



**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI LITERASI DIGITAL DALAM
MENGUNAKAN GADGET BERBASIS REAL FOOTAGE DAN
ANIMASI 2D UNTUK KELAS VIII SMPN 8 DEPOK**

**PEMBUATAN ASET GRAFIS DANANIMASI 2D LITERASI DIGITAL
DALAM MENGGUNAKAN GADGET UNTUK KELAS VIII SMP
NEGERI 8 KOTA DEPOK**

SKRIPSI

Naurah 2207431018

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

2026



**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI LITERASI DIGITAL DALAM
MENGUNAKAN GADGET BERBASIS REAL FOOTAGE DAN
ANIMASI 2D UNTUK KELAS VIII SMPN 8 DEPOK**

**PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI 2D LITERASI DIGITAL
DALAM MENGGUNAKAN GADGET UNTUK KELAS VIII SMP
NEGERI 8 KOTA DEPOK**

SKRIPSI

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

Naurah

2207431018

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

2026



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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Naurah
NIM : 2207431018
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/ T. Multimedia Digital
Judul : Aset Grafis dan Animasi 2D Literasi Digital dalam Menggunakan Gadget untuk Kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok

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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 16 Juli 2026

Yang membuat pernyataan

(Naurah)

NIM. 2207431018





© 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 : Naurah

NIM : 2207431018

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Judul skripsi : PEMBUATAN ASET GRAFIS DAN ANIMASI 2D LITERASI
DIGITAL DALAM MENGGUNAKAN GADGET UNTUK KELAS VIII SMP
NEGERI 8 KOTA DEPOK

Telah diuji oleh Tim Penguji Dalam Sidang Skripsi Pada Hari Rabu., Tanggal 08,
Bulan Juli, Tahun 2026 Dinyatakan **LULUS**

Disahkan Oleh

Pembimbing I

Malisa Huzaifa, S.Kom.,
M.T

Penguji I

Iwan Sonjaya, S.T.,
M.T.

Penguji II

Noorlela Marcheta,
S.Kom., M.Kom.

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 dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, arahan, serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

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 dan dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membantu penulis selama proses pengerjaan skripsi.
3. Segenap keluarga besar SMP Negeri 08 Kota Depok yang telah berpartisipasi dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
4. Rekan satu penelitian Rani Ayu Wulandari atas kerjasamanya dari awal sampai akhir penelitian ini.
5. Orang tua dan saudara kandung penulis tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril maupun materil, serta kasih sayang yang tak terhingga sepanjang perjalanan pendidikan penulis. Untuk dukungan yang berarti sehingga penulis dapat mencapai titik ini dan membantu penulis dengan hati yang tulus.
6. Teman-teman yang selalu ada untuk memberi motivasi, semangat, dan kenangan indah selama peneliti berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak. Penulis juga berharap agar proposal ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.



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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naurah

NIM : 2207431018

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 Edukasi Literasi Digital dalam Menggunakan Gadget Berbasis Real Footage dan Animasi 2D untuk Kelas VIII SMPN 8 Depok

dengan subjudul:

Pembuatan Aset Grafis dan Animasi 2D Literasi Digital dalam Menggunakan Gadget untuk Kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok

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, 16 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



(Naurah)

NIM. 2207431018



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

Pembuatan Aset Grafis dan Animasi 2D Literasi Digital dalam Menggunakan Gadget untuk Kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok

Abstrak

Literasi digital dalam penggunaan gadget merupakan kompetensi penting bagi siswa SMP di era digital. Berdasarkan hasil wawancara di SMP Negeri 8 Kota Depok, pendidikan literasi digital masih menggunakan metode konvensional sehingga kurang menarik dan siswa masih kesulitan memahami etika penggunaan gadget, keamanan data informasi pribadi, dan penggunaan internet secara bijak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video edukatif berbasis animasi 2D untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 8 Kota Depok. Model pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aset grafis dibuat di Adobe Illustrator dan animasi serta pengeditan video dilakukan di Adobe After Effects. Evaluasi dilakukan dengan alpha testing, beta testing oleh pakar mata pelajaran, pakar animasi dan siswa serta pengukuran pre-test dan post-test untuk menentukan peningkatan pemahaman siswa. Penelitian ini menghasilkan video animasi 2D yang dikembangkan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil beta testing siswa sebesar 87,43%. Selain itu, hasil dari perhitungan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman siswa dari 76,45% menjadi 87,43% atau meningkat sebesar 10,98 poin persentase setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi 2D efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang etika penggunaan gadget, pengelolaan penggunaan gadget, dan keamanan data. Media ini juga dinilai menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Kata Kunci : Animasi 2D, Gadget, Keamanan Data Pribadi, Literasi Digital, MDLC, Media Pembelajaran



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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	
KATA PENGANTAR.....	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	
ABSTRAK.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Literasi Digital.....	6
2.2 Etika Penggunaan <i>Gadget</i> dan Internet.....	7
2.3 Keamanan dalam menggunakan <i>Gadget</i>	7
2.4 Animasi 2D.....	8
2.5 Prinsip Animasi.....	8
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	13
2.7 Aplikasi yang Digunakan.....	14
2.7.1 Adobe Illustrator.....	14
2.7.2 Adobe After Effect.....	14
2.8 Penggabungan <i>Real footage</i> dan Animasi (<i>Mixed Media</i>).....	15
2.9 Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III.....	21
METODOLOGI PENELITIAN.....	21



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

3.1 Rancangan Penelitian.....	21
3.2 Tahapan Penelitian.....	21
3.3 Objek Penelitian.....	23
3.4 Model yang digunakan.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	24
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.2 Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV.....	26
PEMBAHASAN.....	26
4.1 Analisis Kebutuhan.....	26
4.2 Perancangan Produk.....	28
4.2.1 Perancangan Konsep Karakter dan Aset Visual.....	28
4.2.2 <i>Storyboard</i>	29
4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	39
4.4 Implementasi Produk.....	44
4.4.1 Pembuatan Aset 2D.....	44
4.4.2 Pembuatan Animasi 2D.....	48
4.4.3 Perekaman dan Penyuntingan suara.....	53
4.4.4 Implementasi Prinsip Animasi.....	54
4.5 Pengujian.....	58
4.5.1 Deskripsi Pengujian.....	58
4.5.2 Prosedur Pengujian.....	59
4.5.3 Data Hasil Pengujian.....	60
4.5.4 Analisis Data/Evaluasi Pengujian.....	76
4.6 Distribusi.....	82
BAB V.....	83
PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	89
LAMPIRAN.....	90



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 TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3.1 Interval Skala Likert.....	25
Tabel 4.1 Konsep.....	27
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Animasi 2D Literasi Digital.....	30
Tabel 4.3 <i>Material Collecting</i>	40
Tabel 4.4 Implementasi Produk.....	42
Tabel 4.5 Pengisi Suara Animasi.....	53
Tabel 4.6 Hasil <i>Alpha Testing</i>	60
Tabel 4.7 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Materi.....	64
Tabel 4.8 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Animasi.....	67
Tabel 4.9 Hasil <i>Beta Testing</i> VIII SMPN 08Kota Depok.....	70
Tabel 4.10 Pertanyaan Pengukuran <i>Pre</i> dan <i>Post test</i>	72
Tabel 4.11 Indikator Peningkatan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	73

**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 GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	08
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	09
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	09
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action dan Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	11
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	11
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	12
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.13 Tahapan <i>MDLC</i>	14
Gambar 3.1 Tahapan <i>MDLC</i>	21
Gambar 4.1 Sketsa Awal Naky.....	28
Gambar 4.2 Pembuatan Kaki dan Tangan Karakter.....	45
Gambar 4.3 Pembuatan Rambut Karakter.....	45
Gambar 4.4 Pembuatan bentuk bibir.....	46
Gambar 4.5 Pembuatan bentuk tubuh.....	46
Gambar 4.6 Perancangan aset pembuatan animasi.....	47
Gambar 4.7 Tampilan setelah proses rigging.....	47
Gambar 4.8 Persiapan aset karakter pada Adobe After Effects.....	49
Gambar 4.9 Pengaturan Anchor Point pada karakter.....	49
Gambar 4.10 Pembuatan gerakan karakter menggunakan <i>Keyframe Animation</i>	50
Gambar 4.11 Proses <i>Lip Sync</i> menggunakan <i>Time Remapping & Slider Control</i>	51
Gambar 4.12 Penerapan gerakan pendukung pada karakter dan objek.....	52
Gambar 4.13 Proses <i>Rendering</i> video animasi.....	53
Gambar 4.14 Proses Membersihkan <i>Noise</i> Pada Rekaman Suara.....	53
Gambar 4.15 Prinsip Animasi <i>Squash and Stretch</i>	54
Gambar 4.16 Prinsip Animasi <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	55
Gambar 4.17 Prinsip Animasi <i>Slow In</i>	55
Gambar 4.18 Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i>	56
Gambar 4.19 Prinsip Animasi <i>Solid Drawing</i>	56
Gambar 4.20 Prinsip Animasi <i>Staging</i>	57



