



**PEMBUATAN ANIMASI 2D PENTINGNYA  
MENGONSUMSI SAYUR DAN BUAH PADA ANAK  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**NUR FADHILAH**

**1907431008**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2023**



**PEMBUATAN ANIMASI 2D PENTINGNYA  
MENGONSUMSI SAYUR DAN BUAH PADA ANAK  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk Memperoleh  
Diploma Empat Politeknik**

**NUR FADHILAH**

**1907431008**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2023**



## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fadhilah

Nim : 1907431008

Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia  
Digital

Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2d Pentingnya Mengonsumsi  
Sayur dan Buah Pada Anak Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatantersebut.

Depok, 13 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Nur Fadhilah

NIM. 1907431008

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta


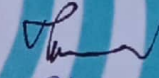


## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Nur Fadhilah  
NIM : 1907431008  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Pentingnya Mengonsumsi Sayur dan Buah Pada Anak Sekolah Dasar

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 25, Bulan Juli, Tahun 2023 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I	: Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.	(  )
Penguji I	: Drs. Agus Setiawan, M.Kom.	(  )
Penguji II	: Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.	(  )
Penguji III	: Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.	(  )

Mengetahui:  
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer  
Ketua

  
Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197908032003122003





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan ridhanya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang peneliti ajukan adalah “Pembuatan Animasi 2d Pentingnya Mengonsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat kelulusan dan mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
3. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, serta tenaga untuk membimbing dan memberikan arahan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Keluarga besar SDN Beji 5 Depok yang telah mempersilahkan peneliti melakukan observasi dan penelitian terkait skripsi ini.
5. Orang Tua dan keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman yang telah membantu banyak dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT dapat membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu kedepannya.

Depok, 11 Juli 2023

Nur Fadhillah



## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Fadhilah  
NIM : 1907431008  
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia  
Digital

Demi mengemban ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada  
Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya  
Yang berjudul :

### **Pembuatan Animasi 2d Pentingnya Mengonsumsi Sayur dan Buah Pada Anak Sekolah Dasar**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta..  
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 13 Juli 2023  
Yang Menyatakan



Nur Fadhilah  
NIM.1907431008

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PEMBUATAN ANIMASI 2D PENTINGNYA MENGONSUMSI SAYUR DAN BUAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR

### ABSTRAK

Pertumbuhan dan perkembangan anak yang berada di kelas awal Sekolah Dasar adalah anak yang berada pada rentang usia dini. Salah satu pesan gizi seimbang adalah memperbanyak konsumsi sayur dan buah sebanyak 300-400 gram per orang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kesiswaan sekaligus guru mata pelajaran PJOK dan beberapa siswa di SDN Beji 5 Depok, tidak jarang dari anak-anak sekolah yang masih belum mengetahui manfaat dari sayur dan buah serta dampak negatif jika kurang mengonsumsi sayur dan buah, masih jajan sembarangan, tidak suka makan sayur karena rasanya hambar, pahit, tekstur buah-buahan yang tidak enak, tidak berani mencoba berbagai macam sayur dan buah karena takut rasanya tidak enak, makan-makanan serba instan serta membawa bekal makanan yang tidak sehat seperti mie goreng, nugget, sosis dan lain-lain. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah animasi 2D yang dapat mengedukasi anak di Sekolah Dasar tentang pentingnya mengonsumsi sayur dan buah.

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, Pada tahap testing menggunakan kuesioner yang dihitung dengan skala likert didapatkan hasil pengujian produk oleh guru sebesar 84,5% setuju bahwa video animasi 2d tersebut dapat mempermudah guru untuk memberikan gambaran visual kepada anak sekolah dasar dan dengan adanya video animasi 2d tersebut membuat anak lebih tertarik untuk mengonsumsi sayur dan buah.

