



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN “BASIC RULES OF GOLF” PADA
PONDOK INDAH GOLF ACADEMY**

SKRIPSI

RAIHAN ABDURRASYID JAELANI
2107431023

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

2025



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN “BASIC RULES OF GOLF” PADA
PONDOK INDAH GOLF ACADEMY**

SKRIPSI

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

RAIHAN ABDURRASYID JAELANI

2107431023

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

2025



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raihan Abdurrasyid Jaelani
NIM : 2107431023
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN “BASIC RULES OF GOLF” PADA PONDOK INDAH GOLF ACADEMY

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 ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 17 Juni 2025
Yang membuat pernyataan

Raihan Abdurrasyid Jaelani
NIM. 2107431023



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Raihan Abdurrasyid Jaelani

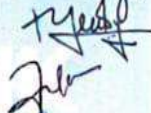
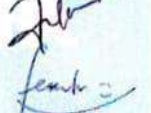
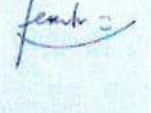
NIM : 2107431023

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN "BASIC RULES OF GOLF" PADA PONDOK INDAH GOLF ACADEMY

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin tanggal 14 bulan Juli, tahun 2025, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I	:	Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.	()
Penguji I	:	Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T.	()
Penguji II	:	Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds.	()
Penguji III	:	Sinantya Feranti Anindya, S.T., 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini:

1. Ibu Dr. Anita Hidayanti, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan skripsi.
4. *Coach* Jack Glasson selaku pengajar di Pondok Indah Golf Academy yang telah memberikan kesempatan dan data dalam penelitian.
6. Ibu Yessy Yovita selaku ibu kandung penulis yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman penulis yang telah membantu memberi bantuan dan dukungan pada skripsi ini.

Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan menjadi amal kebaikan.

Depok, 11 Juni 2025

Penulis,

Raihan Abdurrasyid

Jaelani

NIM. 2107431023



Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI **UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raihan Abdurrasyid Jaelani
NIM : 2107431023
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN “BASIC RULES OF GOLF” PADA PONDOK INDAH GOLF ACADEMY”

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, 11 Juni 2025

Penulis,

Raihan Abdurrasyid
Jaelani

NIM. 2107431023



PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN “BASIC RULES OF GOLF” PADA PONDOK INDAH GOLF ACADEMY

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi 2D sebagai media pembelajaran mengenai peraturan dasar dalam olahraga golf untuk siswa usia 6–12 tahun di Pondok Indah Golf Academy. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media visual interaktif berbentuk video animasi untuk para junior dalam proses pembelajaran di akademi tersebut, yang selama ini hanya menggunakan metode praktik langsung atau simulator. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang mencakup tahapan: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil akhir berupa video berdurasi 3 menit 47 detik berjudul “Basic Rules of Golf” yang mencakup empat materi utama: etika bermain, lapangan golf, format turnamen, dan perlengkapan. Proses evaluasi melalui alpha dan beta testing terhadap relatih menunjukkan bahwa kelayakan materi ini mencapai 95%, kelayakan animasi terhadap 40 junior mencapai 87% dan ahli animasi mencapai 82%, yang berarti menunjukkan bahwa video animasi ini sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dan menarik dalam menyampaikan materi golf kepada anak-anak usia 6-12 tahun.

Kata kunci: Animasi 2D, Golf, Media Pembelajaran, MDLC, Peraturan dasar golf

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 dari Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
EMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPEMILIKAN AKADEMIK	vi
Abstrak.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang Masalah.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	15
1.5 Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Animasi.....	20
2.3 Animasi 2D.....	21
2.4 12 Prinsip Animasi.....	22
2.5 Multimedia Development Life Cycle.....	23
2.6 CapCut	25
2.7 Adobe After Effect.....	25
2.8 Golf.....	26
2.9 Golf Academy.....	27
2.10 Skala Likert.....	27
2.11 Peraturan Golf.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Rancangan Penelitian.....	30
3.2 Tahapan Penelitian.....	30
3.3 Objek Penelitian.....	31



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.4	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	31
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4.2	Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Analisis Kebutuhan	33
4.2	Perancangan Produk Multimedia	36
4.2.1	Storyboard Animasi	36
4.2.2	Pembuatan Aset.....	45
4.2.3	Material Collecting	52
4.3	Implementasi Multimedia	57
4.3.1	Pembuatan Animasi 2D	57
4.4	Pengujian.....	65
4.4.1	Deskripsi Pengujian	65
4.4.2	Prosedur Pengujian	65
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	67
4.4.4	Analisis Hasil Pengujian	78
4.5	Distribusi.....	83
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Simpulan	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....		85

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 2. 2 Skala Likert	27
Tabel 2. 3 Persentase Skala Interval	28
Tabel 4. 1 Rangkuman Hasil Kuesioner	34
Tabel 4. 2 Konsep	35
Tabel 4. 3 Storyboard Scene Opening.....	36
Tabel 4. 4 Storyboard Materi 1	37
Tabel 4. 5 Storyboard Materi 2	39
Tabel 4. 6 Storyboard Materi 3	41
Tabel 4. 7 Storyboard Materi 4	43
Tabel 4. 8 Material Collecting	53
Tabel 4. 9 Alpha Testing.....	67
Tabel 4. 10 beta testing ahli materi	70
Tabel 4. 11 beta testing Junior	71
Tabel 4. 12 beta testing ahli animasi.....	76
Tabel 4. 13 Validasi Kelayakan oleh Ahli Animasi.....	80
Tabel 4. 14 Validasi Kelayakan oleh <i>Junior</i>	81
Tabel 4. 15 Validasi Kelayakan oleh Ahli Animasi.....	83

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 1 Proses pembuatan karakter utama	46
Gambar 4. 2 Karakter utama	46
Gambar 4. 3 Logo Pondok Indah Golf.....	47
Gambar 4. 4 Referensi Dari Golfer Junior.....	47
Gambar 4. 5 Pembuatan Stik Golf	48
Gambar 4. 6 Pembuatan Aset Karakter Lain	48
Gambar 4. 7 Penggambaran Turnamen Pada Materi 3	49
Gambar 4. 8 Pembuatan Baju Golf	49
Gambar 4. 9 Pembuatan Sepatu Golf.....	50
Gambar 4. 10 Gambar Lapangan Golf.....	50
Gambar 4. 11 Referensi Lapangan Golf (Sumber: www.golfpondokindah.com)	51
Gambar 4. 12 Aset-Aset.....	51
Gambar 4. 13 <i>Colour Pallete</i> Karakter	52
Gambar 4. 14 <i>Colour Pallete</i> Lapangan Golf	52
Gambar 4. 15 Rigging karakter dengan DUIK Angela.....	58
Gambar 4. 16 Controller Tangan	59
Gambar 4. 17 Layer Mulut Dalam After Effect.....	59
Gambar 4. 18 Kode Dalam <i>Composition</i> Mulut	59
Gambar 4. 19 Efek Water Splash.....	60
Gambar 4. 20 <i>Layer Solid</i>	60
Gambar 4. 21 CC Mr. Mercury.....	60
Gambar 4. 22 <i>Setting</i> Awal Dari Efek	61
Gambar 4. 23 Efek setelah diubah peraturannya	61
Gambar 4. 24 Mata karakter.....	62
Gambar 4. 25 Nama-nama <i>layer</i> mata	62
Gambar 4. 26 Proses menutup mata.....	62
Gambar 4. 27 Layer kamera dan <i>null</i>	63
Gambar 4. 28 Menyalakan <i>layer</i> 3D.....	63
Gambar 4. 29 Kumpulan Potongan Video Animasi.....	64
Gambar 4. 30 Proses <i>Compositing</i> di CapCut.....	64
Gambar 4. 31 Tampilan Saat Memilih Opsi Export	65