© 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

Gambar 4.21 Prinsip Animasi <i>Timing</i>	57
Gambar 4.22 Prinsip Animasi <i>Appeal</i>	58





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 LAMPIRAN

TRANSKRIP WAWANCARA.....	L1
KUESIONER PENELITIAN.....	L2
CV AHLI ANIMASI.....	L3
HASIL <i>TESTING</i> DENGAN AHLI ANIMASI.....	L4
HASIL <i>TESTING</i> DENGAN AHLI MATERI.....	L5
HASIL <i>BETA TESTING</i> DENGAN SISWA SMP NEGERI 08 KOTA DEPOK.....	L7
DOKUMENTASI.....	L8





BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara Masyarakat khususnya remaja dalam berkomunikasi, belajar, dan memperoleh informasi. Gadget tidak lagi sekadar digunakan sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat penunjang pembelajaran. Rimbawati dan Hamdani (2025) menemukan bahwa 95% siswa SMA membawa gadget ke sekolah, sehingga menjadikan perangkat digital sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan Survei Profil Internet Indonesia yang menyatakan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 80,66% atau sekitar 229 juta pengguna pada tahun 2025 (APJII, 2025). Tingginya penggunaan gadget ini menunjukkan perlunya keterampilan literasi digital agar siswa dapat memanfaatkan teknologi secara aman, bijak, dan bertanggung jawab.

Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman etika penggunaan internet, penggunaan media sosial secara bijak, membedakan informasi publik dan privat, serta menjaga keamanan data pribadi. Pentingnya penguatan literasi digital juga tercermin dalam kondisi yang terjadi di SMP Negeri 8 Kota Depok. Dalam pemberitaan media, pada tahun 2024 terjadi kasus perundungan (bullying) terhadap seorang siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 8 Kota Depok yang kemudian memperoleh pendampingan dari pemerintah Kota Depok. Kasus ini menunjukkan perlunya penguatan pembentukan etika, empati, dan sikap bertanggung jawab dalam interaksi, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di ruang digital yang menjadi bagian dari aktivitas siswa. Dalam hal ini, pembelajaran literasi digital tidak hanya bertujuan pada keterampilan menggunakan teknologi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru di SMP Negeri 8 Kota Depok, pembelajaran literasi digital masih dilakukan dengan cara ceramah sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil pre-test

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



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

menunjukkan bahwa 45,7% siswa merasa materi literasi digital sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui ceramah. 42,9% siswa mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan gadget yang aman tanpa adanya media visual. 54,3% siswa menyatakan materi keamanan data pribadi masih jarang dijelaskan dengan jelas di kelas. 54,3% siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik. Hasilnya menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video edukasi dengan basis animasi 2D.

Penelitian Pratama, Handoko dan Deli (2025) menunjukkan bahwa animasi 2D mampu menyajikan materi yang visual, menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap penggunaan teknologi digital secara aman, etis dan bertanggung jawab. Kondisi ini memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa dalam memahami materi literasi digital.

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan video edukasi berbasis animasi 2D tentang literasi digital dalam penggunaan gadget untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok. Media yang dikembangkan berisi materi tentang etika penggunaan gadget dan internet, penggunaan media sosial yang cerdas, informasi publik dan privat, serta keamanan data pribadi sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran literasi digital di sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembuatan aset grafis dan animasi 2D sebagai media pembelajaran literasi digital bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok dalam memahami etika penggunaan gadget dan internet, penggunaan media sosial secara bijak, informasi publik dan privat, serta keamanan data pribadi?

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video

edukasi animasi 2D tergolong luas, sehingga penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Materi pembelajaran difokuskan pada pemahaman informasi publik dan privat, penerapan etika masyarakat digital termasuk identifikasi *hoax* dan *cyber bullying*, serta keamanan data pribadi.
2. Sasaran pengguna media pembelajaran ini adalah siswa kelas VIII SMP 8 Depok.
3. Pembuatan aset grafis meliputi desain karakter Naky, karakter pendukung, properti, serta latar tempat (*background*) 2D yang digunakan dalam video edukasi.
4. Proses pembuatan aset grafis dan animasi 2D menggunakan perangkat lunak desain dan animasi digital, seperti Adobe Illustrator untuk pembuatan aset grafis serta Adobe after effect untuk proses animasi.
5. Hasil akhir penelitian akan diberikan dalam bentuk aset grafis 2D dalam format .png dan .ai, serta video animasi 2D dalam format .mp4 dan .mov, untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dikirimkan secara digital melalui Google Drive yang selanjutnya akan dikembangkan bersama *real footage* oleh rekan satu tim.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, membuat dan memproduksi animasi 2D yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital saat menggunakan perangkat elektronik (*gadget*).

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan pemahaman kepada siswa tentang etika penggunaan gadget dan internet, bahaya kecanduan, pentingnya izin orang tua, serta keamanan data pribadi melalui video animasi 2D.

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

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Menyediakan media pembelajaran alternatif yang inovatif untuk membantu guru menyampaikan materi literasi digital secara efektif.
3. Menjadi media pendukung pembelajaran berbasis teknologi di kelas maupun sebagai bahan edukasi tambahan bagi siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, pernyataan masalah dan keterbatasan, tujuan dan manfaat studi, serta struktur laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori atau kajian ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, termasuk konsep-konsep tentang video edukasi, visual effect, animasi 2D, serta bahaya penggunaan *gadget* yang diperoleh dari sumber yang valid.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tahap perencanaan serta pelaksanaan penelitian. Metode yang diterapkan dalam pengembangan video edukasi berbasis animasi adalah *Multimedia development life cycle (MDLC)*, serta memaparkan teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pengujian video edukasi yang telah dibuat, meliputi deskripsi produk, prosedur pengujian, hasil pengujian, dan evaluasi terhadap video edukasi tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media maupun penelitian di masa mendatang



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

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat daftar sumber referensi yang digunakan dalam penelitian.

7. LAMPIRAN

Pada bagian ini terdapat beberapa file pendukung yang bersangkutan.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan penelitian yaitu merancang, membuat dan memproduksi aset grafis dan animasi 2D sebagai media pembelajaran literasi digital dalam penggunaan gadget bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok.

Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari tahapan Konsep, Desain, Pengumpulan Material, Perakitan, Pengujian dan Distribusi. Dalam tahapan tersebut grafis seperti karakter, ilustrasi, ikon dan elemen visual pendukung dikembangkan untuk kemudian diterapkan ke dalam video animasi 2D sesuai dengan materi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli animasi, video edukasi yang dikembangkan mendapatkan nilai kelayakan sebesar 76,45% dengan kategori Sangat Layak, sehingga menunjukkan bahwa aspek visual, animasi, audio, dan penyajian materi telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil uji beta kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok menunjukkan skor 87,43% dalam kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi mudah dipahami, menarik, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi literasi digital tentang penggunaan *gadget*.

Dengan demikian, aset grafis dan animasi 2D yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil diproduksi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi digital bagi siswa SMP berdasarkan hasil validasi ahli dan pengujian kepada pengguna.

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

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Agar video edukasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton, dapat ditambahkan karakter baru, variasi ekspresi dan gerakan animasi yang lebih beragam untuk penyampaian materi.
2. Pengembangan media selanjutnya dapat menggunakan animasi 3D atau menggabungkan animasi 2D dan 3D agar visualisasi materi lebih realistis dan interaktif.
3. Video edukasi dapat dikembangkan menjadi aplikasi pembelajaran berbasis android atau web dengan fitur kuis, evaluasi dan penyimpanan hasil belajar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.
4. Materi pembelajaran dapat ditambahkan dengan materi lain terkait literasi digital, seperti jejak digital, keamanan transaksi digital, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), keamanan media sosial dan perlindungan data pribadi agar materi yang disampaikan lebih komprehensif.
5. Diharapkan dapat melakukan uji keefektifan pembelajaran dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (*pre-test* dan *post-test*) untuk penelitian selanjutnya, sehingga pengaruh video animasi terhadap peningkatan literasi digital siswa dapat diukur secara lebih objektif.
6. Uji media dapat dilakukan dengan jumlah responden lebih banyak dan beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda agar hasil evaluasi lebih representatif dan dapat digeneralisasi.