**Kata Kunci** : Sayur, Buah, Dampak Negatif, *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, Animasi 2D.



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Anak-anak.....	5
2.2 Manfaat Sayur dan Buah .....	5
2.3 Animasi.....	5

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.4	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	12
2.5	Adobe After Effects .....	15
2.6	Adobe Illustrator .....	15
2.7	Toonly .....	15
2.8	Skala Likert .....	16
2.9	<i>Puppet Pin Rigging</i> .....	16
2.10	Penelitian Sejenis .....	17
<b>BAB III.....</b>		<b>22</b>
<b>PERENCANAAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Rancangan Penelitian.....	22
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.3	Analisis Data .....	22
3.4	Tahapan Penelitian.....	23
3.5	Objek Penelitian .....	24
3.6	Model / Framework yang Digunakan.....	24
3.7	Jadwal Pelaksanaan.....	25
3.8	Rincian Biaya .....	25
<b>BAB IV.....</b>		<b>26</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>26</b>
4.1	Analisis Kebutuhan.....	26
4.1.1	Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	26
4.2	Perancangan Multimedia .....	27
4.2.1	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	27
4.2.2	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	36



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3	Implementasi Multimedia.....	48
4.3.1	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	48
4.4	Pengujian .....	54
4.4.1	Deskripsi Pengujian .....	55
4.4.2	Prosedur Pengujian .....	55
4.4.3	Data Hasil Pengujian .....	60
4.4.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian .....	76
4.5	Distribusi.....	93
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>94</b>
<b>PENUTUP</b>	<b>.....</b>	<b>94</b>
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>98</b>
Lampiran 1.	Daftar Riwayat Hidup.....	98
Lampiran 2.	Hasil Kuesioner Guru .....	99
Lampiran 3.	Hasil Kuesioner Peserta Didik .....	100
Lampiran 4.	Resume Ahli .....	101
Lampiran 5.	Dokumentasi Wawancara dengan Guru .....	108
Lampiran 6.	Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik .....	109
Lampiran 7.	Dokumentasi <i>Beta Testing</i> .....	110



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i> .....	6
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Straight ahead action and pose to pose</i> .....	7
Gambar 2.5 <i>Follow through and overlapping action</i> .....	8
Gambar 2.6 <i>Slow in and slow out</i> .....	9
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	9
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i> .....	10
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	10
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	11
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	11
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	12
Gambar 2.13 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	13
Gambar 4.1 Pembuatan aset karakter sayur.....	49
Gambar 4.2 Pembuatan aset karakter sayur.....	49
Gambar 4.3 Pembuatan aset pendukung.....	49
Gambar 4.4 Pembuatan aset background.....	50
Gambar 4.5 <i>Import</i> asset ke <i>Adobe After Effect</i> .....	50
Gambar 4.6 Mengimport file .ai kedalam <i>After Effects</i> .....	51
Gambar 4.7 Mengimport file .ai kedalam <i>After Effects</i> .....	51
Gambar 4.8 Memilih fitur <i>puppet pin rigging</i> .....	52
Gambar 4.9 Menggerakkan karakter dengan <i>puppet pin rigging</i> .....	52
Gambar 4.10 Tampilan <i>Compositing</i> .....	53
Gambar 4.11 Tampilan saat memilih opsi <i>rendering</i> di <i>Adobe After Effects</i> .....	54
Gambar 4.12 Tampilan <i>rendering</i> di <i>Adobe Media Encoder</i> .....	54

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	16
Tabel 2.2 Penelitian sejenis.....	17
Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan.....	25
Tabel 3. 2 Rincian Biaya.....	25
Tabel 4. 1 <i>User Requirement</i> .....	26
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> .....	28
Tabel 4.3 <i>Material collecting</i> karakter 2D.....	36
Tabel 4.4 <i>Material collecting</i> background.....	38
Tabel 4.5 <i>Material collecting</i> aset pendukung.....	43
Tabel 4.6 <i>Material collecting</i> aset audio.....	47
Tabel 4.7 Kuesioner Guru.....	56
Tabel 4.8 Kuesioner Peserta Didik.....	58
Tabel 4.9 Kuesioner Ahli.....	59
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	60
Tabel 4.11 Hasil <i>Beta Testing</i> Guru.....	65
Tabel 4.12 Hasil <i>Beta Testing</i> Peserta Didik.....	70
Tabel 4.13 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli.....	75



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	98
Lampiran 2. Hasil Kuesioner Guru.....	99
Lampiran 3. Hasil Kuesioner Peserta Didik.....	100
Lampiran 4. Resume Ahli.....	101
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara dengan Guru.....	102
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik.....	103
Lampiran 7. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> .....	104





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan anak yang berada di kelas awal Sekolah Dasar adalah anak yang berada pada rentang usia dini. (Sabani, 2019). Anak-anak sekolah dasar merupakan salah satu kelompok yang rawan mengenai masalah gizi. Secara nasional masalah gemuk pada anak usia 5 – 12 tahun masih tinggi yaitu 18,8%. Kurangnya konsumsi buah dan sayur merupakan penyebab risiko ke-10 tertinggi dari angka kematian di dunia. Konsumsi buah dan sayur dapat mengurangi risiko defisiensi zat gizi mikro dan serangan penyakit tidak menular terkait gizi seperti diabetes mellitus, hipertensi, jantung koroner, stroke. (Mahmudah & Yuliati, 2020).