DAFTAR LAMPIRAN

Notulensi Wawancara	L-1
Daftar Riwayat Hidup Penulis	L-2
Kuesioner Pengumpulan Data	L-3
Kuesioner Ahli Materi	L-4
Kuesioner Beta Testing Junior	L-5
Kuesioner Ahli Animasi	L-6
Dokumentasi Beta Testing	L-7
Profil Ahli Animasi	L-8
Referensi Materi	L-9



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah aktivitas yang menggunakan fisik untuk mendapatkan kepuasan dan memulihkan kesehatan fisik dan mental. Olahraga juga dapat membantu menjaga tubuh tetap bugar (Pranata, 2022). Golf adalah jenis olahraga yang terdiri dari permainan bola kecil di mana pemain menggunakan stick golf sebagai pemukul untuk memasukkan bola ke dalam lubang yang disebut hole dari area yang telah ditentukan. Seorang pegolf harus dapat mengontrol tubuh dan pikiran mereka untuk mencapai pukulan yang diinginkan. Golf merupakan olahraga yang sangat populer di seluruh dunia, olahraga ini merupakan olahraga yang tidak mudah, karena membutuhkan fisik dan juga mental yang kuat (Manaf et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis di Pondok Indah Golf Academy bersama Coach Jack Glasson, diketahui bahwa pihak akademi membutuhkan media pembelajaran yang visual dan mudah dipahami, terutama oleh peserta junior berusia 6–12 tahun. Coach Jack menjelaskan bahwa anak-anak pada rentang usia tersebut cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang dapat mereka lihat langsung, dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan dari *coach*.

Untuk mendukung kebutuhan tersebut, penulis juga melakukan pengumpulan data melalui survei terhadap 40 peserta junior. Hasilnya menunjukkan bahwa 35 anak memilih animasi 2D sebagai media pembelajaran yang paling menarik untuk mempelajari peraturan dasar golf, sementara 5 anak memilih media game, dan tidak ada yang memilih VR/AR sebagai media pembelajaran yang mereka sukai.

Golf mempunyai peraturan-peraturan yang harus ditaati para pemain, kegagalan untuk mematuhi peraturan-peraturan yang ada merupakan salah satu kesalahan yang umum bagi pemula (Newell, 2008). Peraturan golf diharapkan komprehensif



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dan memberikan jawaban atas berbagai permasalahan yang timbul dalam permainan golf (R&A, 2019)

Perancangan animasi pembelajaran dimulai dengan penentuan objek kasus, diikuti identifikasi masalah, analisis data, dan penentuan media utama serta pendukung. Setelah proses brainstorming dan pembuatan desain prototipe, dilakukan pengujian efektivitas animasi sebagai media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi (Wirajaya et al., 2024). Dengan menggunakan animasi untuk materi pembelajaran, maka materi-materi bisa disajikan lebih interaktif dan menarik. Animasi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. (Melati et al., 2023) Maka dari itu, diharapkan animasi ini dapat membantu para junior di akademi golf dalam pembelajaran peraturan golf.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik dengan materi yang sesuai untuk *junior* umur 6-12 tahun di Pondok Indah Golf Academy.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dan memastikan bahwa tujuan dapat tercapai secara efektif, penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi hanya berdurasi 3 menit.
2. Materi yang dianimasikan hanya berisi 4 peraturan dasar di dalam golf yaitu:
 - a) Peraturan pertama yaitu, permainan, perilaku pemain dan peraturannya
 - b) Peraturan kedua yaitu, peraturan tentang lapangan golf
 - c) Peraturan ketiga yaitu, peraturan mengenai kompetisi yang ada di dalam golf
 - d) Peraturan keempat yaitu, peraturan mengenai peralatan pemain golf



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Animasi menggunakan Bahasa Inggris.

Animasi ditayangkan kepada junior berusia 6-12 tahun di Pondok Indah Golf Academy

Pembuatan animasi menggunakan *software* Capcut, Krita, dan Adobe After Effect.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan 4 peraturan dasar golf kepada para *junior* di Pondok Indah Golf *Academy* yang berusia 6-12 tahun melalui video pembelajaran berbentuk animasi 2D.

2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai visualisasi menarik bagi junior usia 6-12 tahun di Pondok Indah Golf Academy dalam pengenalan peraturan dasar golf.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ada untuk mempermudah dalam penyusunan proposal skripsi ini. Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan ruang lingkup penelitian, serta tujuan dan manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, termasuk sumber-sumber dari jurnal, buku, dan situs web yang valid, dan bisa digunakan sebagai rujukan dan referensi yang digunakan untuk mendukung penelitian "PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN "BASIC RULES OF GOLF" PADA PONDOK INDAH GOLF ACADEMY".

3. BAB III METODE PENELITIAN



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini, berisi rancangan penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian, dan metode yang digunakan dibahas. Ini juga mencakup rincian biaya dan jadwal pelaksanaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian dari analisis, perancangan, implementasi, serta pengujian animasi 2D kepada para *coach* dan *junior*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari laporan akhir skripsi yang sudah dibuat.