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



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Matani Journal. 2023. Pengertian Literasi Digital. Tersedia pada: <https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1388/919> (Diakses: 16 Januari 2026).
- American Psychiatric Association. 1994. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed.). Washington, DC: Author.
- Andrianti, A., Aryani, L. dan Rohaini, E. 2024. Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital: Perlunya Etika Digital dan Literasi untuk Siswa Agar Dapat Bersikap Etis dalam Penggunaan Teknologi.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2025. Profil Internet Indonesia 2025. Jakarta: APJII.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Komunikasi dan Digital. 2025. Laporan Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2025. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.
- Balitbangda Lampung. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Animasi. Tersedia pada: <https://jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/index.php/jip/article/view/58> (Diakses: 17 Januari 2026).
- Darmiany. 2021. Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Global. Correspondencias & Análisis.
- DOI Journal. 2021. Media Pembelajaran Animasi Digital Untuk Literasi Siswa. Tersedia pada: <https://doi.org/10.32698/02282> (Diakses: 18 Januari 2026).

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



Glints Indonesia. 2023. 12 Prinsip Dasar Animasi. Tersedia pada: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/> (Diakses: 20 Januari 2026).

Hidayat, A., Salim, R.F., et al. 2024. Program Literasi Digital dan Etika Media Sosial Bagi Pelajar: Literasi Digital Membantu Meningkatkan Keamanan Digital dan Etika Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa.

Jurnal Istiqomah. 2023. Pengembangan Media Animasi Edukasi Literasi Digital. Tersedia pada: <https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/5993> (Diakses: 20 Januari 2026).

Jurnal Mahasiswa. 2023. Keamanan Data Pribadi di Dunia Digital. Tersedia pada: <https://www.jurnalmahasiswa.com/index.php/appa/article/view/1898> (Diakses: 17 Januari 2026).

Kurniawan, D. dan Pratama, R. 2021. 'Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital', Jurnal Teknologi Pendidikan, 13(2).

Landa, R. 2019. Graphic Design Solutions (6th ed.). Boston: Cengage Learning.

Nugraha, A.R. et al. 2024. 'Pengembangan Video Animasi 2D Untuk Mengedukasi Pengaruh Teman Sebaya Terhadap', 18(2), pp. 272–284.

Olliem, G.F. 2024. 'Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD', 14(2), pp. 219–236.

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 :

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

Saputra, D.F. 2023. Literasi Digital Untuk Perlindungan Data Pribadi: Literasi Digital Penting Untuk Melindungi Data Pribadi Dari Penyalahgunaan.

Serambi Mekkah Journal. 2023. Kecanduan Gadget Pada Remaja. Tersedia pada: <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/article/view/3937> (Diakses: 16 Januari 2026).

Sharma, G., Bheda, R. dan Rawal, K. 2025. 'A Study on The Usage of Animation as A Pedagogical Tool in Teaching Pre-Primary & Primary Schools in Mumbai', (03), pp. 438–449.

STKIP Bima. 2022. Pengaruh Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa SMP. Tersedia pada: <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/2746> (Diakses: 19 Januari 2026).

Suyadi, N.A. et al. 2023. 'Penerapan 12 Prinsip Animasi dan Motion graphics Dalam Multimedia', Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT), 3(1), pp. 6–11. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>.

Universitas Halu Oleo. 2022. Pengembangan Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran. Tersedia pada: <https://jsr.unuha.ac.id/index.php/Binary/article/view/1468> (Diakses: 18 Januari 2026).

Universitas Pahlawan. 2023. Etika Penggunaan Gadget dan Internet. Tersedia pada: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/26330> (Diakses: 16 Januari 2026).



Vaughan, T. 2018. Multimedia: Making It Work (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Pratama, J., Handoko, N. and Deli, 2025. Pemanfaatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran Literasi Digital Ramah Anak di Era Society 5.0. MULTINETICS, 11(2), pp.191–208. DOI: 10.32722/multinetics.v11i02.8161.

Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, 2025. Kemkomdigi tegaskan komitmen jaga keamanan ruang belajar digital. Tersedia di: <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9610> [Diakses 1 Juli 2026].

Putri, D.A. & Rahman, M., 2024. Pemanfaatan Adobe After Effects dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphics. Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan, 5(2), pp.45–54.

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Naurah

Lahir di Jakarta, pada tanggal 04 Oktober 2004. Anak Pertama dari kembar kedua. Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di SDN Batu Ampar 11 Pagi pada tahun 2016, MTS Negeri 6 Jakarta pada tahun 2019 dan SMKN 64 Jakarta pada tahun 2022. Menjadi Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2022.

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



LAMPIRAN

Lampiran 1

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber: Ibu Salwa

1. Bagaimana perkembangan penggunaan gadget dan internet di kalangan siswa SMP saat ini?

Jawab: Saya pikir penggunaan gadget dan internet di kalangan siswa SMP sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Banyak pelajar yang terlihat cukup ketergantungan dengan *gadget*, bahkan setengah hari mereka merasa kesulitan jika tidak memegang *gadget*.

2. Apa saja tujuan siswa menggunakan gadget di lingkungan sekolah?

Jawab: Umumnya *gadget* digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua, misalnya terkait antar jemput maupun pemesanan transportasi *online* seperti Gojek. *Gadget* diperuntukkan untuk sesuai kebutuhan pembelajaran dan arahan dari guru mata pelajaran.

3. Apakah siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk kegiatan positif dalam pembelajaran atau lebih dominan untuk hiburan?

Jawab: Penggunaan *gadget* untuk hiburan tidak lazim di lingkungan sekolah karena siswa tidak diperbolehkan menggunakannya untuk hiburan pada waktu istirahat.

4. Bagaimana menurut pandangan Ibu tentang pemahaman siswa terhadap etika dalam menggunakan internet, misalnya dalam berkomunikasi di media sosial?

Jawab: Umumnya siswa menggunakan bahasa yang sopan saat berkomunikasi dengan guru BK dan orang tua. Namun, di dalam grup pertemanan mereka sendiri masih ditemukan penggunaan bahasa yang kurang baik dan stiker meme yang kurang pantas.

5. Pernahkah Anda melihat perilaku pelajar yang tidak sesuai dengan etika digital, seperti menggunakan bahasa yang tidak pantas dan

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

konflik di media sosial?

Jawab: Ada yang pernah menggunakan stiker dan meme yang ada unsur pornografi. Peristiwa itu terjadi sekitar dua tahun lalu.

6. Apakah menurut Ibu, siswa sudah bisa bertanggung jawab atas perilakunya di ruang digital?

Jawab: Tanggung jawab di ruang digital masih menjadi tantangan bagi siswa berkebutuhan khusus. Namun pada umumnya siswa lain sudah cukup mampu mengendalikan perilaku mereka sesuai dengan usia perkembangannya.

7. Apakah Anda melihat adanya kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan atau kecanduan gadget pada siswa?

Jawab: Ya, ada kecenderungan kecanduan *gadget* pada siswa. Hal ini cukup mengkhawatirkan terutama dari segi literasi digital dan kebiasaan menggunakan atau meletakkan gadget saat tidur.

8. Apa dampak paling umum dari penggunaan gadget yang tidak terkendali terhadap konsentrasi dan disiplin belajar siswa?

Jawab: Beberapa dampak yang sering kita lihat diantaranya : Siswa menjadi mengantuk, Fokus belajar menurun, Ada siswa yang tidur pada jam pelajaran pertama, Kalau kalah bermain game akan timbul emosi seperti mengucapkan kata kasar atau membanting ponsel.

9. Menurut Ibu, apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah?

Jawab: Ya, penggunaan *gadget* mempengaruhi interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah.

10. Apakah siswa sudah memahami pentingnya melindungi data pribadi saat menggunakan internet dan media sosial?

Jawab: Menurut saya siswa belum memahami pentingnya menjaga data pribadi. Sosialisasi mengenai hal tersebut masih terbilang jarang,

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 :

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

sekitar dua hingga tiga kali dalam setahun. Kegiatan sosialisasi biasanya dilakukan dalam bentuk ceramah dengan jumlah peserta yang banyak sehingga kurang kondusif. Jika diadakan per kelas, kendala waktu menjadi kendala.

11. Risiko apa saja yang paling umum yang menurut Ibu yang tidak disadari oleh siswa terkait keamanan data pribadi?

Jawab: Siswa cenderung membagikan kondisi pribadinya, seperti mengunggah kondisi rumah, lokasinya, dan informasi tentang siapa yang bersamanya.

12. Apakah sekolah pernah mempunyai kasus siswa mengalami masalah karena kurang memahami keamanan digital?

Jawab: Kurang tahu pasti apakah pernah terjadi kasus seperti itu. Namun beberapa tahun yang lalu ada seorang pelajar yang akun atau perangkatnya diretas (*hack*).