Salah satu pesan gizi seimbang adalah memperbanyak konsumsi sayur dan buah sebanyak 300-400 gram per orang dalam sehari. Diantara manfaat sayur dan buah sangat kaya akan kandungan vitamin, mineral dan zat gizi lain yang dibutuhkan oleh tubuh manusia. Edukasi manfaat sayur dan buah sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah, membentuk sikap positif terhadap makanan dalam rangka membentuk kebiasaan makan yang baik. (Putri, Fatmawati & Rozalina, 2022). Konsumsi sayur dan buah yang cukup dapat menurunkan risiko sulit buang air besar (BAB/sembelit) dan kegemukan. Konsumsi sayuran dan buah-buahan yang cukup juga merupakan salah satu indikator sederhana gizi seimbang. (Mahmudah & Yuliati, 2020).

Praktik mengonsumsi sayur dan buah pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan ekonomi keluarga, ketersediaan pangan, pengetahuan, penyampaian informasi kepada anak yang masih kurang sehingga bayangan anak tentang informasi tersebut masih kurang. (Kaluku & Junienni, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kesiswaan sekaligus guru mata pelajaran PJOK dan beberapa siswa di SDN Beji 5 Depok, tidak jarang dari anak-anak sekolah yang masih belum mengetahui manfaat dari sayur dan buah serta dampak negatif jika kurang mengonsumsi sayur dan buah, masih jajan sembarangan, tidak suka makan

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sayur karena rasanya hambar, pahit, teksktur buah-buahan yang tidak enak, tidak berani mencoba berbagai macam sayur dan buah karena takut rasanya tidak enak, makan- makanan serba instan serta membawa bekal makanan yang tidak sehat seperti mie goreng, nugget, sosis dan lain-lain.

Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah animasi 2D yang dapat mengedukasi anak-anak di Sekolah Dasar tentang pentingnya mengonsumsi sayur dan buah dan hal apa saja yang dapat terjadi jika malas atau kurang mengonsumsi sayur dan buah dengan menggunakan teknik *Puppet pin rigging*. Kemudian berdasarkan hasil perbandingan antara teknik *puppet pin rigging* dengan metode manual atau tradisional seperti *frame by frame*, *motion tweening* atau *motion guide*, teknik *puppet pin rigging* dapat menghemat jumlah desain karakter yang dibuat, memperhalus gerakan karakter dan dapat menghemat waktu. (Satria, 2019).

Oleh karena itu, Dengan dibuatnya animasi tersebut, diharapkan anak-anak di Sekolah Dasar dapat lebih menambah pengetahuan, wawasan, dan mendorong anak-anak untuk mengonsumsi sayur dan buah. Selain itu, video animasi 2D ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di mata pelajaran PJOK SDN Beji 5 Depok.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dijadikan fokus dalam penulisan laporan skripsi ini adalah bagaimana rangkaian pembuatan video animasi dua dimensi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur pada anak Sekolah Dasar.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dalam perancangan video animasi dua dimensi ini adalah sebagai berikut:

1. Cerita yang ditampilkan berupa video animasi 2 dimensi tentang pentingnya mengonsumsi sayur dan buah untuk anak Sekolah Dasar Negeri Beji 5



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Aset yang digunakan seperti beberapa karakter animasi 2D, gambar sayur, gambar buah, *voice over*, *backsound*, *background*.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, serta *Toonly*.
4. Target video animasi untuk ini adalah siswa-siswa Sekolah Dasar kelas 1-3 di SDN Beji 5.
5. Durasi video 3 menit 28 detik.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat video animasi 2 dimensi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur pada anak Sekolah Dasar Negeri Beji 5. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Memberikan edukasi kepada siswa SD kelas 1-3 tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur
2. Memberikan pengalaman yang baru bagi siswa SD kelas 1-3 dalam mendengarkan dan melihat video animasi tentang sayur dan buah
3. Memberikan wawasan pada siswa SD kelas 1-3 hal apa yang dapat terjadi jika kurang mengonsumsi sayur dan buah

