat sket poster yang akan di desain, cara membuka aplikasi corel draw dan menjelaskan	Menggunakan variabel bebas dan terikat. Variabel bebas : Metode Variabel terikat : Hasil belajar	Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk	Ada, pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar desain poster.	Kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto	Observasi Tes Angket Dokumentasi	Menggunakan rumus korelasi	Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, 8 Juli 2003. Jakarta. Dewantara, Ki Hajar. 2004. Bagian Pertama: Pendidikan. Yogyakarta: Majelis luhur

		<p>fungsi dari tool-tool yang ada pada aplikasi hingga cara mendesain poster pada aplikasi corel draw sesuai dengan sket yang sudah dibuat</p>		<p>mencapai tujuan pembelajaran.</p> <p>Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang cukup efektif dengan tujuan membantu para siswa untuk memperoleh jawaban dengan mengamati suatu proses atau peristiwa tertentu.</p>				<p>Persatuan Taman Siswa.</p> <p>Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.</p> <p>Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Kosdakarya.</p> <p>Daryanto. 2012. Media Pembelajaran. bandung; Satu Nusa.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

									<p>Pardede, Lasma. 2008. Poster Pemanasan Global Dalam Karya Desain Grafis. <i>Jurnal Seni Rupa Fbs Unimed</i>,5 (2) 49.</p> <p>Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa-Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta: Kan isi us.</p> <p>Kusrianto, Adi. 2007. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual</i>. Jakarta: ANDI.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

2.	Adakah pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar desain grafis pada siswa kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto ?	Pengaruh penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran desain poster yaitu membuat siswa menjadi lebih kreatif dan paham dalam membuat desain melalui aplikasi digital seperti corel draw.		Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar melalui sebuah desain yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Aplikasi corel draw adalah software yang dirancang untuk mengedit atau membuat desain					<p>Hermawati D.A., Sri. 2008. Seni Budaya Jilid 2 Untuk SMK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Sirait, Hotman. 2009. <i>Buku Petunjuk Desain Komunikasi Visual</i>. Medan: Jurusan</p>
----	---	---	--	---	--	--	--	--	--

				gambar 2 dimensi seperti ilustrasi, vektor, siluet, edit foto, logo, dsb.				Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan. Izham, Dedy. 2015. Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual (khusus pemula). Surabaya: Jasa Multimedia. Kusmiati. 1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Bandung. Nasution. 2006. <i>Kurikulum dan Pengajaran.</i>
--	--	--	--	---	--	--	--	---

									<p>Jakarta: PT. Bumi Aksara.</p> <p>Munadi, Yudi. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.</p> <p>Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa- Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta: Kan isi us.</p> <p>Kusrianto, Adi. 2007. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual.</i> Jakarta: ANDI.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

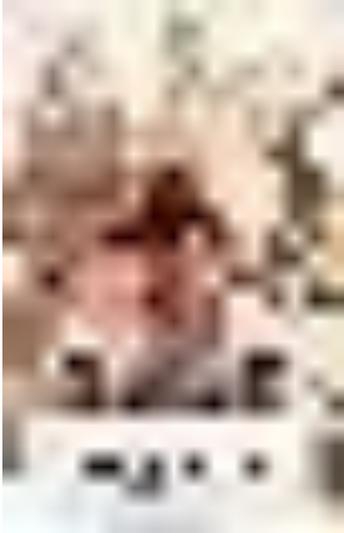
									Sachari Agus. 2005. <i>Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa Desain Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya.</i> Jakarta: PT. Erlangga.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

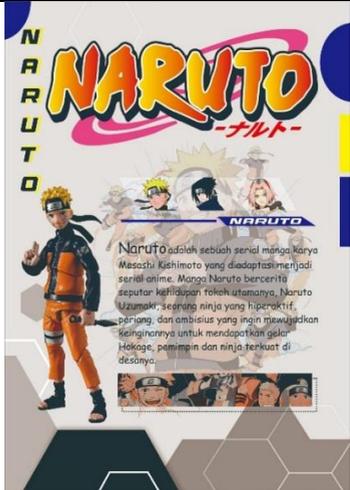
**DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN
DI SMKN 2 KOTA MOJOKERTO**