13. Apakah Anda pernah memberikan pelatihan khusus di sekolah mengenai pembelajaran literasi digital dan keamanan penggunaan *gadget*?

Jawab: Ya, materi literasi digital dan keamanan penggunaan *gadget* masuk ke dalam pembelajaran di sekolah.

14. Apakah menurut Ibu media pembelajaran berbasis video animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi literasi digital dan keamanan *gadget*?

Jawab : Ya, media video animasi bisa membantu karena masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Video animasi yang memadukan audio, gambar dan video dianggap sangat cocok dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

15. Apakah kombinasi antara video nyata (*real footage*) dan animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar?

Jawab : Ya, kombinasi video dan animasi nyata dapat digunakan karena membuat pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa.

16. Menurut Ibu, sejauh mana pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dalam mendukung edukasi literasi digital siswa SMP?

Jawab: Menurut saya penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Siswa generasi Alpha sudah sangat dekat dengan penggunaan gadget sehingga materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristiknya. Selain itu, masih ada guru yang mengalami kendala dalam mengikuti perkembangan teknologi. Jika sekolah tidak mengiringi perkembangan yang ada maka akan lebih sulit memahami perilaku siswa di era digital saat ini



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

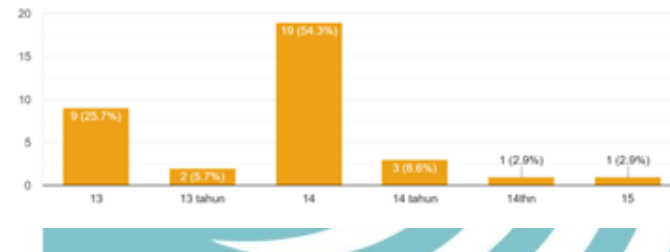
Hak Cipta :

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

KUESIONER PENELITIAN

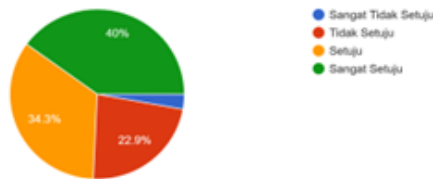
Umur
35 responses



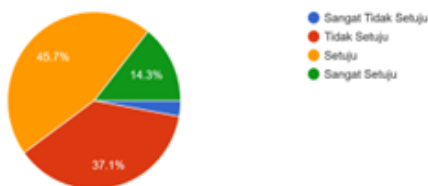
Saya memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial.
35 responses



Saya mengetahui cara membuat kata sandi yang aman dan sulit ditebak dan saya menerapkannya.
35 responses



Saya merasa materi literasi digital sulit dipahami jika hanya dijelaskan melalui ceramah.
35 responses



Hak Cipta :

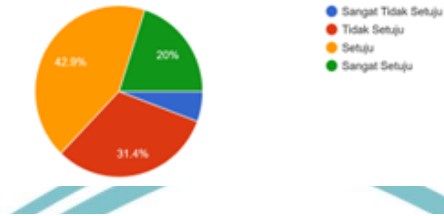
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

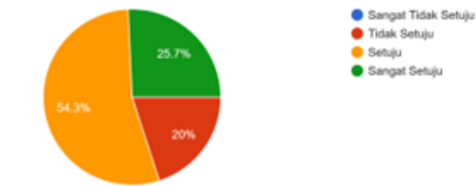
Saya kesulitan memahami contoh penggunaan gadget yang aman jika tidak ada contoh dari media visual.

35 responses



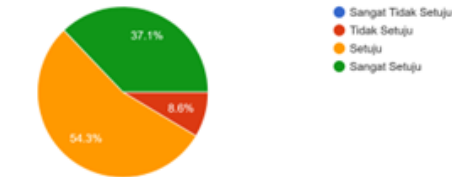
Saya merasa materi tentang keamanan data pribadi jarang dijelaskan secara jelas di kelas.

35 responses



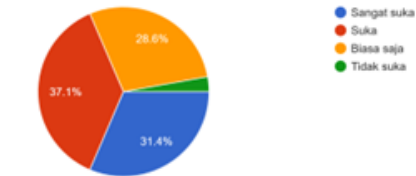
Saya membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk memahami literasi digital.

35 responses



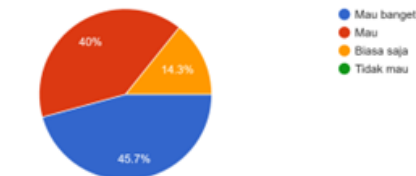
Apakah kamu suka menonton video di YouTube?

35 responses



Jika ada video pembelajaran berbasis animasi kartun, apakah kamu mau menontonnya?

35 responses





CV AHLI ANIMASI

© 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

Harfieyuda Ramadhan

Curriculum Vitae

2024



Harfieyuda is an Indonesia based designer who is working on daily graphic design, user interface, motion design, and 3D design.

He finished his undergraduate in Visual Communication Design at Bandung Institute of Technology (ITB) in 2020 and started his career as a graphic designer at the same year.

Harfieyuda Ramadhan

Birth of Date - 20 December 1998

Education

Bandung Institute of Technology (ITB)
Bachelor of Visual
Communication Design
(2016 - 2020)

Notable Skills

Graphic Design
Motion Design
User Interface
3D Design
Illustration

Work Experiences

Art Director at Duality Studio
(August 2023 - Now)

Graphic & 3D Design at Visquares
(October 2021 - August 2023)

Motion Designer (Intern) at Duality Studio
(June 2019 - August 2019)

Contact Person

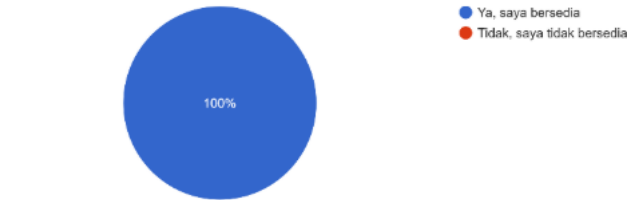
Email: harfieyuda@gmail.com **Phone:** +6285265977654

LinkedIn:
<https://www.linkedin.com/in/harfieyuda/>

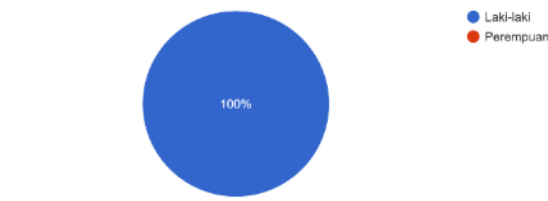
HASIL TESTING DENGAN AHLI ANIMASI

Saya bersedia menjadi responden dalam kegiatan Beta Testing ini dan mengizinkan data yang saya berikan digunakan untuk keperluan penelitian skripsi.

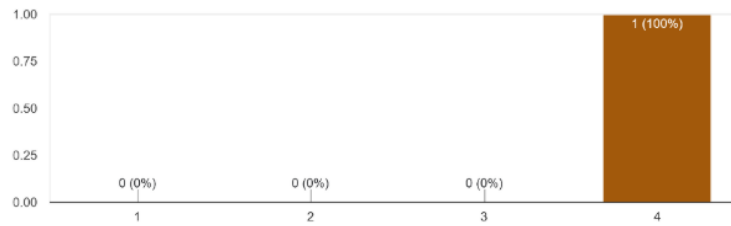
1 response



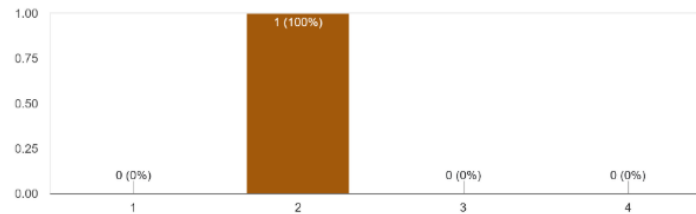
Jenis Kelamin
1 response



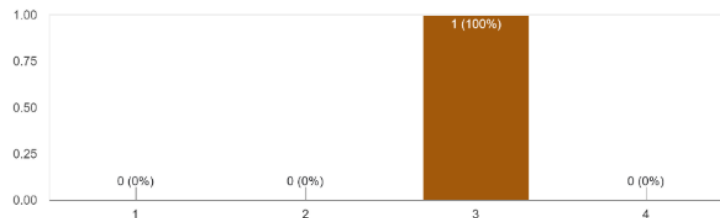
Alur visual dalam animasi mudah untuk dipahami
1 response



Transisi antar scene terlihat halus dan tidak mengganggu fokus.
1 response



Warna dan elemen visual lainnya mendukung penyampaian pesan dalam animasi.
1 response



Hak Cipta :

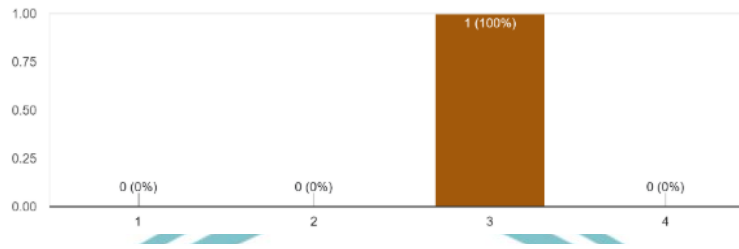
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

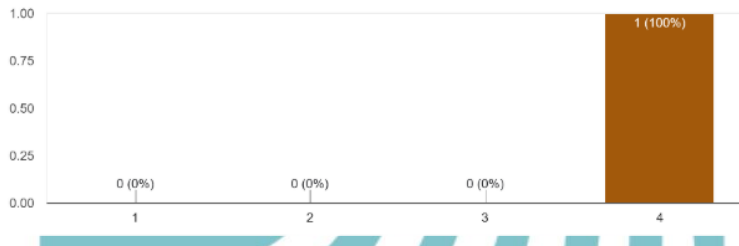
Visual gerakan tampak sinkron dan serasi dengan narasi/voice over

1 response



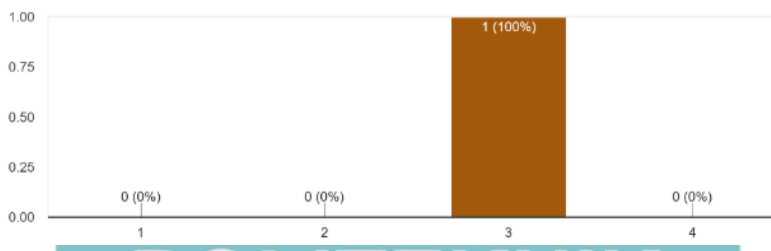
Voice over dalam animasi sudah jelas dan mudah dipahami.

1 response



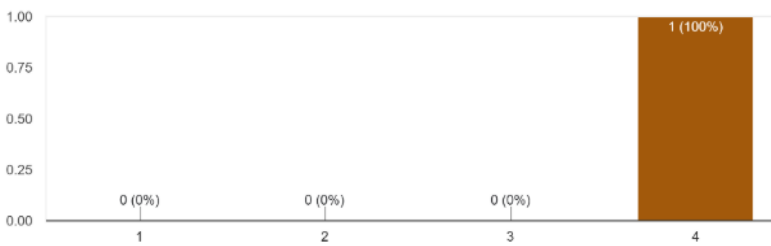
Musik latar animasi sudah mendukung suasana cerita dengan baik

1 response



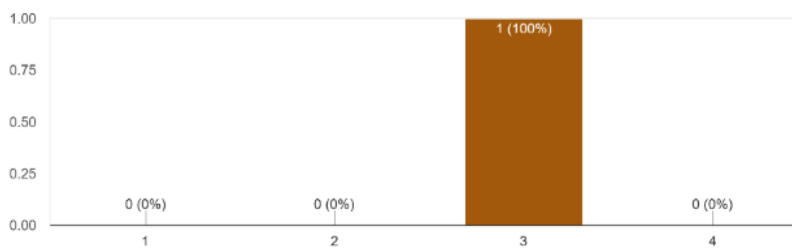
Animasi berjalan dengan baik dan lancar tanpa gangguan.

1 response



Video animasi memiliki kualitas visual yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1 response

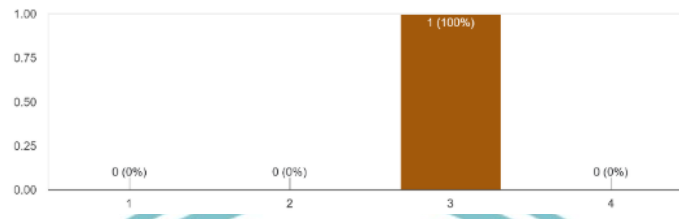


Hak Cipta :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

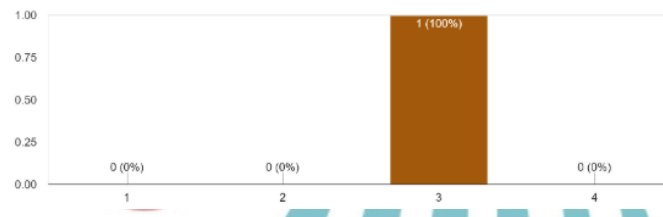
Penyajian animasi mampu menarik perhatian siswa SMP.

1 response



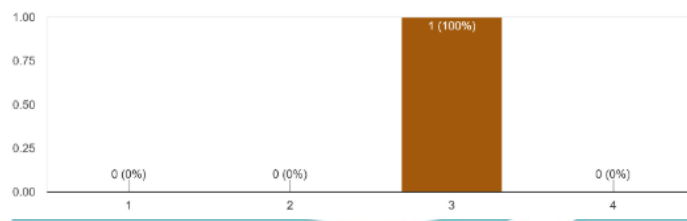
Video animasi mampu menyampaikan pesan edukasi secara efektif

1 response



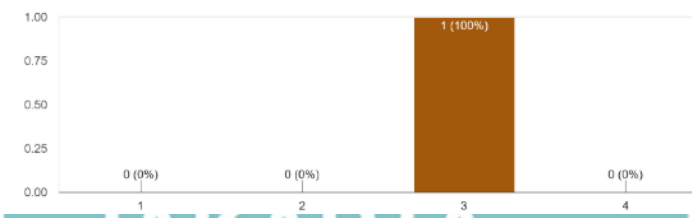
Video animasi mampu menyampaikan pesan edukasi secara efektif

1 response



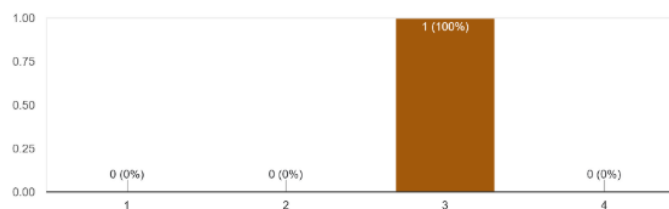
Secara keseluruhan kualitas animasi sudah baik dan sesuai tujuan pembelajaran.

1 response



Produk animasi layak untuk digunakan sebagai media edukasi literasi digital dan keamanan gadget.

1 response

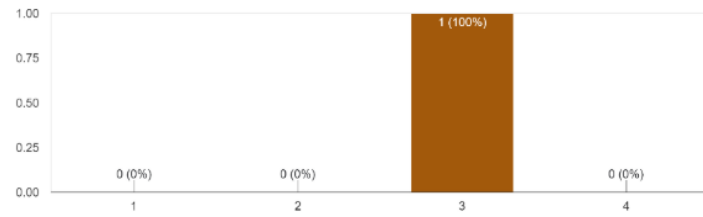


Hak Cipta :

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 tuils ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

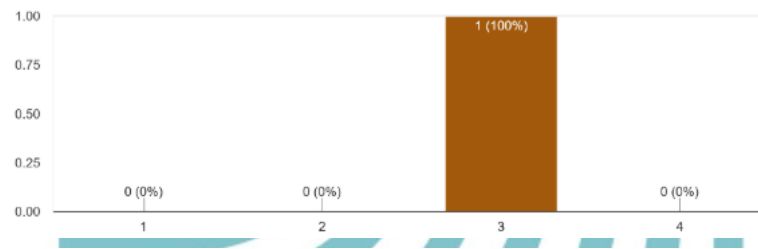
Penerapan Squash and Stretch sudah diterapkan pada animasi

1 response



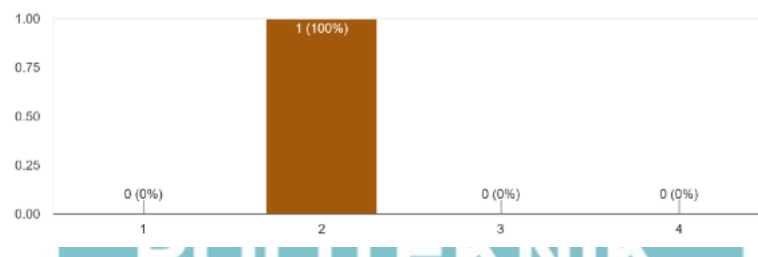
Panggung visual staging dalam animasi ini membantu memperjelas fokus utama adegan

1 response



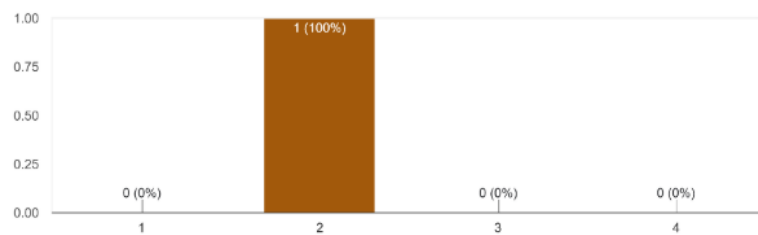
Animasi sudah menerapkan prinsip pose to pose secara konsisten

1 response



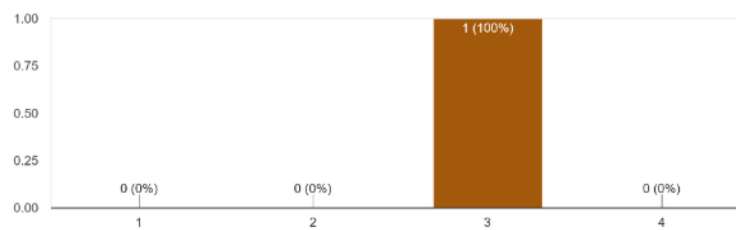
Kecepatan gerakan mengikuti prinsip animasi slow in dan slow out secara halus.

1 response



Secondary action sudah mendukung dan memperkaya aksi utama karakter.

1 response

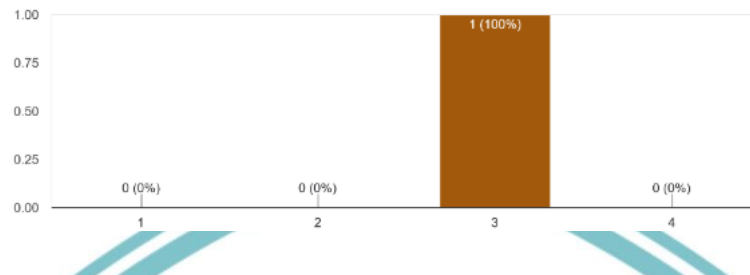


Hak Cipta :

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

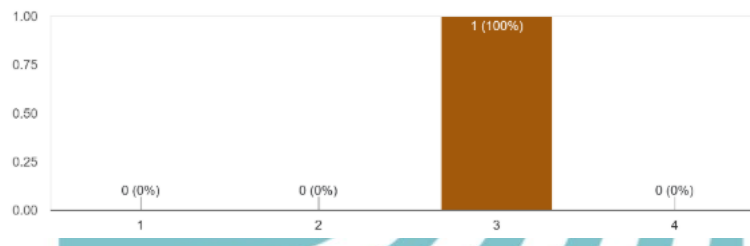
Timing setiap gerakan terasa tepat dan sesuai dengan suasana atau ekspresi adegan dalam animasi.

1 response



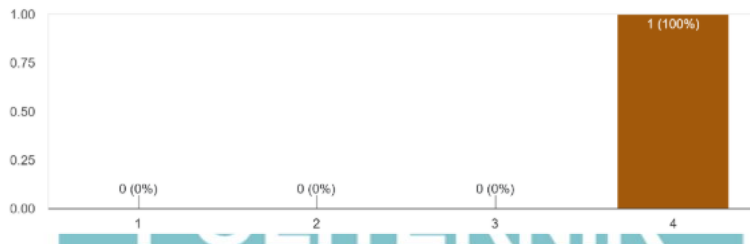
Penggunaan Follow Through and Overlapping Action pada pergerakan karakter terlihat.

1 response



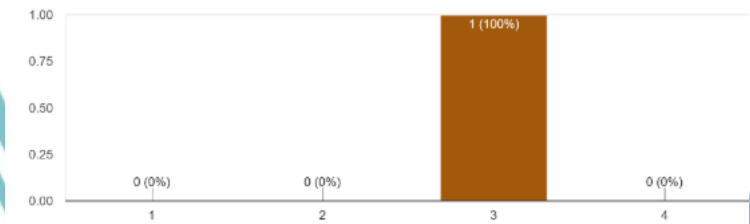
Gambar karakter dan objek memiliki solid drawing yang konsisten dari frame ke frame

1 response



Visual dan gerakan karakter memiliki appeal atau daya Tarik yang kuat.

1 response



Saran dan Masukan

Apa kelebihan video animasi ini menurut Anda?

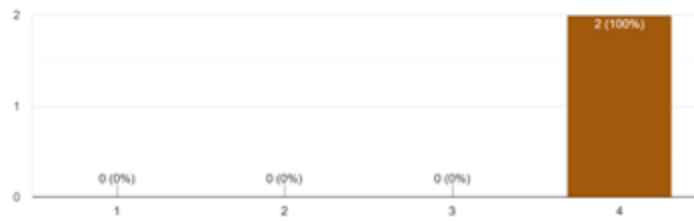
1 response

Kelebihan dari video animasi ini adalah informasi yang disampaikan mudah dipahami jadi ketika ditonton langsung tau goals dari pesan video tersebut. Penggunaan istilah dalam bahasa Inggris juga dijelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami jadi untuk orang2 yang masih belum familiar dengan istilah internet bisa paham.

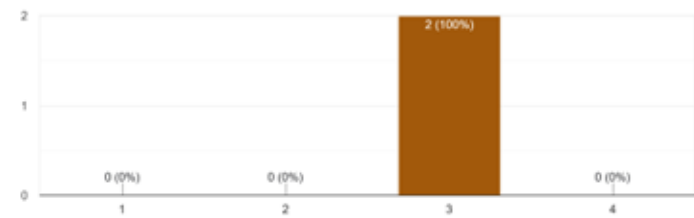
Lampiran 5

HASIL TESTING DENGAN GURU

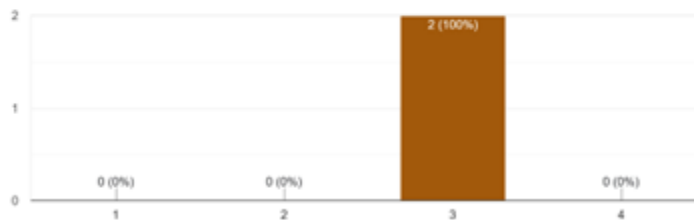
Alur visual dalam animasi mudah untuk dipahami
2 responses



Transisi antar scene terlihat halus dan tidak mengganggu fokus.
2 responses



Warna dan elemen visual lainnya mendukung penyampaian pesan dalam animasi.
2 responses



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

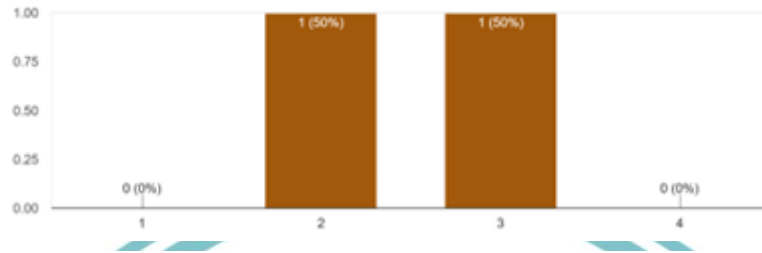
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

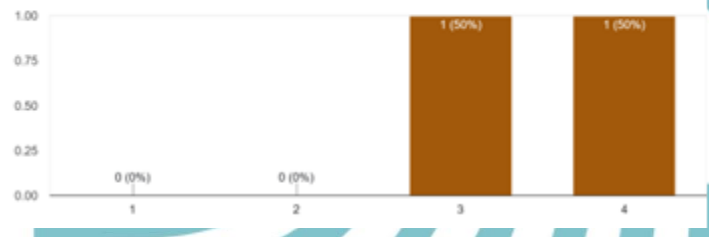
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Visual gerakan tampak sinkron dan serasi dengan narasi/voice over
2 responses



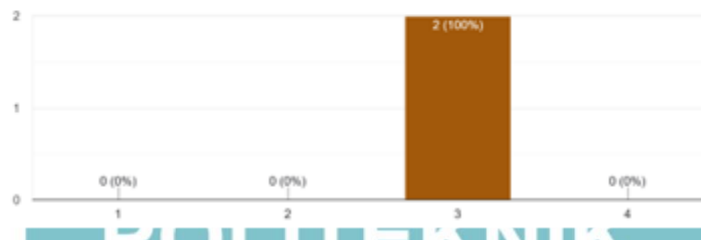
Voice over dalam animasi sudah jelas dan mudah dipahami.

2 responses



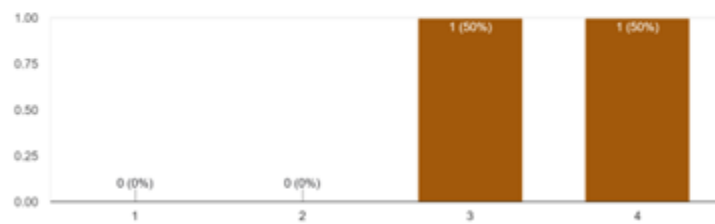
Musik latar animasi sudah mendukung suasana cerita dengan baik

2 responses



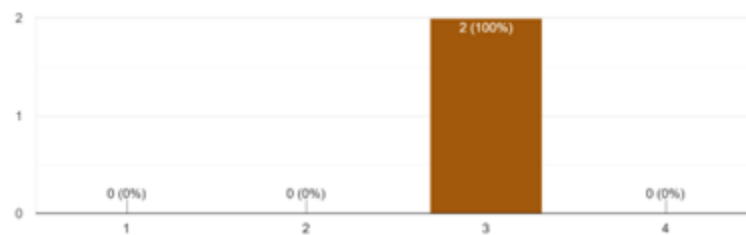
Animasi berjalan dengan baik dan lancar tanpa gangguan.

2 responses



Video animasi memiliki kualitas visual yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2 responses

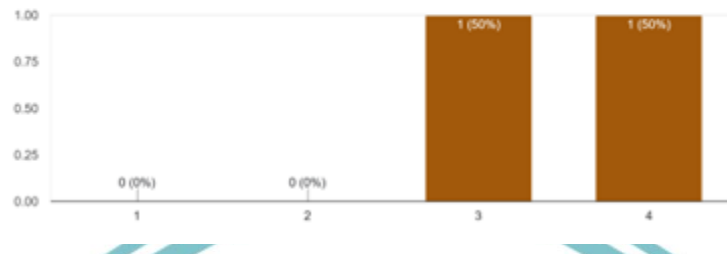


Hak Cipta :

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

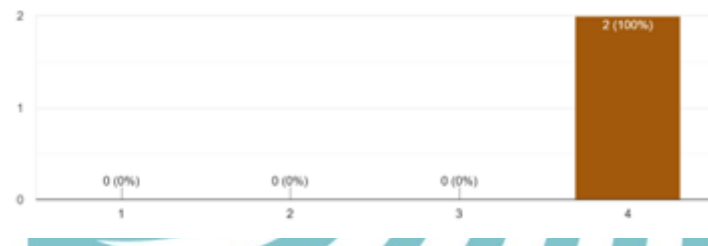
Penyajian animasi mampu menarik perhatian siswa SMP.

2 responses



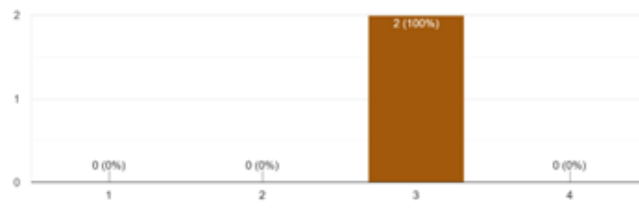
Video animasi mampu menyampaikan pesan edukasi secara efektif

2 responses



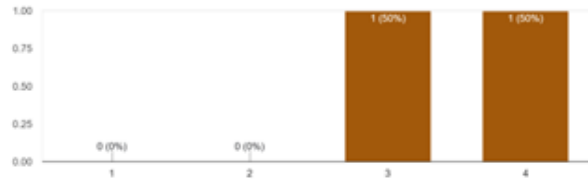
Secara keseluruhan kualitas animasi sudah baik dan sesuai tujuan pembelajaran.

2 responses



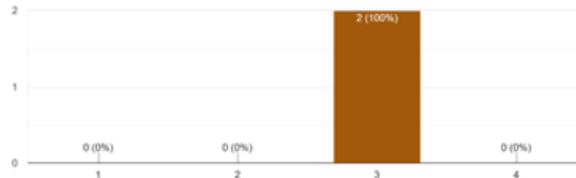
Produk animasi layak untuk digunakan sebagai media edukasi literasi digital dan keamanan gadget.

2 responses



Penerapan anticipation sudah diterapkan pada animasi

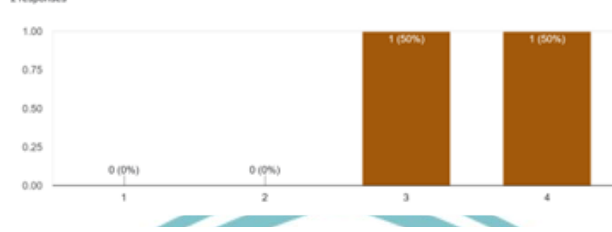
2 responses



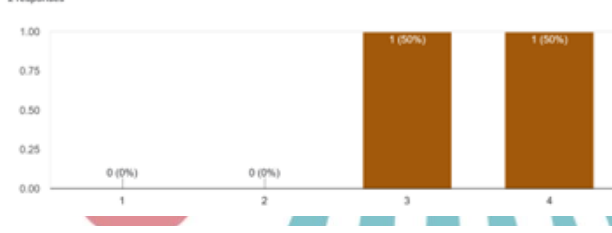
Hak Cipta :

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

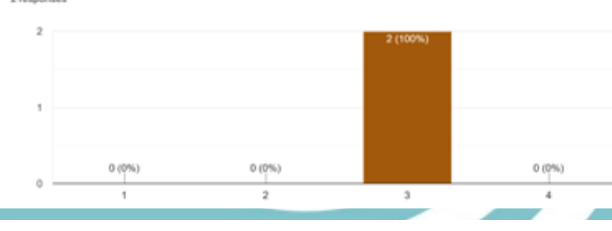
Panggung visual staging dalam animasi ini membantu memperjelas fokus utama adegan



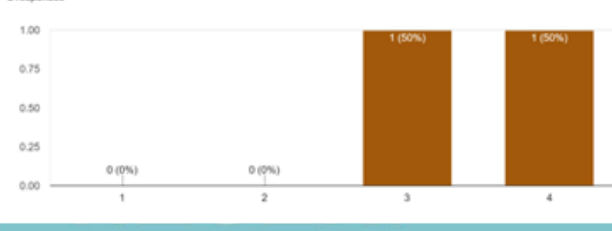
Animasi sudah menerapkan prinsip pose to pose secara konsisten



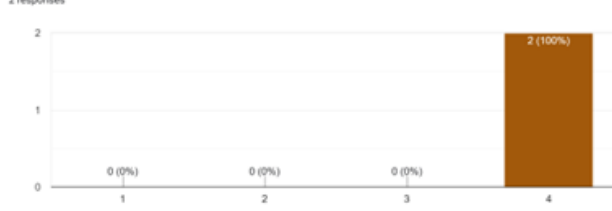
Kecepatan gerakan mengikuti prinsip animasi slow in dan slow out secara halus.



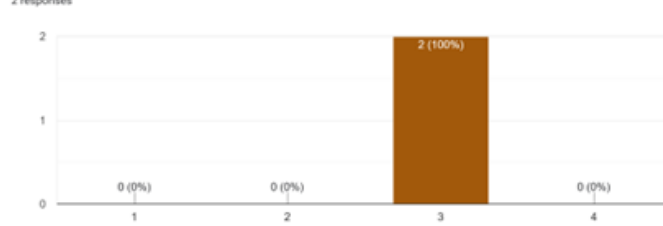
Secondary action sudah mendukung dan memperkaya aksi utama karakter.



Timing setiap gerakan terasa tepat dan sesuai dengan suasana atau ekspresi adegan dalam animasi.



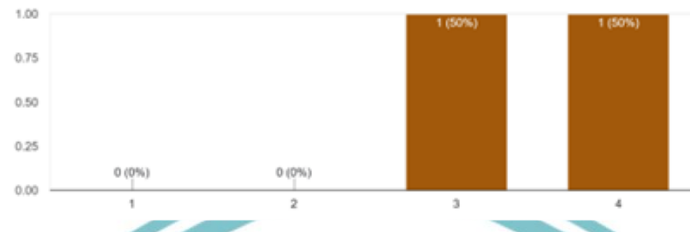
Penggunaan exaggeration untuk memperkuat ekspresi, emosi, dan aksi dalam animasi.



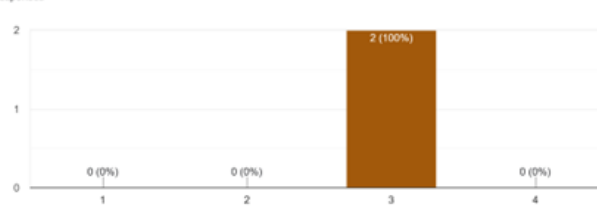
Hak Cipta :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar karakter dan objek memiliki solid drawing yang konsisten dari frame ke frame
2 responses



Visual dan gerakan karakter memiliki appeal atau daya Tarik yang kuat.
2 responses



Saran dan Masukan

Apa kelebihan video animasi ini menurut Anda?

2 responses

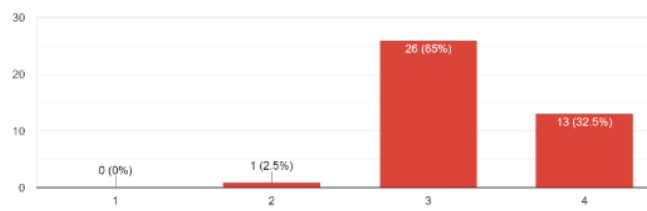
Pesan utama mampu tersampaikan dengan baik dengan dukungan video animasi ini

Memberikan animasi dan motion secara bersamaan, serta isi narasi yang cukup jelas.

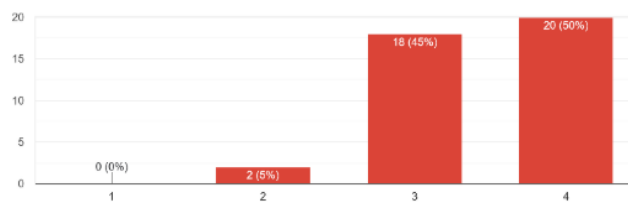
Lampiran 6

HASIL BETA TESTING DENGAN SISWA SMPN 08 KOTA DEPOK

Setelah menonton video animasi, saya lebih memahami cara menggunakan gadget dan internet secara bijak.
40 responses



Setelah menonton video animasi, saya lebih memahami pentingnya menjaga data pribadi di internet.
40 responses

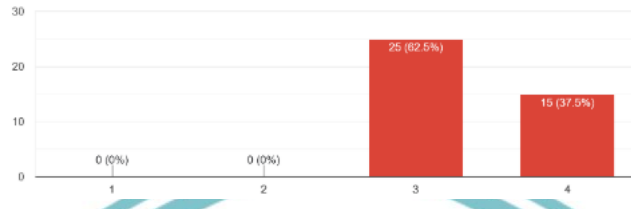


Hak Cipta :

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

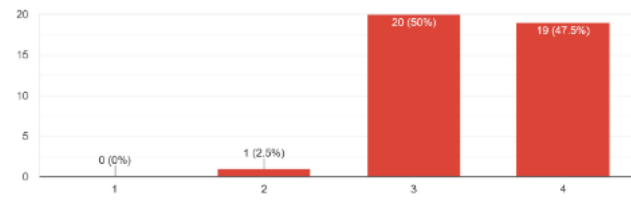
Setelah menonton video animasi, saya lebih memahami cara menggunakan media sosial dengan sopan dan bertanggung jawab.

40 responses



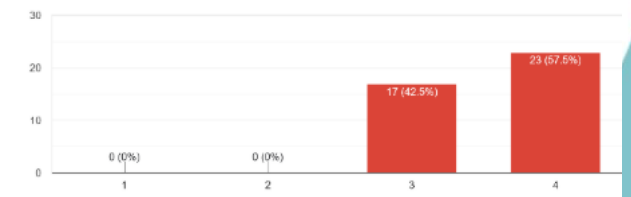
Setelah menonton video animasi, saya lebih memahami bahaya menyebarkan informasi yang belum tentu benar (hoaks).

40 responses



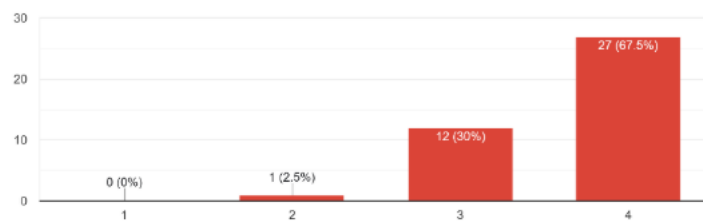
Setelah menonton video animasi, saya mengetahui cara membuat kata sandi yang aman dan tidak mudah ditebak.

40 responses



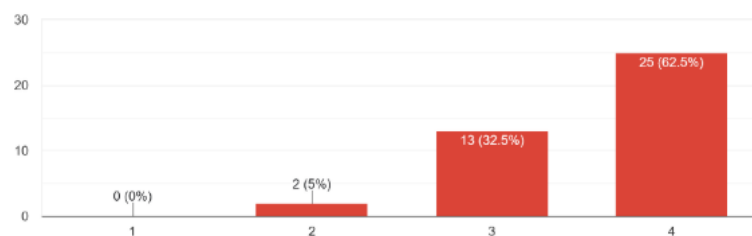
Setelah menonton video animasi, saya lebih memahami perbedaan informasi publik dan informasi pribadi.

40 responses



Video animasi membuat saya lebih berhati-hati saat menggunakan gadget dan internet.

40 responses

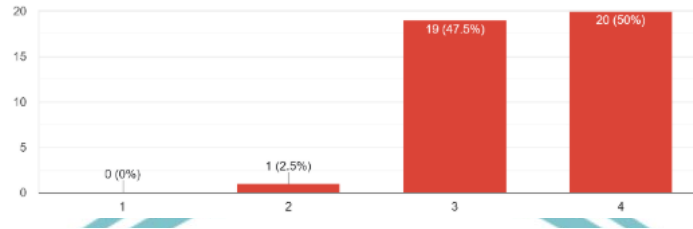


Hak Cipta :

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

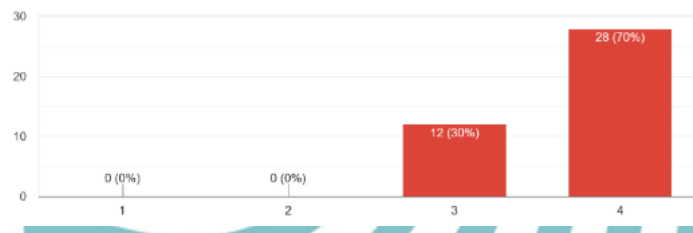
Video animasi membuat saya akan lebih menjaga data pribadi dan tidak membagikannya kepada orang lain secara sembarangan.

40 responses



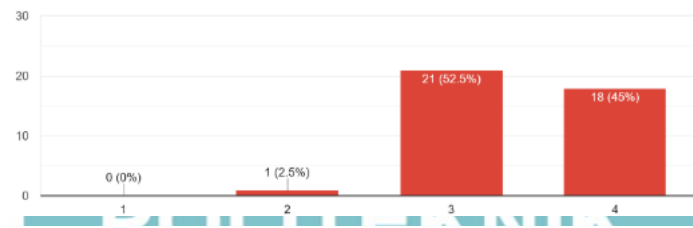
Video animasi membuat saya akan lebih menerapkan etika yang baik saat berkomunikasi di media sosial.

40 responses



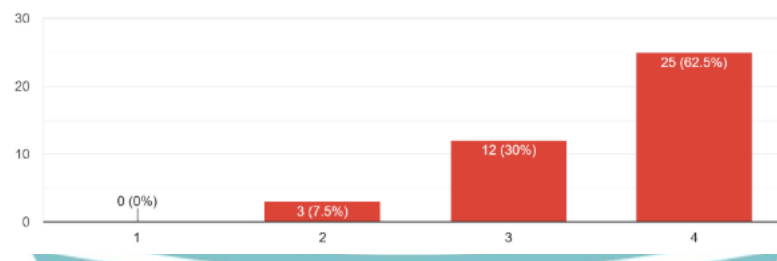
Tampilan visual, karakter, dan animasi pada video menarik serta mudah dipahami.

40 responses



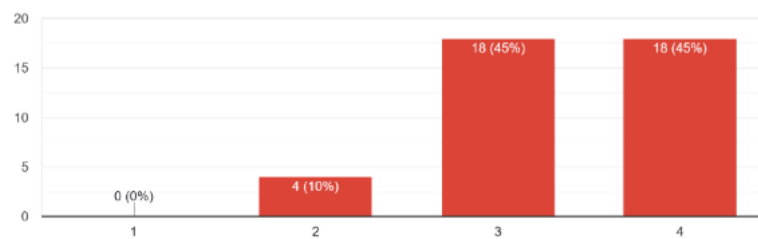
Audio, narasi, dan musik latar terdengar jelas serta mendukung penyampaian materi.

40 responses



Durasi video sudah sesuai sehingga materi mudah dipahami tanpa membuat saya bosan.

40 responses



© 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



Lampiran 8



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