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan, maka terdapat sistematika penulisan yang merupakan bab-bab beserta isinya secara rinci dan keterkaitan dengan bab-bab sebelum dan setelahnya. Sistematika dalam penulisan skripsi terdiri dari 5 bab, antara lain:

1. Bab I Pendahuluan  
Bab I membahas latar belakang dari topik skripsi yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah dalam pembuatan skripsi, tujuan dan manfaat yang dihasilkan dari pembuatan skripsi.
2. Bab II Tinjauan Pustaka





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bab II menjelaskan tentang sumber data atau teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi seperti jurnal, buku, dan website terpercaya.

### 3. Bab III Metode Penelitian

Bab III menjelaskan rancangan dari aplikasi yang akan dibuat, tahapan atau metode yang akan digunakan, objek penelitian, model/*framework* yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data.

### 4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab IV akan menjelaskan secara rinci perancangan dari Bab III dan mengimplementasikannya menjadi sebuah aplikasi serta melakukan testing terdapat target pengguna aplikasi.

### 5. Bab V Penutup

Bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran untuk penelitian yang telah dikerjakan dan untuk pengujian selanjutnya.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan animasi 2D cerita dongeng yang bertujuan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D berhasil dibuat menggunakan metode MDLC dengan tahapan yaitu pembuatan konsep, perancangan storyboard, pengumpulan bahan, pengerjaan animasi 2D dengan aplikasi Adobe After Effect, penyatuan animasi 2D dan proses render/export dengan Adobe Media Encoder.
2. Animasi ini berisi pembelajaran manfaat sayur dan buah serta dampak negatif jika kurang mengonsumsi sayur dan buah serta menghasilkan video animasi 2d dengan format akhir .mp4 dan kualitas video HD 1080p.
3. Berdasarkan tahap pengujian beta testing oleh guru didapatkan hasil presentase sebesar 84,5% yang berarti setuju bahwa video animasi 2D dapat membantu pembelajaran PJOK dalam materi tentang sayur dan buah.
4. Berdasarkan tahap pengujian beta testing oleh peserta didik didapatkan hasil presentase sebesar 91,4%, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami makna mengenai manfaat sayur dan buah serta dampak negatif jika kurang mengonsumsi sayur dan buah.
5. Berdasarkan tahap pengujian beta testing oleh ahli didapatkan hasil presentase sebesar 97,91%, hal ini menunjukkan bahwa video animasi 2D tersebut layak untuk ditonton dan disebar.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang didapat dalam pembuatan media edukasi. Saran yang dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan peneliti berikutnya yaitu pemberian transisi pada beberapa scene yang cenderung terlihat patah atau jumpy serta pengaturan *camera movement* yang lebih ditingkatkan sehingga tampilan animasi tidak monoton.

Serta menerapkan semua 12 prinsip animasi agar hasil video animasi yang didapatkan lebih baik dan maksimal.

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## DAFTAR PUSTAKA

- Arnati Wulansari Arnati & Chandra2 Filius. (2019). Pentingnya konsumsi sayur dan buah bagi anak sekolah di sdn 082/iv sijenjang
- Arta Jaya, I. (2020). *Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Bernadhed, B., Priono, R. E., & Cahyo, W. N. (2019). Pembuatan film Animasi 2D “Nogo Geni” dengan Teknik Frame by Frame. *INTECHNO Journal-Information Technology Journal*, 1(4), 34-40.
- Dianisa.com. (2022). Pengertian Adobe After Effects – Definisi, Sejarah, Fungsi, Fitur. Diakses pada 20 januari 2023
- Hamidah, S. (2015). Sayuran dan buah serta manfaatnya bagi kesehatan. *Artikel Ilmiah. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Hayati, R., 2021. Skala Likert. *penelitianilmiah.com*, pp. <https://penelitianilmiah.com/skala-likert/>.
- Kaluku, K., & Junieni, J. (2022). Peran Penting Sekolah dalam Memperbaiki Praktik Gizi Seimbang pada Anak. *GLOBAL HEALTH SCIENCE*, 7(4), 185-190.
- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi”. *Jurnal Simetris*, 7(2), 427-438.
- Mahmudah, U., & Yuliati, E. (2020). Edukasi Konsumsi Buah dan Sayur sebagai Strategi dalam Pencegahan Penyakit Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Warta LPM*, 24(1), 11-19.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2018). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 59-67
- Putri, A. D. P., Fatmawati, I., & Rozalina, I. (2022). PENGETAHUAN SAYUR