BAB V PENUTUP

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D yang dibuat berjudul “*Basic Rules of Golf*” sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di Pondok Indah Golf Academy. Hasil pengujian dari berbagai pihak menunjukkan respon positif terhadap aspek visual, isi materi, dan penerapan prinsip animasi, seperti hasil *beta testing* dari ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan materi di dalam animasi mencapai 97% yang berarti sudah sangat layak. Kemudian, hasil *beta testing* kepada para junior menunjukkan angka 87% yang menunjukkan video animasi yang ditunjukkan sudah sangat layak dan yang terakhir, hasil dari *beta testing* ahli animasi menunjukkan presentasi 82% yang berarti bahwa animasi ini sudah layak dengan standar animasi. Animasi ini mampu menjelaskan peraturan dasar golf dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6–12 tahun.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari *beta testing* penulis, maka terdapatlah beberapa saran dan masukan yang diharapkan dapat membuat perbaikan serta pengembangan selanjutnya. Saran dan masukan tersebut yaitu, membuat *voice over* lebih menarik, pakaian karakter di tingkatkan detailnya agar terlihat seperti *professional golfer*, *lip-sync* karakter lebih ditingkatkan akurasi dengan *voice over*, dan lebih memanfaatkan *slow in & slow out* untuk animasinya



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Manaf, M. W., Zakaria, J., Abdul Razak, F. H., & Mohd Said, O. F. (2022). The Keys Succes Factors Talent Development Environment for Golf Athletes in National Golf Academy Universiti Utara Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(3), 389–400. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i3/12860>
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah PENDAHULUAN Pendidikan ialah bagian integral dalam pembangunan . Proses pendidikan tidak dapat berkuali. *Jurnal-Lp2M.Umnaw.Ac.Id*, 07, 1–10.
- Dwiflora, R. O., & Cofriyanti, E. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar. *CogITo Smart Journal*, 7(2), 204–214. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.315.204-214>
- Eka, C., Puji Lestari Santoso, N., Sindy Amelia, & Devana, V. T. (2021). Pelatihan Software Editing Bagi Mahasiswa Pada Universitas Raharja. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 60–65. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i2.442>
- Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I., & Wayan Daryatma Putra, I. (2024). *Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan*. 5(1), 2024. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on*



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Education, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

Melianti, M. E., & Prasmala, E. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Berbasis Media Interaktif Autoplay Untuk Siswa Kelas VII SMPK Marsudi Siwi. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 691–701. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1509>

aramita, I., Siregar, Y. S., Fitri, Y., & Lubis, A. (2024). Penerapan Animasi 2D pada Edukasi Safety terhadap Gunung Berapi dengan Metode 2D Hybrid Animation. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11400–11410. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14094>

Pranata, D. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10, 107–116.

Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf)

R&A, USGA. (2019). *Peraturan Golf*. ST. Andrews: Persatuan Golf Indonesia.

Rutter, H. (1998). *The Golf Rules Dictionary*. Nothwich: Golf Links Publishing Limited.

Roos, S. J., Steyn, B. J., & Müller, R.-A. (2022). Managing psycho-social factors to develop junior golf players. *Journal of Contemporary Management*, 19(2), 378–399. <https://doi.org/10.35683/jcm21004.171>

Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>

Varnando, & Syazili, A. (2023). Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Animation“Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 770–779.

<https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>

aidan, M. Z., Supandi, S., & Priyolistiyanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Desain Grafis Berbasis Aplikasi Mobile Android Menggunakan Android Studio. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 5(1), 19–23.

<https://doi.org/10.26877/jipetik.v5i1.18016>



Notulensi Wawancara

Raihan : *So usually how old are the juniors present during your class session and how many students does you usually teach in one session?*

Coach Jack : *I usually coach around 6-12 years old juniors and it depends on the sessions, but usually is about 4 juniors max.*

Raihan : *As a coach, what do you think are the main challenges in learning golf for beginners, especially children?*

Coach Jack : *The main challenge is describing difficult motions, techniques, and rules in a fun and engaging way to keep children interested and not confuse them.*

Raihan : *What media or learning methods do you most often use in teaching the students?*

Coach Jack : *Verbal explanations and direct practice are the most common methods. Children learn best from watching and copying.*

Raihan : *Are there any rules that are often misunderstood by beginners? If so, could you mention and explain them?*

Coach Jack : *Common rules when starting golf that are confusing is when a ball goes in the water, the location to drop the ball and the penalty amount.*

Raihan : *Have you ever had an experience where misunderstanding the rules led to penalties or confusion on the course?*

Coach Jack : *I have had one misunderstanding with a hazard and out of bounds area that became quite confusing.*

Raihan : *Have you ever used visual media such as images, videos, or animations when teaching basic golf rules?*

Coach Jack : *No, not really no.*

Raihan : *In your opinion, how effective is visual media in explaining the rules compared to other methods?*

Coach Jack : *Visual media gives you better understanding than words when describing intricate parts of the course and different locations*

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Raihan : *Have you ever used animation as a teaching tool in your training sessions? If yes, how did the students respond?*

Coach Jack : *I haven't used animation, but similar visual techniques and students respond much better visually instead of listening to descriptions.*

Raihan : *Do you think that 2D animation could help students better understand the basic rules of golf? And why?*

Coach Jack : *Yes, I believe that 2D animation can significantly help students, especially beginners and children, better understand the basic rules of golf. Golf involves many abstract or situational rules, such as penalty areas, out-of-bounds, or the equipment itself*

Raihan : *If this animated learning media were developed, what are your hopes for its impact on your students' learning experience?*

Coach Jack : *I hope it would make learning the basic rules of golf more engaging, accessible, and easier to understand for the students.*

Raihan : *Okay, thank you very much Mr. Jack for the explanation.*

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Daftar Riwayat Hidup Penulis

Raihan Abdurrasyid Jaelani

Lahir di Jakarta, 18 April 2003. Lulus dari SDN 05 pada tahun 2015, SMPN 131 Jakarta tahun 2018, dan SMA 49 Jakarta tahun 2021. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2021.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kuesioner Pengumpulan Data

Research Questionnaire on Animation 2D "Basic Rules of Golf" at Pondok Indah Golf Academy

B I U

Hello!! my name is Raihan Abdurrasyid Jaelani, a college student in the last semester at Jakarta State Polytechnic. I am currently carrying out research to fulfill my final assignment. Therefore, I hope for your participation in filling out this questionnaire.

I am planning to create a fun and educational learning material about the *Basic Rules of Golf* for junior golfers at Pondok Indah Golf Academy. This animation aims to make learning golf rules more engaging and easier to understand.

Do not worry!! because all data collected from this questionnaire is protected by confidentiality and used solely for research purposes. Every participation you give supports the smooth implementation of the research.

Your feedback is valuable in helping us design content that is both informative and enjoyable for young golfers. Please take a few minutes to answer this survey and share your thoughts. Thank you for your participation! 🍷

If there are any questions regarding the completion of the questionnaire, you can contact me by sending an email through raihan.abdurrasyid.jaelani.tik21@mhsw.pnj.ac.id. Thank you for your participation and support for this research.

Best regards,
Raihan Abdurrasyid Jaelani

How familiar are you with the basic rules of golf?