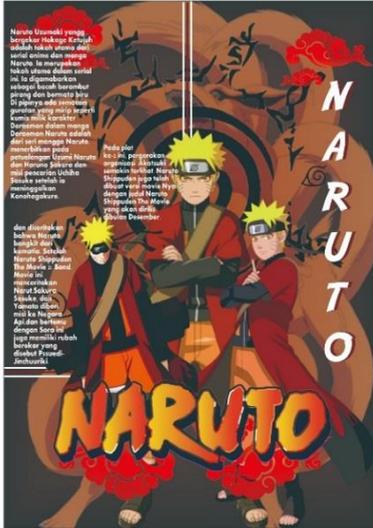


Foto pribadi 15 November 2022

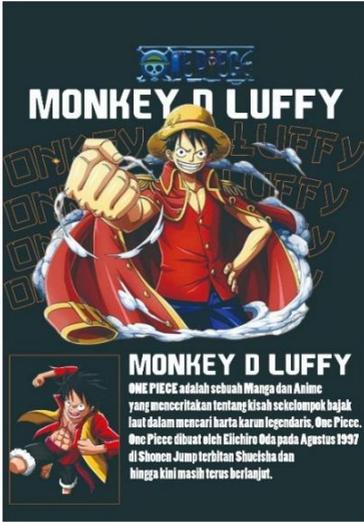
**HASIL KARYA DESAIN POSTER MENGGUNAKAN
MEDIA APLIKASI COREL DRAW**

No	Nama Siswa	Karya	Nilai
1	Ahmad Dabit Andri Pratikno		80
2	Ari Jaludien Hervin Fahri		80

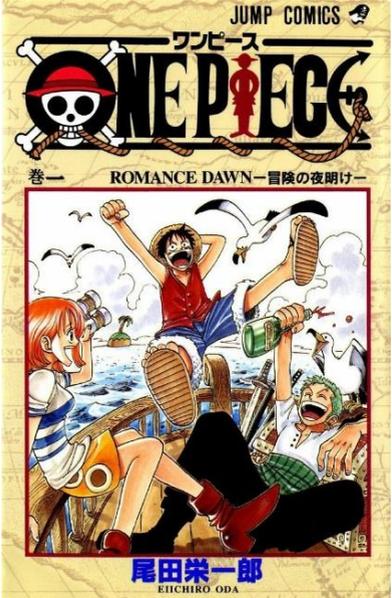
		 <p>Naruto adalah sebuah serial manga karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial anime. Manga Naruto bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang ninja yang hiperaktif, periang, dan ambisius yang ingin mewujudkan "impingannya" untuk mendapatkan gelar Hokage, pemimpin dan ninja terkkuat di desanya.</p>	
3	Aulia Putri Febriliana		80

<p>4</p>	<p>Cindy Aulia Bestari</p>	 <p>Naruto Uzumaki yang bergairah tidak pernah sedikit pun pernah menyerah. Naruto ia merupakan tokoh utama dalam serial ini. Ia dipromosikan sebagai tokoh heroik yang paling dan berprestasi yang pernah ada karena gantian yang sangat berat yang harus ia dapatkan. Dengan begitu, Naruto adalah tokoh yang sangat penting dalam dunia anime.</p> <p>Pada plot ini, kita akan melihat Naruto dan Sasuke Uchiha dan Hinata. Sasuke dan Hinata adalah tokoh-tokoh yang sangat penting dalam dunia anime.</p> <p>dan ditunjukkan bahwa Naruto adalah tokoh yang sangat penting dalam dunia anime.</p>	<p>80</p>
<p>5</p>	<p>Della Amanda Rahma Dini</p>	 <p>Apakah Naruto itu? Yuk kita bahas bagi yang belum tau naruto.</p> <p>Naruto adalah serial manga karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial anime. Manga Naruto bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang ninja yang hiperaktif, periang dan ambisius yang ingin mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar Hokage, penunggal dan ninja terbaik di desa. Serial ini didasarkan pada komik one-shot oleh Kishimoto yang diterbitkan dalam edisi Akamaru Jump pada Agustus 1997.</p>	<p>80</p>

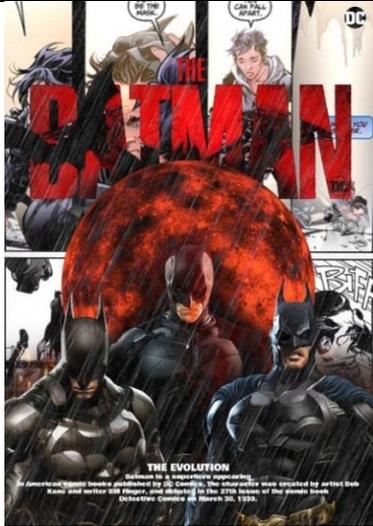
<p>6</p>	<p>Delya Putri Sugesti</p>		<p>90</p>
<p>7</p>	<p>Dino Mawardhana</p>		<p>80</p>

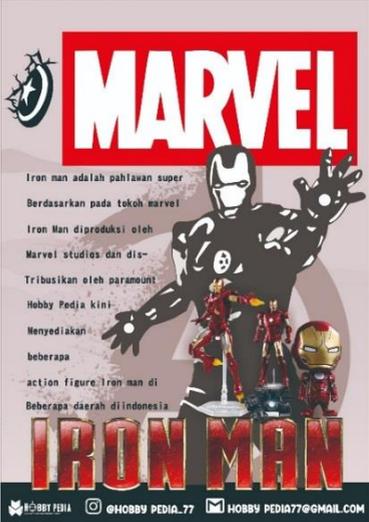
<p>8</p>	<p>Egga Hendra Prasetyo</p>		<p>80</p>
<p>9</p>	<p>Eka Krisna Ardian putra</p>	 <p>MONKEY D LUFFY</p> <p>MONKEY D LUFFY</p> <p>ONE PIECE adalah sebuah Manga dan Anime yang menceritakan tentang kisah sekelompok bajak laut dalam mencari harta karun legendaris, One Piece. One Piece dibuat oleh Eiichiro Oda pada Agustus 1997 di Shonen Jump terbitan Shueisha dan hingga kini masih terus berlanjut.</p>	<p>80</p>

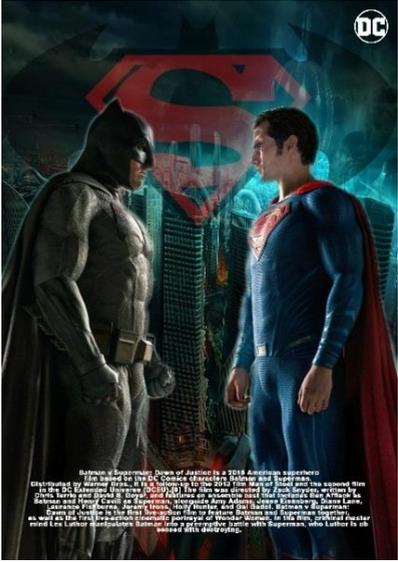
10	Febriana Hamdah Hanum		80

<p>11</p>	<p>Hafindra Putri Saraswati</p>		<p>80</p>
<p>12</p>	<p>Indriana Febrian</p>		<p>85</p>

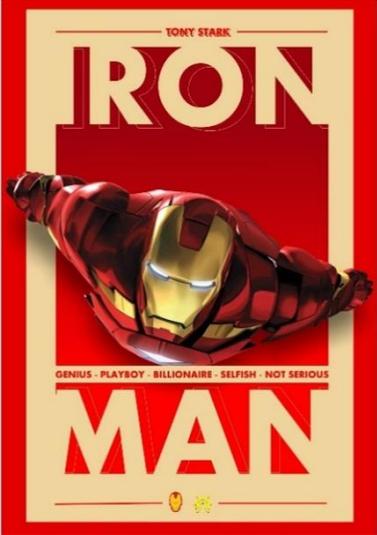
			
13	Leni		80
14	Marcelino Omercis		80

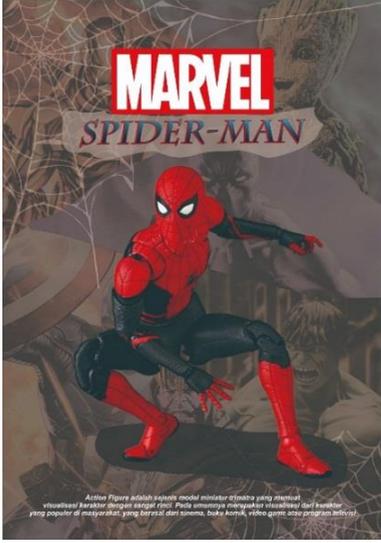
		 <p>THE EVOLUTION <small>Illustration by a fan-artistic community. American comic books published by DC Comics. The character was created by artist Jack Kerm and writer Bill Finger, and debuted in the 27th issue of the comic book Detective Comics on March 30, 1939.</small></p>	
15	Maya Primanda Aulia Putri	 <p>SUPERHERO <small>DC</small></p> <p>THE FLASH <small>The Flash introduction: tokoh-tokoh tokoh utama dalam DC Comics. Pada film Justice League, The Flash yang diperankan oleh Ezra Miller.</small></p> <p>WONDER WOMAN <small>Wonder Woman adalah karakter superhero super hero DC Comics yang berlatar belakang sebagai prajurit pejuang dari bangsa Amazon.</small></p> <p>SUPERMAN <small>Superman adalah pahlawan super fiksi yang muncul di komik-komik Amerika yang diterbitkan oleh DC Comics. Supermen adalah karakter yang dianggap sebagai ikon budayanya.</small></p>	90

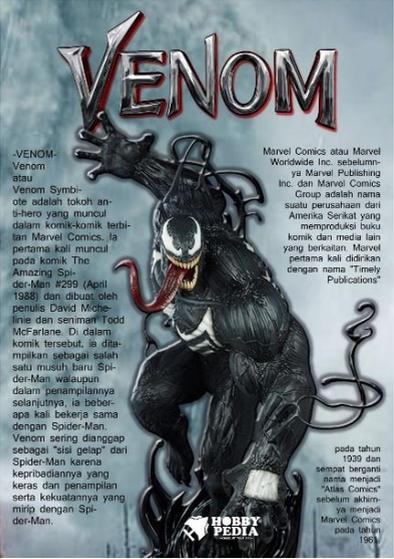
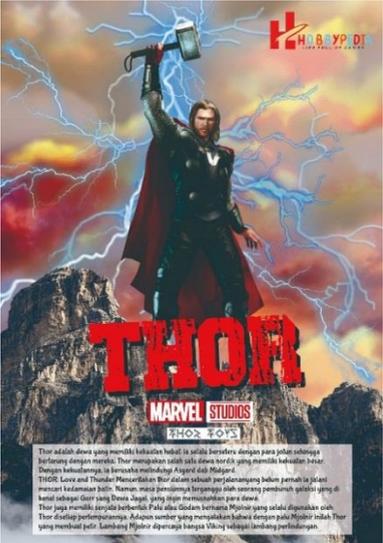
<p>16</p>	<p>Moch. Labib Tamimi</p>		<p>80</p>
<p>17</p>	<p>Mochammad Aruni Ilyasyah</p>		<p>80</p>

<p>18</p>	<p>Muhammad Arifin Ilham</p>	 <p><small>Batman v Superman: Dawn of Justice is a 2016 American superhero film based on the DC Comics characters Batman and Superman. It is distributed by Warner Bros. in the U.S. through its DC Films and is licensed film in the U.K. through Warner Bros. It was directed by Zack Snyder, who wrote the screenplay along with Chris Terrio. The film was produced by Deborah Solomon and Jon Berg. It stars Ben Affleck as Batman, Christian Bale as Superman, Gal Gadot as Wonder Woman, Amy Adams as Lex Luthor, Jesse Plemons as General Zod, Jeffrey Dean Morgan as General Zod, Jason Momoa as Aquaman, and Jason Clarke as Lex Luthor. The film features a score by Junkie XL. Batman v Superman: Dawn of Justice is the first film to feature both Batman and Superman as well as the first live-action cinematic crossover film. It is the first DC film to be rated PG-13. The film was released on DVD and Blu-ray on March 15, 2016.</small></p>	<p>80</p>
<p>19</p>	<p>Muhammad Ramadani</p>		<p>80</p>

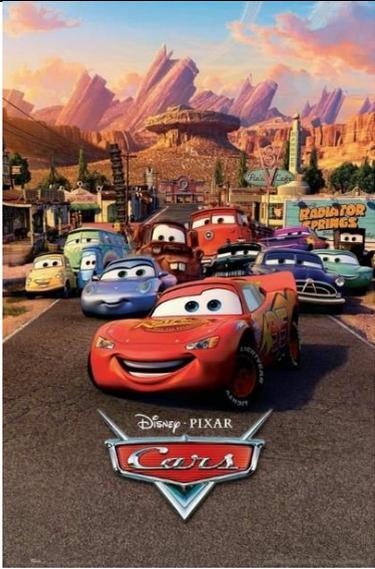
<p>21</p>	<p>Muhammad Yusrul Erlangga</p>	 <p>JOKER CHARACTER</p> <p>Joker merupakan salah satu karakter paling buruk. Joker dipertaruhkan sebagai dalam film Kriminal Diperkenalkan sebagai sebagai dengan selera humor sadistik yang menyebarkan Kiblat yang paling smart menceritakan dia jatuh ke dalam tempo mereka yang menceritakan kisah dia sebagai pembunuh yang menjadi Tika lalu dirinya yang menjadi peran orang, keacakan berhasil membunuhnya tidak wajar. Berdasarkan karakter dan penampilan yang berubah dengan Batman. Joker dianggap saat para ketika sebagai musuh semua orang menjadi orang yang konyol. Joker tidak memiliki kemampuan manusia super melainkan mempunyai keahliannya di bidang teknik kimia untuk mengembangkan racun mematikan dan perancangan leleak seperti kartu remi berbagai alat, bel kepribadian yang memarahkan, dan berbagai arak penyempit arak. Joker terkadang bekerja dengan perawat super di rumah City mereka. Seperti The Joker dan Two-Face, dan karakter seperti Ingkang Canggih dan Ingkang Legak, namun tubuhnya ini sering terganggu karena ketagihan. Obat untuk mengobatinya dengan tidak berakibat. Pada 1900-an Joker dipertaruhkan dengan rival utamanya yaitu mantan pacarnya, Harley Quinn, yang menjadi sahabat karib sekaligus pacar kriminalnya sebelum akhirnya memutuskan untuk terpisah. Meskipun secara permukaan adalah Batman, Joker juga melawan pahlawan lain seperti Superman dan Wonder Woman.</p>	<p>90</p>
<p>22</p>	<p>Mukhammad Rakhmadhani Gunawan</p>	 <p>BATMAN</p> <p>BATMAN ADALAH TUNJUK PETA Pahlawan SUPER YANG DIBENTARAKAN OLEH BATMAN BISA KAMI DAN PIRATE BILL. PROSES 12 DAN DITENTUKAN OLEH DC COMICS. TUNJUK BERTAKUTAKA MUNCUL DI DEWISYUS COMICS 1939. DIA 18 TAHUN LAINNYA ADALAH BANGGANYA SEORANG YANG BOLA BOLA MENCERITAKAN TENTANG KATA KATA BATA MANA 30 DIBALUT 100 TV BERSAMA SAMA DAN NAMA TUNJUK BATA MANA. TUNJUK ROBERT BRIDG. DAN ANTHONY MANTHA</p> <p>Support By:  Watch in </p>	<p>80</p>

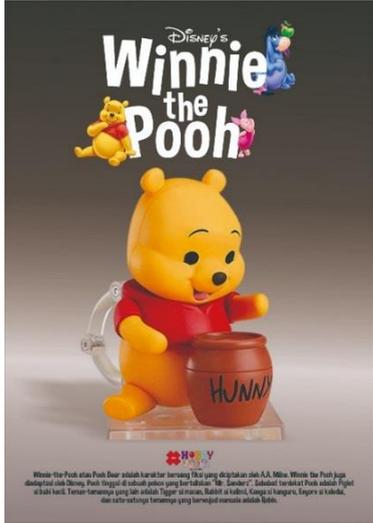
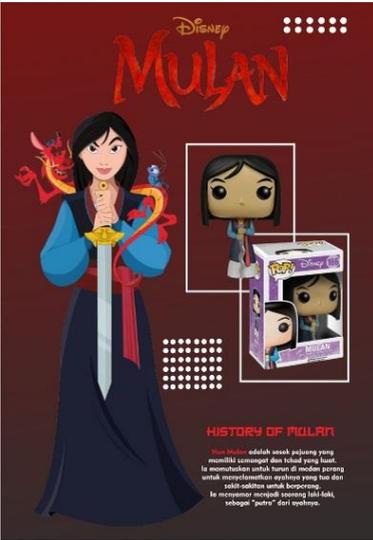
23	Nathanael Putra Hendrayana	 The image is a movie poster for Iron Man. It features a red and gold Iron Man suit in a dynamic, crouching pose against a red background. The text "IRON MAN" is written in large, bold, gold letters. Above "IRON" is "TONY STARK" and below "MAN" is "GENIUS · PLAYBOY · BILLIONAIRE · SELFISH · NOT SERIOUS". At the bottom, there are two small gold icons: the Iron Man helmet and the Arc Reactor. The entire poster is framed by a red border.	80
24	Olyvia Dwi Purwanti		80

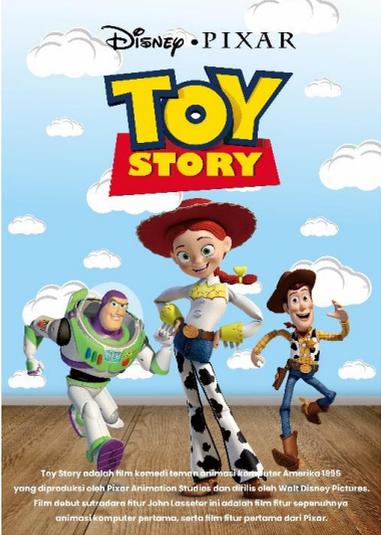
		 <p>TONY STARK</p> <h1>IRON MAN</h1> <p>Iron Man pertama kali muncul pada tahun 1963 di Tales of Suspense no. 39. Ciptaannya secara resmi dikreditkan ke pengarang gambar dan editor Stan Lee, yang mempopulerkan karakter pertama; saudaranya Larry Lieber, yang mendanainya; artis Don Heck, yang menggambarinya; dan Jack Kirby, yang mendesain baju perang seperti apa saat ini Iron Man.</p>	
25	Putri Amanda Sari	 <p>MARVEL SPIDER-MAN</p> <p>Active Figure adalah spin-off model miniatur di mana yang memvisualisasikan karakter dengan sangat detail. Pada umumnya merupakan tiruan dari karakter yang populer di masyarakat, yang berasal dari sinema, buku komik, video game atau program televisi.</p>	80

<p>26</p>	<p>Putri Nur Aisyah</p>	 <p>VENOM</p> <p>Marvel Comics atau Marvel Worldwide Inc. sebelumnya Marvel Publishing Inc. dan Marvel Comics Group adalah nama suatu perusahaan dari Amerika Serikat yang memproduksi buku komik dan media lain yang berkaitan. Marvel pertama kali didirikan dengan nama "Timely Publications"</p> <p>pada tahun 1929 dan sempat berganti nama menjadi "Atlas Comics" sebelum akhirnya menjadi Marvel Comics pada tahun 1961</p> <p>VENOM- Venom atau Venom Symbiote adalah tokoh anti-hero yang muncul dalam komik-komik terbitan Marvel Comics. Ia pertama kali muncul pada komik The Amazing Spider-Man #299 (April 1988) dan dibuat oleh penulis David Michelinie dan seniman Todd McFarlane. Di dalam komik tersebut, ia ditampilkan sebagai salah satu musuh baru Spider-Man walaupun dalam penampilannya selanjutnya, ia beberapa kali bekerja sama dengan Spider-Man. Venom sering dianggap sebagai "sisi gelap" dari Spider-Man karena kepribadiannya yang keras dan penampilannya serta kekuatannya yang mirip dengan Spider-Man.</p> <p>HOBBY PEDIA COMIC</p>	<p>80</p>
<p>27</p>	<p>Rachel Inez Celia Dwiyanti</p>	 <p>THOR</p> <p>MARVEL STUDIOS THOR: THE GOD OF THUNDER</p> <p>Thor adalah dewa yang memiliki kekuatan hebat di antara saudara-saudaranya yang lain sehingga ia berlayang dengan mereda. Thor merupakan salah satu dewa nordik yang memiliki kekuatan hebat. Dengan kekuatannya ia berputra melindungi Asgard di Midgard.</p> <p>THOR: Love and Thunder Menemukan Thor dalam sebuah perjalanan yang belum pernah ia jalani mencari keadilan baru. Namun misi jasanya terganggu oleh seorang pembunuh galaksi yang di kendal sebagai dewa para Dewa, yang dapat memusnahkan para dewa.</p> <p>Thor juga memiliki saudara berwujud Fala atau Odinn bernama Wothin yang selalu dipanggil oleh Thor dalam perjuangannya. Adanya sumber yang memisahkan kedahli dengan para Asgardis ialah Thor yang membuat putr. Lambang Mjafir dipercaya bangsa Vana sebagai lambang perlindungan.</p>	<p>80</p>

<p>28</p>	<p>Rafael Putra Widantono</p>	 <p>Marvel terkenal karena telah memproduksi film-film yang sangat populer seperti Spider-Man, Iron Man, Thor, Black Panther, Doctor Strange, Guardians of the Galaxy, Avengers: Infinity War, dan Avengers: Endgame. Selain itu, Marvel juga memiliki karakter-karakter yang muncul dalam media hiburan lain seperti serial kartun, film, dan permainan video.</p>	<p>90</p>
<p>29</p>	<p>Sely Aprilya Hartanti</p>		<p>85</p>

			
30	Setyo Rini	 <p style="text-align: center;">..... Disney Pixar</p> <h2 style="text-align: center;">Rapunzel</h2> <p style="text-align: center;">SINOPSIS</p> <p>Rapunzel, the sweetest and most beautiful girl in the kingdom, has long, golden hair that grows to dizzying heights and is said to have magical powers. Her father, King Frederic, is so proud of his daughter that he orders her to be kept in a tower in a remote part of the kingdom, where she is visited only by a blind old woman who gives her food and water. One day, a handsome prince named Prince Eric falls in love with Rapunzel and tries to rescue her. However, the evil witch who lives in the tower, the Evil Witch, tries to prevent them from being together. Rapunzel and Prince Eric must find a way to escape the tower and reach the kingdom before it is too late.</p>	95

<p>31</p>	<p>Uswatun Putri Rojabiah</p>	 <p>Disney's Winnie the Pooh</p> <p>Winnie the Pooh dan Tigger adalah karakter bersejarah yang diciptakan oleh A.A. Milne. Winnie the Pooh juga dianggap jadi anak Disney. Pooh tinggal di sebuah pohon yang ber-tubuhannya "Mr. Sander". Karakter favorit Pooh adalah Piglet si babi kecil. Teman-temannya yang lain adalah Tigger si memba, Rabbit si kelinci, Eeyore si kangguru, Kanga si kelinci, dan tentu saja sangka keramahnya yang bernama Menda dan Buba.</p>	<p>85</p>
<p>32</p>	<p>Vanesa Wahyu Puspitasari</p>	 <p>Disney MULAN</p> <p>HISTORY OF MULAN</p> <p>Mulan adalah sosok pahlawan yang memiliki semangat dan keberanian yang luar biasa. Ia memutuskan untuk turun di medan perang untuk menyelamatkan ayahnya yang tua dan sakit-sakitan untuk ibunya. Ia kemudian menjadi seorang tentara, sebagai "pena" dari ayahnya.</p>	<p>80</p>

<p>33</p>	<p>Yoga Anugrah Pratama</p>	 <p>Disney • PIXAR TOY STORY</p> <p>Toy Story adalah film kartun pertama animasi komputer Amerika 1995 yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan ditayangkan oleh Walt Disney Pictures. Film debut satu-satunya fitur John Lasseter ini adalah film fitur sepenuhnya animasi komputer pertama, serta film fitur pertama dari Pixar.</p>	<p>80</p>
<p>34</p>	<p>Zaneta Dwi Kirana</p>	 <p>Disney MOANA</p> <p>MOANA sebuah film petualangan fantasi musikal animasi komputer 3D Amerika 2016 yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios dan film ke-56 dalam kanon fitur animasi Disney.</p>	<p>85</p>

--	--	--	--