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAN BUAH PADA ANAK SEKOLAH DI KECAMATAN SAWANGAN KOTA DEPOK. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 5(3).

Robinson Ryan. technoven.com. (2022).toonly-review.

Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.

Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.

Satria, D. A. (2019). Analisis Penggunaan Puppet Pin Rigging Pada Pergerakan Karakter Animasi 2D. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 7(02), 87-91.

Sulaeman, N. B., & Bastian, A. (2022, August). Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Waspada SMS Penipuan” Menggunakan Teknik Frame by Frame. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 13, No. 01, pp. 658-664).

Umboh, A. C. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Persatuan dalam Perbedaan Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.

Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070-085.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nur Fadhilah

Anak pertama dari 4 bersaudara yang lahir di Minanga, 22 Mei 2001. Bertempat tinggal di Desa Pabaloran Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang Sulawesi Selatan. Lulus dari MI Guppi Minanga pada tahun 2013, MTS Guppi Buntu Barana pada tahun 2016, dan SMAN 6 Enrekang pada tahun 2019. Saat ini sedang menempuh Pendidikan D4 Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta sejak tahun 2019.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## Lampiran 2. Hasil Kuesioner Guru

KUESIONER PEMBUATAN ANIMASI 2D PENTINGNYA MENGONSUMSI SAYUR DAN BUAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR

No	Pertanyaan	Skor			
		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Video animasi 2d dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam pemahaman mengonsumsi sayur dan buah		✓		
2	Video animasi 2d dapat memvisualisasikan manfaat Kesehatan dari mengonsumsi sayur dan buah		✓		
3	Penggunaan video animasi 2d dapat meningkatkan minat siswa dalam mengonsumsi sayur dan buah		✓		
4	Video animasi 2d dapat membantu menjelaskan konsep tentang nutrisi pada sayur dan buah secara lebih menarik		✓		
5	Saya percaya video animasi 2d dapat menjadi alat yang efektif dalam edukasi siswa tentang pentingnya mengonsumsi sayur dan buah		✓		
6	Saya merasa yakin bahwa video animasi 2d dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang nutrisi sayur dan buah		✓		
7	Saya merasa perlu menggunakan video animasi 2d dalam pembelajaran tentang mengonsumsi sayur dan buah		✓		
8	Saya bersedia mempelajari cara membuat video animasi 2d untuk mendukung pembelajaran mengonsumsi sayur dan buah		✓		

Dipindai dengan CamScanner

9	Menurut saya, video animasi 2d memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik daripada metode pengajaran tradisional dalam hal mengonsumsi sayur dan buah		✓		
10	Saya percaya bahwa penggunaan video animasi 2d dalam mengonsumsi sayur dan buah dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.	✓			

Dipindai dengan CamScanner

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Lampiran 3. Hasil Kuesioner Peserta Didik

Adrian AZRA OKLEWIDI nomor absen 2/12

KUESIONER PEMBUATAN ANIMASI 2D PENTINGNYA MENGONSUMSI  
SAYUR DAN BUAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR

No	Pertanyaan	Skor			
		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya tertarik belajar dengan menggunakan video animasi 2d		✓		
2	Video animasi 2d membuat saya lebih mudah memahami informasi		✓		
3	Video animasi 2d membuat pelajaran menjadi lebih menarik	✓			
4	Menonton video animasi 2d membuat saya ingin mencoba makan sayur	✓			
5	Menonton video animasi 2d membuat saya ingin mencoba makan buah	✓			
6	Menonton video animasi 2d membuat saya mengetahui manfaat sayur	✓			
7	Menonton video animasi 2d membuat saya mengetahui manfaat buah	✓			
8	Menonton video animasi 2d membuat saya mengetahui dampak negative jika kurang mengonsumsi sayur dan buah		✓		
9	Setelah menonton video animasi 2d tersebut saya lebih tertarik untuk makan sayur dan buah	✓			
10	Menonton video animasi 2d tersebut membuat saya tahu betapa pentingnya mengonsumsi sayur dan buah dalam kehidupan sehari-hari	✓			