Copy chart

40 responses





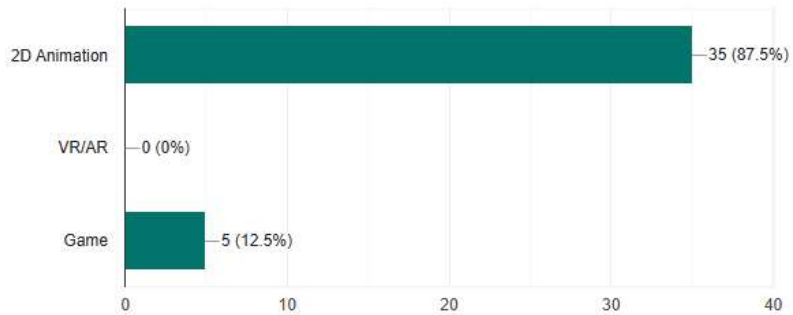
Hak Cipta :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

What do you think is the most engaging learning methods for the junior golfers?

[Copy chart](#)

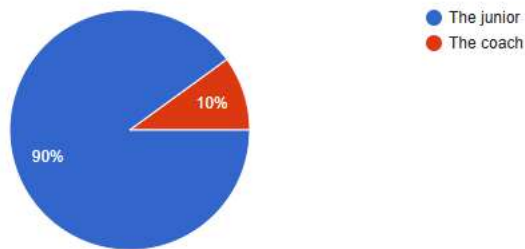
40 responses



Who do you want to be the character in the animation?

[Copy chart](#)

40 responses



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Kuesioner Ahli Materi

Material expert questionnaire form

B I U

I'm currently in the process of developing an educational 2D animation titled "*Basic Rules of Golf*" aimed at junior golfers at Pondok Indah Golf Academy. This animation is designed to make learning the fundamental rules of golf more accessible, engaging, and age-appropriate through visual storytelling.

As a subject matter expert, your insights and evaluation are essential to ensure the accuracy, relevance, and effectiveness of the content. This questionnaire is intended to gather your professional feedback on the instructional quality, clarity of rules presented, and suitability for the target audience.

We greatly appreciate your time and expertise in helping us create high-quality educational content for young golfers.

Thank you for your participation!

Sincerely,

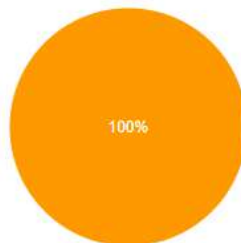
Raihan Abdurasyid Jaelani

Presentation of Material

Is the material in the animation "Basic Rules of Golf" presented neatly and systematically?

[Copy chart](#)

1 response

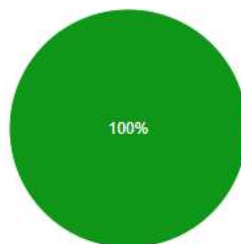


● Strongly Disagree
● Disagree
● Agree
● Strongly Agree

Is the material in the animation "Basic Rules of Golf" supports understanding of the rules of golf?

[Copy chart](#)

1 response



● Strongly Disagree
● Disagree
● Agree
● Strongly Agree

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



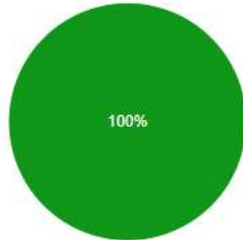
Hak Cipta :

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Is the material in the animation "Basic Rules of Golf" presented neatly and systematically?

[Copy chart](#)

1 response



Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Do you have any suggestions in terms of the suitability of the material with the learning objectives in the animation "Basic Rules of Golf"?

1 response

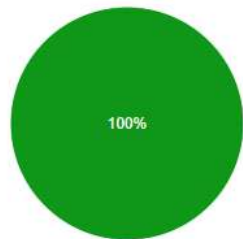
The material was very suitable to the young demographic of the golfers we are showing

Suitability of Material with Learning Objectives

Is the material in the animation "Basic Rules of Golf" in accordance with the existing golf rules?

[Copy chart](#)

1 response

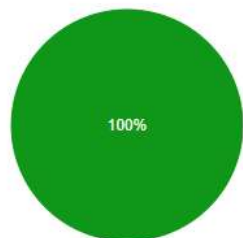


Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Is the material in the animation "Basic Rules of Golf" relevant to students needs?

[Copy chart](#)

1 response



Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree



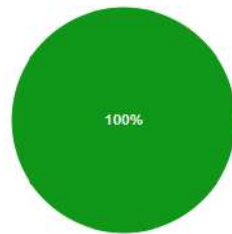
Hak Cipta :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Is the material in the animation "Basic Rules of Golf" clear and in line with the theme of the rules in golf?

[Copy chart](#)

1 response



● Strongly Disagree
● Disagree
● Agree
● Strongly Agree

Do you have any suggestions in terms of the suitability of the material with the learning objectives in the animation "Basic Rules of Golf"?

1 response

Potentially maintaining with one to two themes in more detail, however it was fantastic and easy to follow the basic needs and rules of golf

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kuesioner Beta Testing Junior

Testing Questionnaire Related to "Basic Rules of Golf" Animation

B I U  

For Junior Golfers at Pondok Indah Golf Academy

Thank you for watching the 2D animation titled "Basic Rules of Golf." This animation was created to help junior golfers better understand the basic rules of the game in a fun and engaging way.

We would like to know what you think about the animation. Your answers will help us improve the content so it can be even more helpful and enjoyable for young golfers like you.

Please take a few minutes to complete this short questionnaire. There are no right or wrong answers – just share your honest thoughts!

Let's make learning golf more fun together!   

Thank you for your participation!

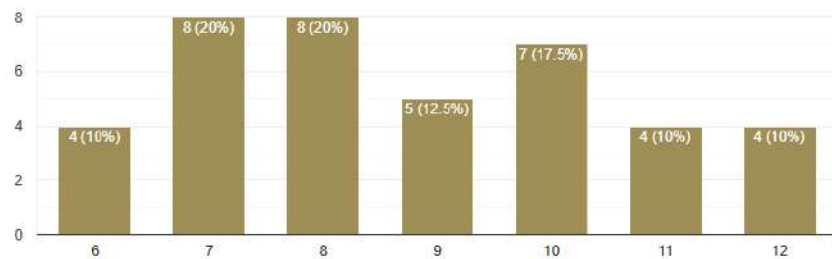
Sincerely,

Raihan Abdurasyid Jaelani

Age

40 responses

 Copy chart

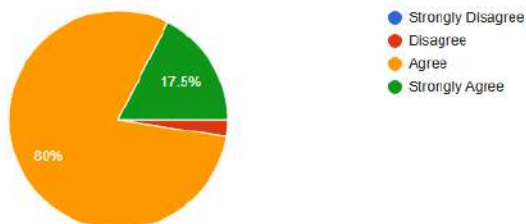


The Animation

Are you satisfied with the character design?

40 responses

 Copy chart

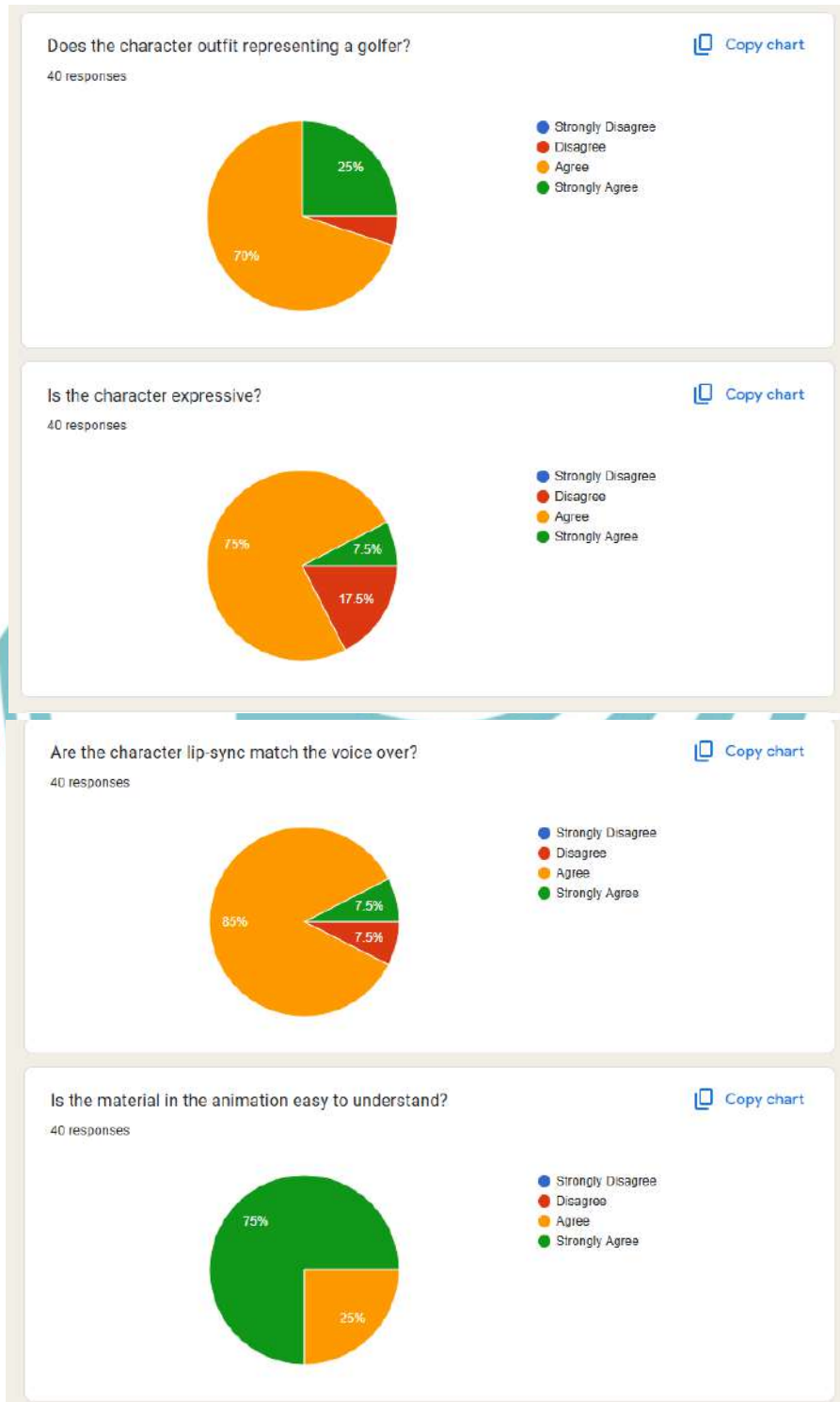




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

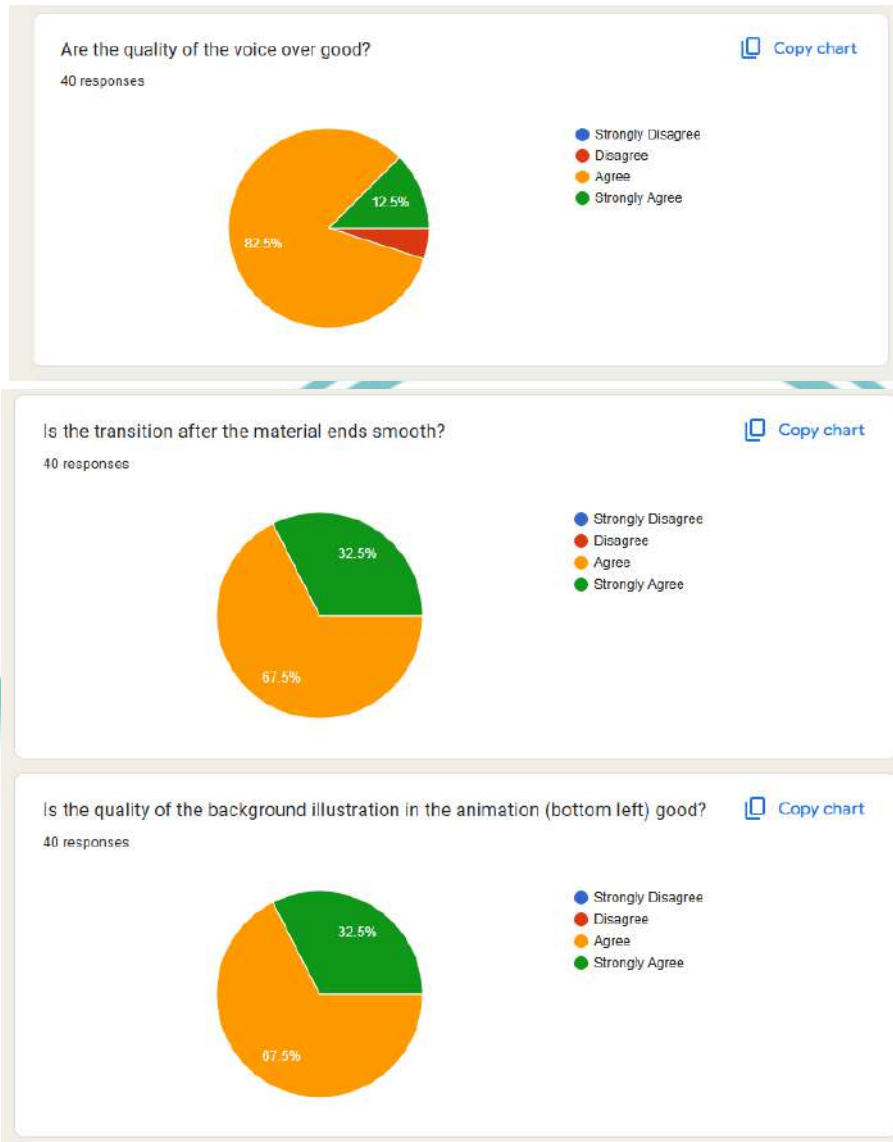




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



JAKARTA



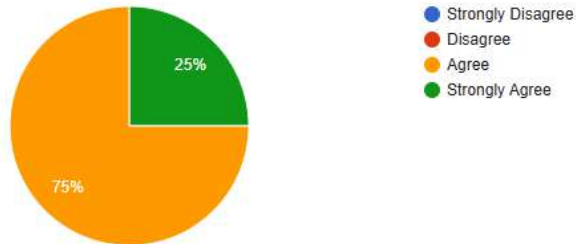
Hak Cipta :

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Are quality of the other drawing (shoes, golf clubs, and golf course) good?

[Copy chart](#)

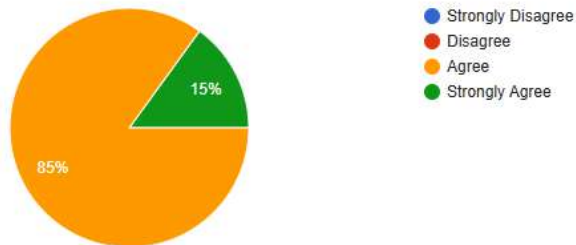
40 responses



Is the animation the right length? (not too long and not too short)?

[Copy chart](#)

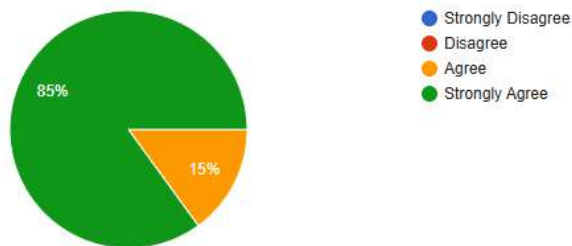
40 responses



After watching this animation, do you feel you know more about the basic rules of golf?

[Copy chart](#)

40 responses





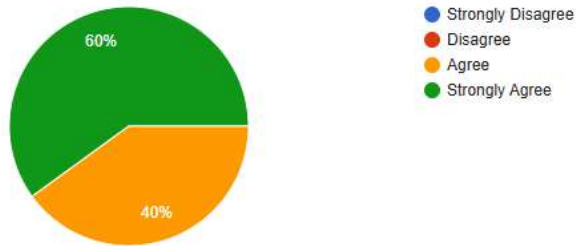
Hak Cipta :

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

How easy was it for you to understand the golf rules through this animation?

[Copy chart](#)

40 responses



Did the narration help you understand the animation?

[Copy chart](#)

40 responses



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



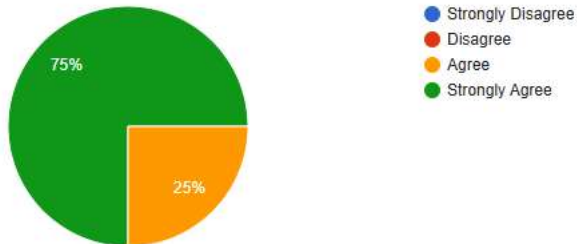
Hak Cipta :

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Do you feel this animation helps you be more excited to learn golf?

[Copy chart](#)

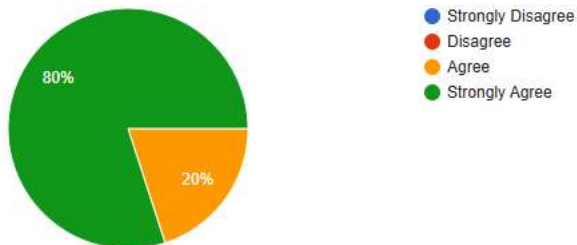
40 responses



Does the presence of cartoon illustrations in the material make you more enthusiastic about learning?

[Copy chart](#)

40 responses



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

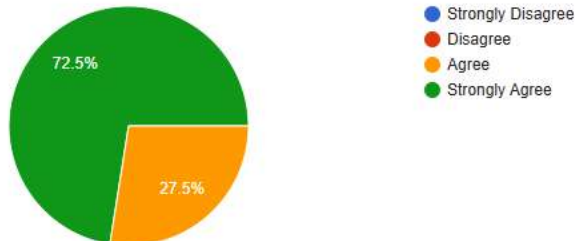
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

The Animation

Do the illustrations in the "Basic Rules of Golf" animation make the learning material more interesting?

[Copy chart](#)

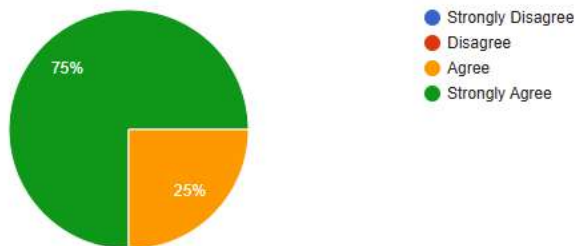
40 responses



Do you feel this animation helps you be more excited to learn golf?

[Copy chart](#)

40 responses



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

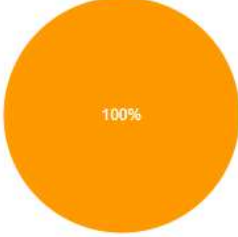
Beta Testing Ahli Animasi

Beta Testing Animation Expert

Form description

The visual design and movement of the characters have a strong **appeal**.

1 response



100%

- Strongly Disagree
- Disagree
- Agree
- Strongly Agree

Do you have any suggestions in terms of the 12 Principles of Animation?

1 response

Using ease in and out is the simplest way to improve the animation
Understand body mechanics to make body movement more natural using overlapping action

NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

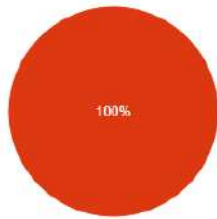
Hak Cipta :

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Follow through and **overlapping action** are clearly visible in the movement of body parts or objects.

[Copy chart](#)

1 response

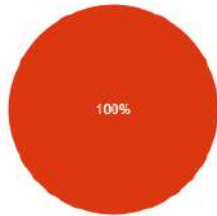


Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Smooth changes in movement speed following the **slow in and slow out** principle.

[Copy chart](#)

1 response

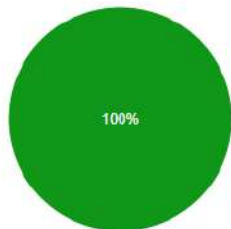


Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

The visual **staging** in this animation helps to clarify the main focus of the scene.

[Copy chart](#)

1 response

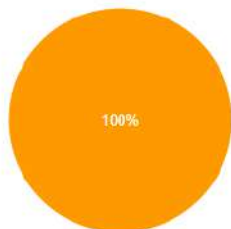


Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Character movements follow the **straight ahead** or **pose to pose** principle consistently.

[Copy chart](#)

1 response



Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree



Hak Cipta :

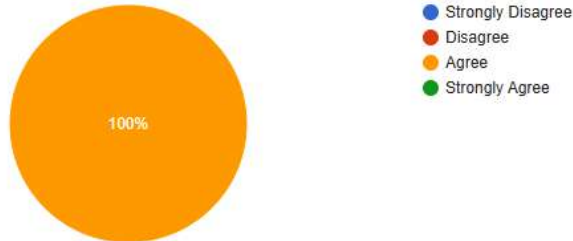
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Animation Principles

This animation has applied **squash and stretch** to show the flexibility of the object.

[Copy chart](#)

1 response



The movement in this animation begins with a clear **anticipation** before the main action.

[Copy chart](#)

1 response



Does the animation effectively depict the basic rules of golf?

[Copy chart](#)

1 response



Do you have any suggestions in terms of Clarity and Understandability of The Material in the Animation?

1 response

Explain tournament rules better, it was very fast and not explained enough



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Do you have any visual suggestions for the animation?

1 response

Add ease in-out curves to your animation so all movements feel more natural
Make voice-over recording quality more consistent (record all in 1 go) - very distracting
Improve character arm rigging

Clarity and Understandability of The Material

Does this animation generate interest and enthusiasm to understand the rules of golf?

[Copy chart](#)

1 response



Is the material in this animation easy to understand?

[Copy chart](#)

1 response



Does the animation effectively depict the basic rules of golf?

[Copy chart](#)

1 response



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

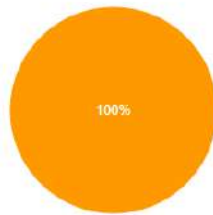
Hak Cipta :

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Do the colors and other visual elements support the message in the animation?

[Copy chart](#)

1 response

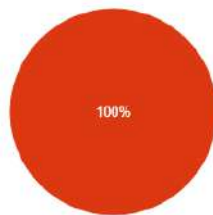


Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Are the lip-sync synchronized with the narration/voice over?

[Copy chart](#)

1 response



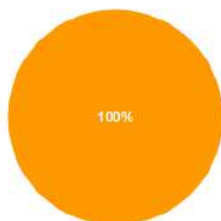
Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Visual and Technical Quality of Animation

Is the visual flow in the animation easy to understand?

[Copy chart](#)

1 response

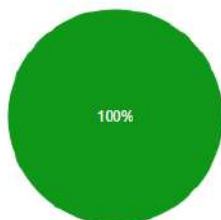


Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Do the transitions between scenes look smooth and not distracting?

[Copy chart](#)

1 response



Strongly Disagree
Disagree
Agree
Strongly Agree

Dokumentasi Beta Testing



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Profil Ahli Animasi



MATTHEW ALDRIN

ANIMATOR VFX ARTIST

ABOUT ME

- Jakarta, Indonesia
- (+62) 811-8755-280
- matthew.aldrinmihardja@gmail.com

CHECK ME OUT

- Show Reel
- YouTube Channel
- Instagram
- LinkedIn

HARD SKILLS

- Great Organization Skills
- Program Experience
- Adobe Creative Suite - Photoshop, Animate, After Effects, Premier, Illustrator
- Spine
- Krita
- SourceTree
- Github
- Unity
- Blender

SOFT SKILLS

- Strong Organization Skills
- Critical Thinker
- Strong Communication Skills

REFERENCES

- Raswan Orizka**
Art Director - GameChanger Studio
Mobile: (+62) 857-1917-9078
Email: raswan.orizka@gmail.com
- Riris Marpaung**
CEO - GameChanger Studio
Mobile: (+62) 815-9421-103
Email: ririswmarpaung@gmail.com

PERSONAL PROFILE

Animation is my life's passion ever since I was a child, starting from when I created my first stop motion Lego film in 6th grade. Since then I've expanded my knowledge about the principle and the learnt from about the film in university and games industry. I am eager to continue growing my knowledge and skills in animation for games or film.

EXPERIENCE

2D Character Animator and VFX Artist

GameChanger Studio 09/2022 - Current

- Rigged and animated expressive 2D characters according to archetypes and personality
- Animated in-game cutscenes and cinematics in collaboration with artists
- Created dynamic environmental VFX in collaboration with programmers, and optimized to improve framerate performance by approx. 20%
- Responsible for directing, editing, storyboarding, and compositing trailers and marketing videos
- Led booth creation for B2C game event - responsible for finance, booth engagement, and creating merchandise and decoration

Project Lead, Director, Producer, Animator

Swinburne University of Technology 03/2021 - 12/2021

- Student film project
- Project greenlit in a competitive pitching environment
- Responsible for supportive schedules, shot checklists and organization
- Creating a team environment open to meaningful feedback and contribution
- Adaptive and flexible project structure, identifying and tackling interpersonal issues professionally.

Print Designer

PT. ANM Mitra Abadi 02/2020 - Current

- Creating and editing graphic designs
- Editing and modifying images to showcase items to clients
- Video editing for instructional construction videos

EDUCATION HISTORY

Bachelor of Animation 2019 - 2021

Swinburne University of Technology, Australia

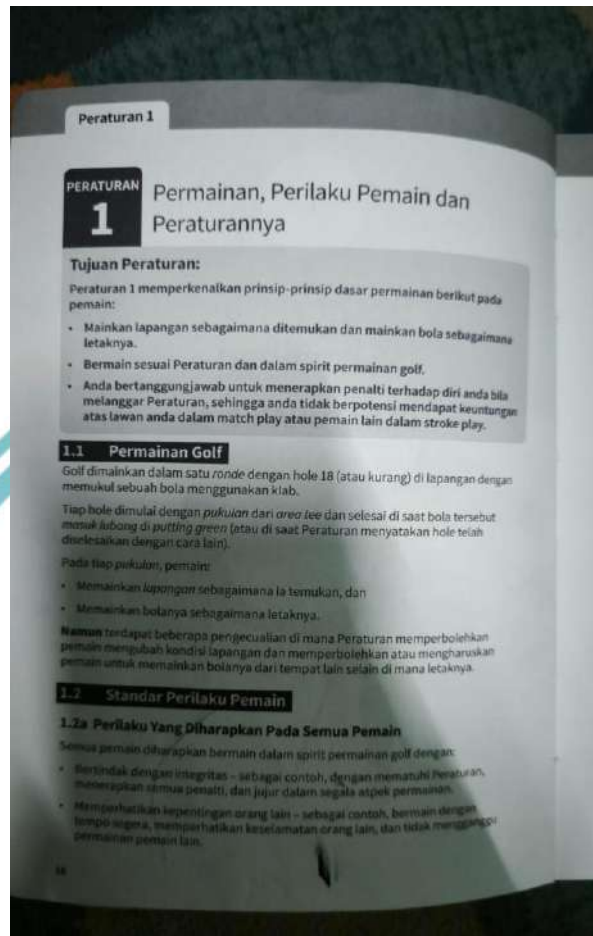
International Baccalaureate Diploma Programme 2016 - 2018

Jakarta International Multicultural School, Indonesia

Hak Cipta :

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

Referensi Materi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



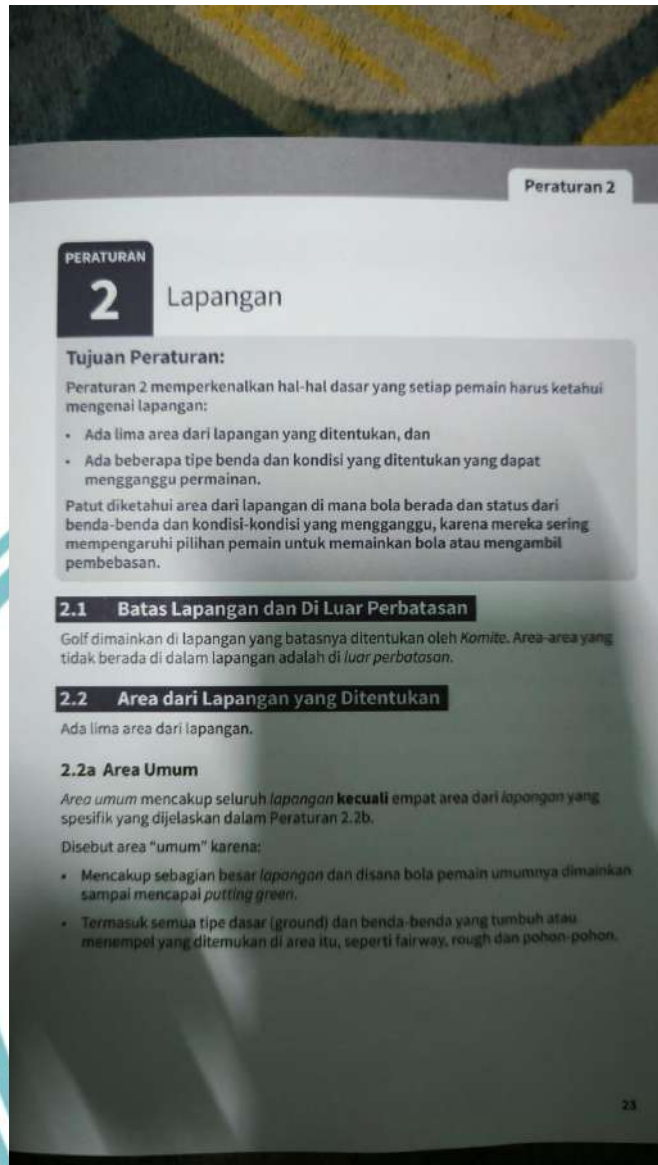
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

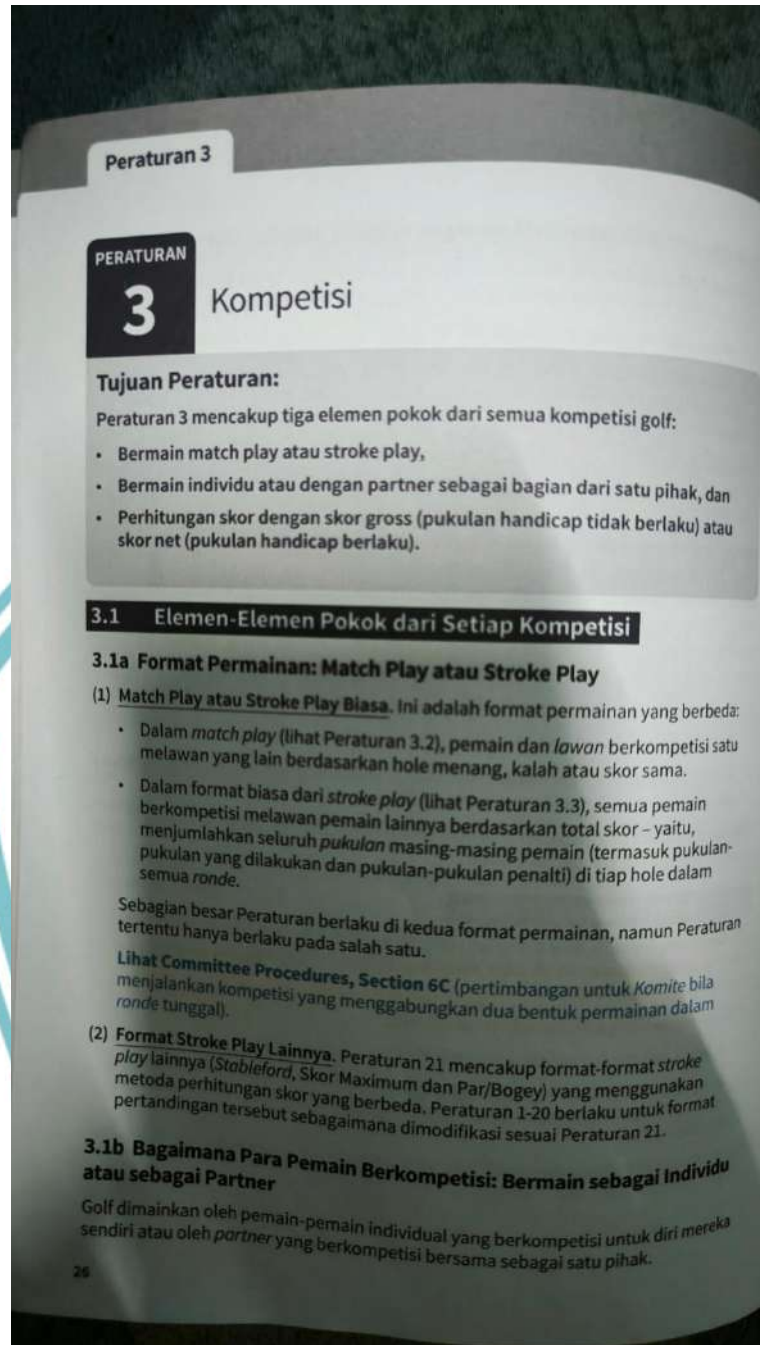




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