CS Dipindai dengan CamScanner



## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Lampiran 5. Wawancara Guru

Wawancara dilakukan dengan Ibu Tari selaku guru mata pelajaran PJOK dan guru kesiswaan di SDN Beji 5 Depok. Wawancara dilakukan di sekolah pada jam 14:00.

No	Petanyaan	Jawaban
1.	Apakah ide yang saya ajukan diperlukan untuk anak SDN Beji 5 Depok?	Ya, sangat diperlukan karena mengingat anak-anak sekarang yang sangat kurang dan malas untuk makan-makanan yang bergizi seperti sayur dan buah.
2.	Hal apa saja yang menyebabkan anak kurang mengonsumsi sayur dan buah?	Masih suka jajan sembarangan, makan-makanan serba instan, lebih memilih untuk membawa uang jajan ke sekolah dari pada bekal, padahal dari guru sudah ada himbauan untuk anak-anak membawa bekal ke sekolah tetapi masih jarang yang melakukannya dan ada beberapa siswa yang sudah membawa bekal tetapi dengan lauk yang serba instan seperti, mie, sosis, nugget dan sejenisnya.
3.	Apakah ada dampak terhadap anak yang kurang mengonsumsi sayur dan buah dalam proses belajar selama ini?	Ya, sebelumnya pernah terjadi pada beberapa siswa pada saat proses belajar, dimana siswa tersebut memang sebelumnya sakit dan kemudian pada jam istirahat dimana dia membawa bekal dari rumah dengan lauk yang sehat tetapi karena teman-temannya jajan mie instan dia

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		lebih memilih untuk makan mie instan juga dan alhasil pada saat belajar dia sakit perut dan muntah-muntah.
4.	Untuk ide yang diajukan lebih cocok untuk kelas berapa?	Untuk video animasi ini sepertinya lebih cocok untuk kelas bawah yaitu kelas 1-3 karena yang lumayan susah untuk diberitahukan mengenai hal-hal tersebut adalah siswa-siswa kelas bawah.
5.	Apakah video animasi seperti ini nantinya diperlukan untuk proses pembelajaran?	Ya, sangat diperlukan dan lebih cocok untuk di mata Pelajaran PJOK pada saat belajar dikelas, dimana siswa bisa melihat secara visual tentang manfaat sayur dan buah, karena sebelumnya kita para guru hanya menjelaskan secara manual kepada anak-anak.
6.	Apakah ide yang saya ajukan ada di RPP siswa?	Ya, ada di RPP kelas 1-3 mengenai gizi dan pola hidup sehat.

## Lampiran 6. Wawancara Siswa

Wawancara dilakukan dengan 3 orang siswa kelas 1 SDN Beji 5 Depok.

**Wawancara pertama dilakukan dengan siswa Bernama Salman.**

Peneliti :” Halo nama kamu siapa?”

Salman : “Nama saya Salman”

Peneliti :” Sebelumnya kakak mau jelasin nih maksud kakak manggil salman kesini itu buat wawancara atau nanya-nanya ke salman yah tentang sayur dan buah, karena kakak ada tugas di sekolah kakak. Boleh ga ?”

Salman : “Boleh”

Peneliti :” Oke, salman suka makan sayur dan buah ga?”

Salman : “Ada yang suka ada yang nga”

Peneliti :” Sukanya makan sayur apa?”

Salman : “Aku suka makan wortel”

Peneliti :” Kenapa Salman suka makan wortel?”

Salman : “Karena suka aja dan enak”

Peneliti :” Oke, terus kalau sayur yang ga disukai ada ga?”

Salman : “Ada”

Peneliti :” Apa aja tuh?, terus kenapa?”

Salman : “Sawi, pare karena pahit”

Peneliti :” Oke, terus kalau buah Sukanya buah apa?”

Salman : “Apel, srowberi sama anggur”

Peneliti :” Kalau buah yang ga disukai ada ga?”



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Salman : “Ga ada”

Peneliti :” Oke Salman, sebelumnya Salman tau manfaat sayur dan buah ga”

Salman : “Ga tau kak”

Peneliti :” Kalau akibat yang akan ditimbulkan jika kurang mengonsumsi sayur dan buah tau ga Salman?”

Salman : “Ga tau kak”

Peneliti :” Oke Salman, keknya kakak cukup deh nanya-nanyanya, terima kasih ya Salman”

Salman : “Iya kak sama-sama”

### Wawancara kedua dilakukan dengan siswa Bernama Jahsyi.

Peneliti :” Halo nama kamu siapa?”

Jahsyi : “Nama saya Jahsyi”

Peneliti :” Sebelumnya kakak mau jelasin nih maksud kakak manggil Jahsyi kesini itu buat wawancara atau nanya-nanya ke Jahsyi yah tentang sayur dan buah, karena kakak ada tugas di sekolah kakak. Boleh ga ?”

Jahsyi : “Boleh”

Peneliti :” Oke, Jahsyi suka makan sayur dan buah ga?”

Jahsyi : “Ada yang suka ada yang nga”

Peneliti :” Sukanya makan sayur apa?”

Jahsyi : “Aku suka makan kangkung”

Peneliti :” Kenapa Jahsyi suka makan kangkung?”

Jahsyi : “Enak”

Peneliti :” Oke, terus kalau sayur yang ga disukai ada ga?”





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jahsyi : “Ada”

Peneliti :” Apa aja tuh?, terus kenapa?”

Jahsyi : “Ga suka labu karena hambar”

Peneliti :” Oke, terus kalau buah Sukanya buah apa?”

Jahsyi : “Anggur sama apel”

Peneliti :” Kalau buah yang ga disukai ada ga?”

Jahsyi : “Ga suka alpukat”

Peneliti :” Kenapa ga suka?”

Jahsyi : “Karena teksturnya ga enak”

Peneliti :” Oke Jahsyi, sebelumnya Salman tau manfaat sayur dan buah ga”

Jahsyi : “Ga tau kak”

Peneliti :” Kalau akibat yang akan ditimbulkan jika kurang mengonsumsi sayur dan buah tau ga?”

Jahsyi : “Ga tau kak”

Peneliti :” Oke Salman, keknya kakak cukup deh nanya-nanyanya, terima kasih ya”

Jahsyi : “Iya kak sama-sama”

**Wawancara ketiga dilakukan dengan siswa Bernama Erlita.**

Peneliti :” Halo nama kamu siapa?”

Erlita : “Nama saya Erlita”

Peneliti :” Sebelumnya kakak mau jelasin nih maksud kakak manggil Erlita kesini itu buat wawancara atau nanya-nanya ke Erlita yah tentang sayur dan buah, karena kakak ada tugas di sekolah kakak. Boleh ga ?”

Erlita : “Boleh”



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti :” Oke, Eelita suka makan sayur dan buah ga?”

Erlita : “Ada yang suka ada yang nga”

Peneliti :” Sukanya makan sayur apa?”

Erlita : “Aku suka makan brokoli”

Peneliti :” Kenapa Erlita suka makan brokoli?”

Erlita : “Enak”

Peneliti :” Oke, terus kalau sayur yang ga disukai ada ga?”

Erlita : “Ada”

Peneliti :” Apa aja tuh?, terus kenapa?”

Erlita : “Ga suka sawi karena pahit”

Peneliti :” Oke, terus kalau buah Sukanya buah apa?”

Erlita : “Anggur, buah naga, kiwi, amggur, jeruk sama apel”

Peneliti :” Kalau buah yang ga disukai ada ga? Kenapa?”

Erlita : “Ga suka pepaya”

Erlita : “Ga suka aja”

Peneliti :” Oke Erlita, sebelumnya Erlita tau manfaat sayur dan buah ga”

Erlita : “Ga tau kak”

Peneliti :” Kalau akibat yang akan ditimbulkan jika kurang mengonsumsi sayur dan buah tau ga?”

Erlita : “Ga tau kak”

Peneliti :” Oke Erlita, keknya kakak cukup deh nanya-nanyanya, terima kasih ya”

Erlita : “Iya kak sama-sama”.



## Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara dengan Guru



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 9. Dokumentasi *Beta Testing*

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta