



**PENGEMBANGAN ANIMASI PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA RUMAH ADAT
UNTUK SISWA KELAS IV SDN CIBUBUR 01
PAGI**

LAPORAN SKRIPSI

Oleh :

Azmi Jamalail (2207431008)

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

2026



**PENGEMBANGAN ANIMASI PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA RUMAH ADAT
UNTUK SISWA KELAS IV
SDN CIBUBUR 01 PAGI SKRIPSI**

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

AZMI JAMALAIL 2207431008

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

2026

Teknik Informatika dan Komputer – 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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AZMI JAMALAIL

NIM : 2207431008

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

Judul skripsi : PENGEMBANGAN ANIMASI PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA RUMAH ADAT UNTUK SISWA KELAS IV
SDN CIBUBUR 01 PAGI

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 Sayaan 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, 12 Juni 2026
Yang Menyatakan



(AZMI JAMALAIL)

NIM 2207431008



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Diajukan oleh :

Nama : Azmi Jamalail

NIM : 2207431008

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

Judul skripsi : PENGEMBANGAN ANIMASI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA RUMAH ADAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN CIBUBUR 01 PAGI

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari... Jumat...
Tanggal... 17... Bulan... Juli... Tahun... 2026... dan dinyatakan LULUS.

Disahkan Oleh

Pembimbing I : Mira Rosalina, S pd., M.T.

Penguji I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T

Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds

Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T.

Mengelahui:

Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Animasi pada Materi Keberagaman Budaya Rumah Adat untuk Siswa Kelas IV SDN Cibubur 01 Pagi". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunannya, penulis menghadapi berbagai kendala dan tantangan, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis. Namun, berkat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan, serta kemampuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
2. Ibu Mira Rosalina, S.Pd., M.T., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta, terutama dosen Program Studi Teknik Multimedia Digital, yang telah berbagi ilmu, pengalaman, dan wawasan kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Orang tua dan keluarga penulis, yang tak pernah berhenti memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi dalam setiap langkah penyelesaian studi dan skripsi 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 mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5. Kerabat dan teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan bantuan, semangat, serta kebersamaan yang berarti selama proses perkuliahan maupun penyusunan skripsi.
6. Bapak Rio Pambudi, S.Pd., selaku Wali Kelas IV, beserta seluruh siswa dan staf SDN Cibubur 01 Pagi, yang telah memberikan izin, waktu, dan bantuan yang sangat berharga selama proses observasi, pengumpulan data, dan pengujian media pembelajaran dalam penelitian ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan karya ini kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang animasi, multimedia pendidikan, dan media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Depok, 12, Juni 2026

Azmi Jamalail
NIM. 2207431008



© 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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai aktivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Azmi Jamalail
NIM : 2207431008
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul : PENGEMBANGAN ANIMASI 3D PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA RUMAH ADAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN CIBUBUR 01 PAGI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalih mediakan/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.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Depok, 12 Juni 2026

Yang Menyatakan



Azmi Jamalail

NIM 2207431008



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

Abstrak

Indonesia dikenal sebagai negara dengan kekayaan budaya yang beragam, salah satunya tercermin dari berbagai jenis rumah adat yang tersebar di seluruh daerah. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Cibubur 01 Pagi, siswa masih mengalami kesulitan memahami bentuk dan ciri khas rumah adat Indonesia karena media pembelajaran yang digunakan belum mampu menyajikan visualisasi yang menarik dan konkret. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa animasi tiga dimensi (3D) pada materi rumah adat Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara. Tahap testing meliputi Alpha Testing yang dilakukan oleh peneliti untuk memastikan seluruh fungsi media berjalan dengan baik, dan hasil validasinya diperkuat oleh guru sebagai ahli materi dan 2 ahli media sebagai kelayakan media. dan Beta Testing yang dilakukan kepada siswa untuk mengetahui respons terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai kelayakan sebesar 89,06% dari guru dengan kategori Sangat Layak dan 61,96% dari dua ahli media dengan kategori Layak, sedangkan hasil Beta Testing memperoleh respons siswa sebesar 82,24% dengan kategori Sangat Layak. Hasil pegujian menunjukkan bahwa media animasi mampu menarik minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta animasi yang mudah diikuti sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi rumah adat Indonesia di SDN Cibubur 01 Pagi.

Kata kunci: visualisasi, animasi, rumah adat Indonesia, media pembelajaran, MDLC.



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

Abstrak	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL	13
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.2 Pembelajaran Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar	7
2.3 Multimedia Interaktif.....	8
2.4 Rumah Adat Indonesia	9
2.5 Perangkat Lunak Pengembangan Animasi 3D	9
2.5.1 Autodesk Maya.....	9
2.5.2 Blender 3D.....	10
2.5.3 CapCut.....	10
2.5.4 Animasi 3D dalam Media Pembelajaran	14
2.5.5 Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran	14



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

2.5.6 Aset 3D dalam Media Pembelajaran	14
2.5.7 Konsep <i>Low Poly</i> dan Warna untuk Anak Sekolah Dasar.....	14
2.5.8 Audio dan Baksound dalam Media Pembelajaran	14
2.6 Prinsip Animasi dalam Media Pembelajaran Rumah Adat Indonesia.....	14
2.6.1 Solid Drawing.....	14
2.6.2 <i>Staging</i>	14
2.6.3 Slow In dan Slow Out.....	14
2.6.4 Timing	14
2.6.5 <i>Appeal</i>	15
2.6.6 Arc	15
2.6.7 Squash dan Stretch.....	16
2.6.8 Antisipasi.....	17
2.6.9 Follow-through dan overlapping action	17
2.6.10 Straight Ahead Action dan Pose to Pose.....	17
2.6.11 Secondary Action.....	18
2.6.12 Exaggeration (Secara Edukatif)	19
2.7 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	20
2.8 Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III	25
METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Rancangan Penelitian.....	25
3.2 Penjelasan tentang karakter animasi.....	37
3.3 Sumber Data	37
3.4. Teknik Analisis Data.....	38
3.4.1 Analisis Data Observasi dan Wawancara	38
3.4.2 Analisis Data Angket	34



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 IV.....	35
4.1 Analisis Kebutuhan.....	35
4.2 Perancangan Animasi	35
4.2 .1 Workflow Pembuatan Objek 3D	37
4.2.2 Analisis Referensi.....	39
4.2.3 Konsep Cerita	39
4.2.4 Naskah/Alur Cerita	40
4.3 Implementasi produk (Assembly)	47
4.3.1 Pemodelan hingga tahap rendering	48
4.3.1.1 Pemodelan Rumah.....	48
4.3.1.2 Pemodelan Karakter	48
4.3.1.3 UV Mapping.....	48
4.3.1.4 Baking Teksture	48
4.3.1.5 Rigging	48
4.3.1.6 Skinning.....	48
4.3.1.7 Animation.....	48
4.3.1.8 Lighting dan set up camera	48
4.3.1.9 Rendering	48
4.4.1 Deskripsi Pengujian.....	64
4.4.2 Prosedur Pengujian.....	64
4.4.2.1 Alpha testing.....	64
4.4.2.2 Validasi testing.....	64
4.4.2.3 Beta testing	64
4.5 Pembahasan Hasil Pengujian	73
4.6 Distribusi.....	76
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan.....	77



© 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

5.2 Saran.....	77
Daftar pustaka	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	82
LAMPIRAN	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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 12 Prinsip Animasi.....	14
Gambar 2.1. Penerapan prinsip <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.2. Penerapan prinsip <i>staging</i>	14
Gambar 2.3. Penerapan prinsip <i>slow in dan slow out</i>	14
Gambar 2.4. Penerapan prinsip <i>timing</i>	14
Gambar 2.5. Penerapan prinsip <i>Appeal</i>	15
Gambar 2.6. Penerapan prinsip <i>arc</i>	16
Gambar 2.7. Penerapan prinsip <i>Squash dan Stretc</i>	16
Gambar 2.8. Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	17
Gambar 2.9. Penerapan prinsip <i>follow through</i> dan <i>overlapping action</i>	18
Gambar 2.10. Penerapan prinsip <i>straight ahead action</i> dan <i>pose to pos</i>	18
Gambar 2.12. Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	19
Gambar 2.12. Penerapan prinsip <i>exaggeration</i>	20
Gambar 4.1 Workflow Pembuatan Objek 3D.....	38
Gambar 4.2 Referensi Buku IPAS.	39
Gambar 4.3 Referensi Rumah adat yang digunakan.....	48
Gambar 4.4 Proses Import file gambar referensi	49
Gambar 4.5 Pemodelan Rumah	51
Gambar 4.6 Pemodelan Karakter.....	52
Gambar 4.7 Proses UV mapping	53
Gambar 4.8 Proses Baking Tekstur.....	53
Gambar 4.9 Rigging Karakter.....	54
Gambar 4.10 Proses Skinning Karakter.....	54
Gambar 4.11 Proses prinsip animasi.....	56
Gambar 4.12 Proses prinsip animasi.....	57
Gambar 4.13 Proses prinsip animasi.....	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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.14 Proses Prinsip animasi	58
Gambar 4.15 Proses <i>lighting</i> dan <i>set up camera</i>	59
Karakter dan Rumah adat.....	59
Gambar 4.16 Hasil Rendering.....	60
Gambar 4.20 Proses pembuatan intro dan penutup.....	63
Gambar 4.21 Proses Editing Animasi	64
Gambar 1 Wawancara Guru.....	83
1. Wawancara (Guru).....	83
2.Foto Guru mengisi Angket :.....	88
Gambar 2.1 guru mengisi angket.....	88
2.2 Angket Form Guru :	89
2.2 Gambar Diagram Angket Guru.....	89
3.Angket Ahli media :	102
3. Gambar Diagram Angket Ahli media	102
4. Dokumentasi saat beta testing :	110
Gambar 4.1Dokumentasi beta testing	110
4. 1 Angket murid diisi secara bergantian :	110
Gambar 4.1 Dokumentasi saat beta testing pengisian Angket murid	110
4.1 Angket murid :	111
4.1 Gambar Diagram Angket Murid.....	111
5. Buku :	116



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	23
Tabel 2.2 Gap penelitian terdahulu	24
3.2.4.1 Input.....	37
3.2.4.2 Output.....	37
Tabel 3.1 Tabel Interval Skala Likert.....	34
Tabel 4.1 Konsep Animasi.....	36
Tabel 4.2 Storyboard.....	41
Tabel 4.3 Pengumpulan Bahan.....	45
Tabel 4.5 Instrumen skala likert.....	65
Tabel 4.6 Alpha testing.....	66
Tabel 4.8 Hasil Validasi oleh 2 Ahli media.....	69
Tabel 4.9 Hasil Beta Testing oleh Pengguna.....	72

**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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Keberagaman tersebut tercermin dari berbagai warisan budaya yang dimiliki setiap daerah, salah satunya adalah rumah adat yang mengandung nilai sejarah, identitas budaya, serta kearifan lokal masyarakat. Oleh karena itu, pelestarian dan pengenalan rumah adat kepada generasi muda melalui pendidikan menjadi salah satu upaya penting dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya bangsa (Kementerian Kebudayaan, 2024).

Pengenalan rumah adat Indonesia merupakan bagian dari materi keragaman budaya yang dipelajari dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. Melalui materi tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengenal keragaman budaya Indonesia, termasuk rumah adat sebagai salah satu warisan budaya yang mencerminkan identitas dan kearifan lokal masyarakat. Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023; Kemendikbudristek, 2022).

Namun, implementasi pembelajaran materi rumah adat di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik dan konkret sehingga pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam memahami bentuk dan karakteristik rumah adat Indonesia, belum terlaksana secara optimal.



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

Selain itu, peserta didik memerlukan visualisasi yang jelas agar lebih mudah membedakan karakteristik rumah adat dari berbagai daerah (Salsabila et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi rumah adat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Napitupulu & Hatim, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Bakti Rio Pambudi, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN Cibubur 01 Pagi, diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bentuk dan ciri khas rumah adat Indonesia. Hal tersebut disebabkan media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan gambar dua dimensi sehingga visualisasi rumah adat belum dapat ditampilkan secara jelas, detail, dan menarik bagi siswa.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dengan bantuan media visual statis berupa gambar dua dimensi. Ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan bangunan dan ciri khas arsitektur rumah adat. Pembelajaran cenderung bersifat deskriptif dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki minat belajar yang tinggi terhadap media visual dan animasi. Sebanyak 86,21% (25 dari 29 siswa) menyatakan suka belajar menggunakan gambar atau video, 82,76% (24 siswa) senang melihat gambar yang bergerak, dan 82,76% (24 siswa) tertarik melihat rumah adat dalam bentuk tiga dimensi (3D). Selain itu, 89,66% (26 siswa) mengaku lebih semangat belajar menggunakan video animasi dan 89,66% (26 siswa) menyatakan bahwa belajar dengan animasi tiga dimensi 3D merupakan kegiatan yang menyenangkan.



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

Hasil wawancara menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang merasa bingung dengan bentuk rumah adat Indonesia, yaitu sebanyak 58,62% (17 siswa). Sebaliknya, mayoritas siswa menyatakan bahwa penyajian materi dalam bentuk animasi dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, yaitu sebesar 79,31% (23 siswa). Selain itu, 82,76% (24 siswa) juga menyatakan keinginan untuk belajar rumah adat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi memiliki potensi yang besar untuk minat belajar sekaligus membantu siswa memahami materi rumah adat Indonesia secara lebih efektif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual, baik berupa flashcard, visualisasi tiga dimensi, maupun animasi, mampu menyajikan materi secara lebih menarik sehingga daya tarik visual media dan membantu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Salsabila, 2023; Sari, Rahmawati, & Putri, 2022; Wulandari et al., 2023; Ibáñez & Delgado-Kloos, 2022; Radiani et al., 2022; Garzón et al., 2023). Selain itu, penelitian Putri (2023) menunjukkan bahwa objek rumah adat dapat divisualisasikan dengan baik dalam bentuk aset 3D, meskipun masih berfokus pada media promosi dan belum diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi mengenai rumah adat Indonesia untuk siswa sekolah dasar dengan mengintegrasikan penyampaian materi pembelajaran, karakter animasi, serta visualisasi rumah adat secara utuh dalam satu media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan animasi sebagai media pembelajaran rumah adat Indonesia yang diharapkan mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan animasi 2D dan 3D pada materi rumah adat Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan animasi 2D dan 3D yang dikembangkan, ditinjau dari aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan animasi 2D dan 3D dengan materi empat rumah adat Indonesia, yaitu Rumah Kajang Leko (Jambi), Rumah Kebaya (Betawi), Rumah Panjang (Kalimantan Barat), dan Rumah Walewangko (Sulawesi Utara). Keempat rumah adat tersebut dipilih karena tercantum dalam buku IPAS Kurikulum Merdeka 2022 halaman 160 sebagai acuan penelitian. Animasi 2D digunakan untuk menampilkan peta, teks, dan informasi pendukung, sedangkan animasi 3D digunakan untuk menampilkan karakter dan rumah adat. Pembatasan ini dilakukan agar pengembangan media lebih terfokus dan sesuai dengan cakupan materi pembelajaran.

2. Pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution, serta difokuskan pada pengembangan dan pengujian kelayakan media berdasarkan penilaian 1 ahli materi, 2 ahli media, dan 29 respons siswa.

3. Penelitian ini tidak membahas aspek terkait peningkatan pemahaman.

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



1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian

Bagian ini menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian pengembangan animasi tentang rumah adat Indonesia untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan animasi 2D dan 3D pada materi rumah adat Indonesia menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)
2. Mengetahui tingkat kelayakan animasi yang dikembangkan, ditinjau dari aspek materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Animasi 2D dan 3D diharapkan dapat menarik minat belajar dan minat siswa terhadap materi rumah adat Indonesia melalui visualisasi yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

2. Bagi Guru

Animasi diharapkan dapat menjadi alternatif yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran keberagaman budaya sesuai dengan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

3. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan Materi pembelajaran berbasis animasi, sekaligus menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran budaya di sekolah dasar.

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



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Membahas teori-teori yang relevan dengan penelitian, meliputi keberagaman budaya Indonesia, rumah adat Indonesia, pembelajaran IPAS di sekolah dasar, materi pembelajaran, animasi dua dimensi (2D), animasi tiga dimensi (3D), *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta kajian yang mendukung pengembangan animasi 3D sebagai materi pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, mencakup jenis penelitian, model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur pengembangan animasi 2D dan 3D pada materi keberagaman budaya rumah adat Indonesia.

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil pengembangan animasi 2D dan 3D pada materi keberagaman budaya rumah adat Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Cibubur 01 Pagi. Pembahasan mencakup hasil analisis kebutuhan pembelajaran, proses perancangan *storyboard*, pembuatan karakter, pemodelan aset rumah adat 3D, pembuatan aset 2D animasi, Proses animasi, pengisian suara (*dubbing*), rendering, hingga terbentuknya media pembelajaran yang utuh. Bab ini juga membahas hasil pengujian kelayakan oleh 1 ahli materi (*guru*) , 2 ahli media, dan siswa.

BAB V PENUTUP

Bab ini memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, dan peneliti berikutnya untuk pengembangan pembelajaran berbasis animasi 2D dan 3D pada materi budaya Indonesia.

**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

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran animasi 3D Rumah Adat Indonesia berhasil dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri atas tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Materi yang dikembangkan menyajikan informasi rumah adat Indonesia dalam bentuk animasi 3D yang dilengkapi karakter, lingkungan, audio, dan teks untuk mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar.
2. Hasil pengujian alpha testing oleh menunjukkan bahwa materi pembelajaran animasi 3D yang dikembangkan layakdigunakan dalam pembelajaran. Data perkuat oleh dari instrumen angket yang divalidasi oleh guru kelas IV sebagai ahli materi, dua ahli media, serta siswa pada tahap beta testing. Hasil validasi guru kelas IV memperoleh persentase sebesar 89,06% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 61,96% dengan kategori Layak. Sementara itu, hasil respon siswa pada tahap beta testing menunjukkan persentase sebesar 82,24% dengan kategori Sangat Layak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan masukan dari validator, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Tekstur, dan pencahayaan agar menghasilkan visual yang lebih tajam dan profesional. Selain itu, animasi karakter perlu diperkuat sebagai daya tarik utama Materi pembelajaran.
2. Penyusunan storyboard yang lebih detail dengan mengacu pada referensi visual yang baik juga diperlukan untuk menarik komposisi dan kualitas penyajian animasi.



Daftar pustaka

- Aulia, B. H., & Toriqularif. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran sekolah dasar. *Cognitivism: Journal of Educational Research and Development*.
- CapCut. (2024). *CapCut desktop*
- Garzón, J., dkk. (2023). Visual 3D learning media in culture and science education. *Computers & Education*.
- Ginting, dkk. (2024). Digital *storytelling* dalam pembelajaran untuk menarik keterlibatan dan retensi pengetahuan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hidayat, A., & Prasetyo, D. (2021). Visualisasi pembelajaran budaya menggunakan animasi 3D pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(2), 78–89.
- Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2022). Visual learning using animation and 3D objects in education. *Computers & Education*.
- Islam, A. U., Laila, A., & Arrafif, A. I. (2026). *The effectiveness of low-poly 3D visual learning media for elementary students*. *International Journal of Educational Technology*, 11(1), 44–53.
- Kemendikbud Ristek. (2021). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar*. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Lestari, D., & Amalia, R. (2024). Pemanfaatan animasi 3D dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(1), 25–36.
- Maharani, S. (2024). Pemodelan 3D menggunakan Autodesk Maya untuk media interaktif. *Jurnal Multimedia Digital*, 6(1), 41–50.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press
- Nasir, W. M. F. W. M., Halim, L., & Arsad, N. M. (2024). Digital *storytelling learning outcomes and critical factors: A scoping review*. *International*

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

Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 23(5), 323–344.

Panjaitan, A., Rachman, A., & Handriyotopo. (2022). International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies, 7(1), 94–105.

Pratiwi, D., & Lestari, S. (2023). Pembelajaran rumah adat Indonesia pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 5(2), 60–69.

Putra, A., & Hidayat, R. (2021). Media pembelajaran berbasis visual interaktif dan animasi pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55–66.

Putri, N. A., Aka, K. A., & Khoiriyah. (2024). *Implementasi Media Animasi 3D dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya untuk Kelas VI SD*. Pendekar: *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 88–94.

Radianti, J., dkk. (2022). Interactive visual learning media and immersive educational experiences. *Educational Technology Research and Development*.

Rahmawati, L., & Huda, M. (2021). Media pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 211–219.

Rohman, A., Purwoko, B., & Purnama Sari, D. (2024). Pengembangan aset dan animasi 3D sebagai media pembelajaran. *Jurnal Multimedia dan Pendidikan*, 8(1), 45–57.

Santoso, B. (2023). Pemanfaatan Blender 3D dalam pengembangan aset multimedia edukatif. *Jurnal Desain dan Multimedia*, 5(2), 88–97.

Sari, D., & Nugroho, A. (2023). Penggunaan animasi 3D untuk menarik minat konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–121.

Sari, I. N., & Batubara, F. A. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di MTsS An-Nur Hamparan Perak*. *Journal on Education*, 5(3), 8833–8843.

Sari, I. N., & Batubara, F. A. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di MTsS An-Nur Hamparan Perak*. *Journal on Education*, 5(3), 8833–



8843.

Sari, Rahmawati, & Putri. (2022). Media pembelajaran berbasis visual 3D pada pembelajaran budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Shalih, M., & Irfansyah, D. (2020). Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan media pembelajaran multimedia. *Jurnal Informatika dan Multimedia*.

Shalih, M., & Irfansyah, D. (2020). Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan media pembelajaran multimedia. *Jurnal Informatika dan Multimedia*.

Silaban, R., & Eza, M. (2024). Media pembelajaran audio visual dalam pengenalan bentuk dan warna pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(2), 90–99.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumual, S. D. M., Lumapow, H. R., Tuerah, P. E. A., Dondokambey, C. J. H., Paat, W. R. L., & Manumpil, Y. B. (2024). *Development of multimedia-based learning media for multimedia courses. International Journal of Information Technology and Education*, 3(3). W. R. L., & Manumpil, Y. B. (2024). *Development of multimedia-based learning media for multimedia courses. International Journal of Information Technology and Education*, 3(3).

Suryani, D., & Nugraha, A. (2021). Pendidikan budaya dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 85–94.

Susilowati, A., dkk. (2025). Penggunaan media pembelajaran digital untuk menarik motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Susilowati. (2023). *Application of Practicum-Based Learning with Video Media to Improve Basic Learning Outcomes for Class X Students of Vocational High School. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 285–294. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.34923>.

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

- Syifa Salsabila. (2023). Perancangan flashcard sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi.
- Tafonao, T. (2021). Peranan media pembelajaran dalam menarik minat belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Wahyuningsih, N., & Parmiti, D. P. (2023). Multimedia interaktif 3D sebagai media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 7(1), 19–28.
- Wulandari, dkk. (2023). Penggunaan media visual animatif untuk menarik keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Wullur, M., Sondakh, J., & Kalangi, M. (2024). Pengembangan multimedia interaktif untuk menarik keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 21–33.
- Zahra Alifia Putri. (2023). Pembuatan aset 3D dan environment virtual reality rumah adat Betawi sebagai media promosi wisata Setu Babakan. Skripsi. Politeknik Negeri Jakarta.
- Zulkifli, A., Firdaus, M., Rasim, Sari, F. B., & Fazira, I. (2025). *Prinsip animasi 3D komputer dalam film animasi dan implementasinya: Sebuah kajian literatur*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 25(2), 152–164.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

LAMPIRAN

Lampiran

1. Pedoman Wawancara langsung



Gambar 1 Wawancara Guru

1. Wawancara (Guru)

Dilakukan untuk menggali kebutuhan pengguna. berdasarkan kebutuhan media

1. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam?memahami perbedaan rumah adat di Indonesia?

Jawaban : Guru Rio bakti Pambudi S.pd,kurang memahami karena masih pake hp , itupun masih burem, kalo semacam animasi itu lebih bagus ,Media infokus tetapi pembelajaran masih IPAS rumah adat sedikit kesulitan untuk dicari , fasilitas nya.



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

2. Media pembelajaran apa yang selama ini digunakan untuk mengajarkan materi rumah adat?

Jawaban : Buku IPAS sangat untuk gadgetnya referensi web dan internet.

3. Apakah media yang digunakan sudah cukup membantu siswa memahami bentuk dan ciri rumah adat?

Jawaban : belum Di google belum terlalu detail Hanya di internet, lebih mudah memahami Diorama kurang terbatas dan lewat hp dan infocus

4. Menurut Bapak, apakah diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif?

Jawaban : Sangat diperlukan untuk di SDN 01 selain pembelajaran tertarik lagi, sangatlah membantu jika ada untuk memahami

5. Apakah Bapak tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis animasi 3d untuk materi rumah adat?

Jawaban : Sangat membantu jika menggunakan animasi dalam proses pembelajaran

Note : diganti ipas 2026 menjadi 2022 karena yang dipakai 2022 yang 2024 dan 2026 hanya sebagai pegangan dan fokus hanya ke 4 rumah dalam gambar ipas halaman 160 contoh sederhana untuk memaksimal 4 secara umum ,apakah sudah mengerti.

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

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV pada tanggal 27 Januari 2026, diperoleh informasi bahwa materi rumah adat Indonesia merupakan salah satu materi yang perlu didukung dengan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami bentuk dan ciri khas setiap rumah adat. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi buku dan gambar dua dimensi terkadang membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan membedakan rumah adat dari berbagai daerah. Oleh karena itu, guru menilai bahwa media animasi 3D dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menarik minat belajar dan minat siswa. Guru juga mendukung pengembangan media animasi 3D "Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia" sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

1. Wawancara angket tertulis (Murid) 29:



Gambar 1.2 wawancara murid

1. Pertanyaan Wawancara Siswa – Minat Belajar

(Pertanyaan sederhana / Ya-Tidak)

1. Apakah kamu suka belajar menggunakan gambar atau animasi?

y= 25

t = 4



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

84

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

2. Apakah kamu senang melihat gambar yang bergerak?

y= 24

t = 5

3. Apakah kamu tertarik melihat rumah adat dalam bentuk 3D?

y= 24

t = 5

4. Apakah kamu lebih semangat belajar jika menggunakan animasi animasi?

y= 26

t = 3

5. Apakah belajar menggunakan animasi 3D menurutmu menyenangkan?

y= 26

t = 3

2. Pertanyaan Wawancara Siswa – Minat Materi

1. Apakah kamu bisa membedakan rumah adat dari daerah yang berbeda?

y = 24

t = 5

2. Apakah belajar dari buku saja membuatmu mudah memahami rumah adat?

y= 24

t = 5

3. Apakah kamu masih bingung dengan bentuk rumah adat Indonesia?

y= 21

t = 8



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

4. Apakah kamu lebih mudah memahami rumah adat jika melihat animasi 3D?

y= 27

t = 2

5. Apakah kamu ingin belajar rumah adat dengan media yang lebih menarik?

y= 28

t = 1

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada 29 siswa kelas IV D pada tanggal 5 Februari 2026, diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media visual dan animasi. Sebanyak 86,21% siswa menyukai belajar menggunakan gambar atau animasi, 82,76% senang melihat gambar bergerak dan tertarik melihat rumah adat dalam bentuk 3D, serta 89,66% merasa lebih semangat dan senang belajar menggunakan animasi animasi 3D.

Pada aspek minat materi, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk rumah adat Indonesia, yang ditunjukkan oleh 68% siswa yang mengaku masih bingung. Namun, 92% siswa menyatakan lebih mudah memahami rumah adat melalui animasi 3D, dan 96% siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan visual. Oleh karena itu, pengembangan media animasi 3D "Petualangan Nusa Mengenal Rumah Adat Indonesia" dinilai sesuai untuk membantu menarik minat belajar dan minat siswa terhadap materi rumah adat Indonesia

2. Foto Guru mengisi Angket :



Gambar 2.1 guru mengisi angket

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

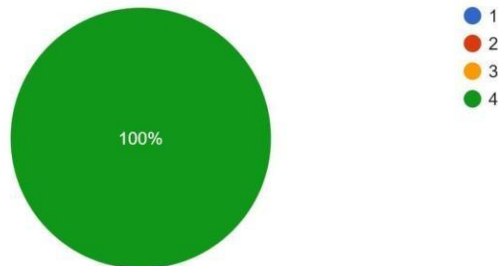
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

2.2 Angket Form Guru :

2.2 Gambar Diagram Angket Guru

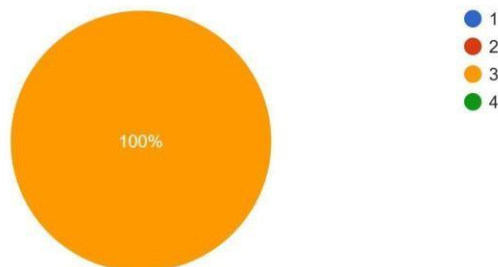
A. Aspek Visual dan Animasi 1. Materi rumah adat yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1 jawaban



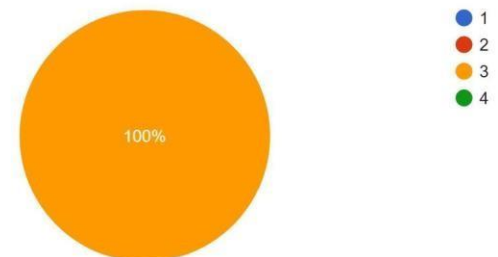
2. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran siswa kelas IV SD.

1 jawaban



3. Materi yang disampaikan relevan dengan mata pelajaran IPAS.

1 jawaban

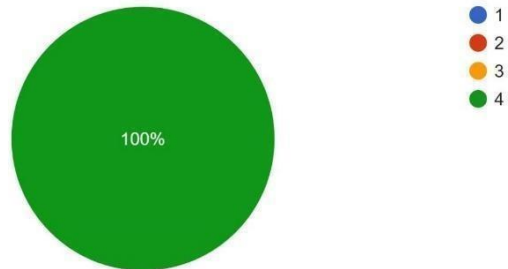


Hak Cipta :

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

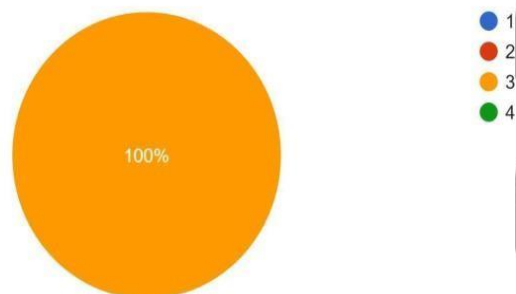
4. Contoh rumah adat yang ditampilkan sesuai dengan materi budaya Indonesia.

1 jawaban



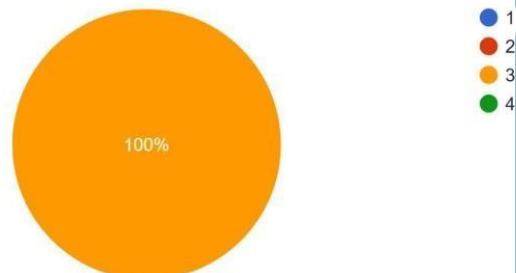
5. Informasi mengenai nama rumah adat disajikan dengan benar

1 jawaban



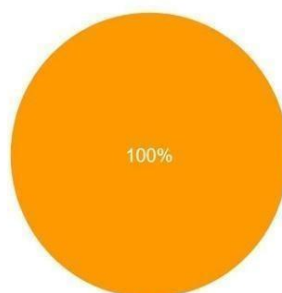
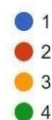
6. Penjelasan mengenai asal daerah rumah adat sudah tepat.

1 jawaban



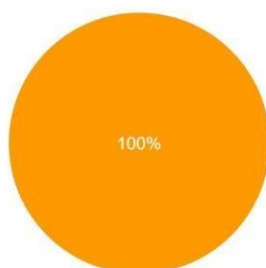
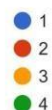
7. Penjelasan mengenai ciri-ciri rumah adat sudah akurat.

1 jawaban



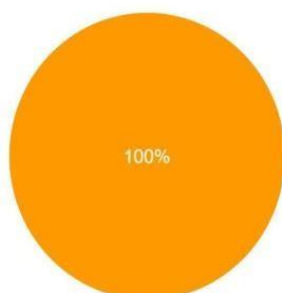
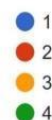
8. Tidak terdapat kesalahan konsep pada materi yang disampaikan.

1 jawaban



9. Urutan penyampaian materi mudah dipahami siswa.

1 jawaban



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



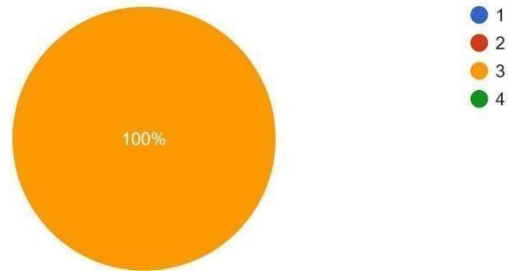
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

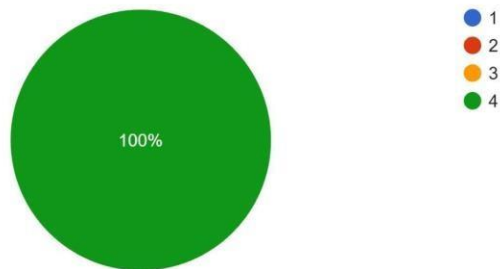
10. Materi disampaikan secara sistematis dari awal hingga akhir.

1 jawaban



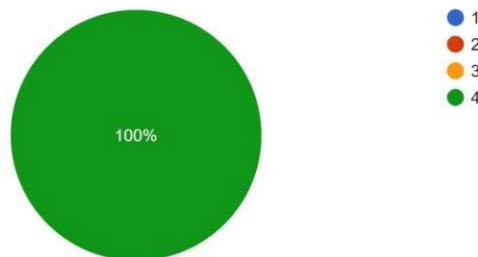
11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.

1 jawaban



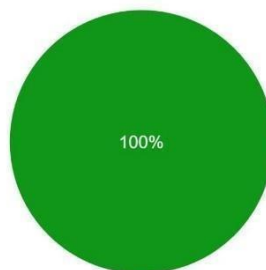
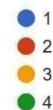
12. Penjelasan materi disampaikan secara singkat dan jelas.

1 jawaban



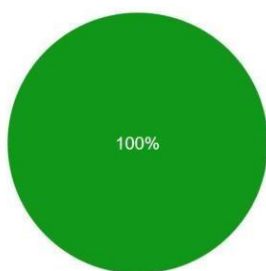
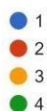
13. Animasi membantu siswa memahami rumah adat Indonesia.

1 jawaban



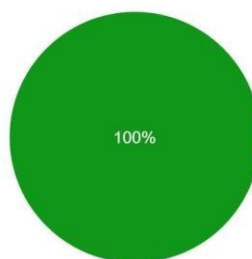
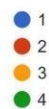
14. Materi yang disajikan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia.

1 jawaban



15. Animasi dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

1 jawaban



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

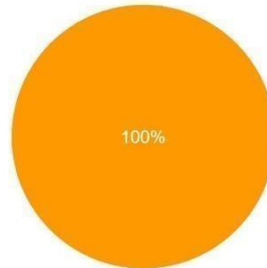
Hak Cipta :

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

16. Materi yang disajikan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

1 jawaban

- 1
- 2
- 3
- 4



3. Background Ahli Media:

1. Stormy Yudo Prakoso, S.Sn, M.Ds
2. Adhicipta Raharja Wirawan

Berkut dibawah ini merupakan CV Dari Ahli Media:

**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



Profile:

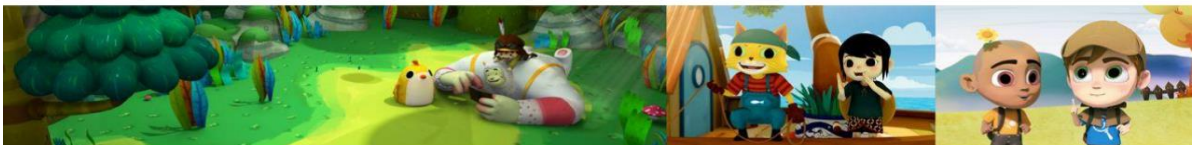
Name : Stormy Yudo Prakoso, S.Sn, M.Ds
 Date of Birth : Malang, 16 September 1991
 Nationality : Indonesia
 Address : Danau Sentani Utara II, H3 D-14,
 Madyopuro, Malang City,
 East Java, Indonesia
 Phone Number : +62 856 555 95619
 Email : stormyyudo@gmail.com
 Current Job : CEO Stormy Studio

Scope of Skills:

- **3D Animation**
Strong expertise in the full 3D production pipeline (pre to post), both technically and artistically.
- **2D Animation**
Experienced in directing both technical and artistic aspects, covering a wide range from traditional to modern styles (motion graphics, cut-out, etc).
- **Film & CGI**
Skilled in visual storytelling through both live-action and computer-generated imagery. Experienced in cinematography, visual direction, and proficient in CGI tools with ability to produce high-quality visual content.
- **Immersive Media**
Proven hands-on experience in designing and implementing immersive content, integrating both technical workflows and creative direction.
- **Game**
Focused on art direction, visual design, and gameplay logic. Able to lead and structure game projects from an artistic and conceptual standpoint.
- **Interactive Multimedia**
Directed cross-platform multimedia projects with strong control over both technical execution and artistic vision.
- **Hardware Systems for Production**
Deep expertise in assessing, designing, and optimizing hardware setups for high-end production needs. Proven track record as a consultant for academic institutions, with systematic and cost-efficient hardware planning, up-to-date with the latest technology trends.

Filmography:

- Ahmad & Siti (2024)
- Minia Tura (2024)
- Detektif Cilik (2015)
- Detektif Handal (2015)
- Nela & Yan (2014)
- Petualangan Tura (2013)
- Pahlawan Bertopeng 3 (2009)
- Pahlawan Bertopeng 2 (2008)
- Pahlawan Bertopeng (2006)



Award Winning:

- 2025 : Gold Play Button Award from YouTube for Minia Tura Channel
- 2024 : Wirausaha Digital Mandiri Ekonomi Kreatif
- 2024 : AKATARA (Indonesian Film Financing Forum) 2024
- 2024 : Silver Play Button Award from YouTube for Minia Tura Channel
- 2021 : Digital Konten IdenTIK 2021 Rank 3 in the Digital Content category
- 2021 : IPitch 2021 TOP 3 Winner
- 2018 : Penerima kerjasama investasi pada AKATARA 2018
- 2017 : Animpiade 1st Place Winner
- 2017 : Valin Video Competition Favorite Winner
- 2017 : Bogor Motion Competition 1st Place Winner

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

- 2017 : ANIFEST 1st Place Winner for Best 3D Animated Film Category
- 2017 : ANIFEST 2nd Place Winner for Best Storyboard Category
- 2017 : ANIFEST 3rd Place Winner for Best 3D Animated Film Category
- 2017 : ANIFEST 3rd Place Winner for Best Storyboard Category
- 2016 : ANIFEST 1st Place Winner for Best 3D Animated Film Category
- 2016 : ANIFEST 3rd Place Winner for Best Story Category
- 2008 : Indosat Short Movie Competition

Nominee:

- 2006 : FAN for 5 Best Finalists in the General Animation Category
- 2012 : DAAI Short Movie Competition for 10 Best Finalists
- 2013 : Hellofest Top 10 nominees

Higher Education:

- 2020 - 2022 : Master's Program in Design (Design Project Option)
Bandung Institute of Technology, Bandung, Indonesia
- 2017 - 2018 : Bachelor's Degree in Visual Communication Design
at State University of Malang, Malang, Indonesia
- 2009 - 2012 : Diploma 3 in Animated Game
at State University of Malang, Malang, Indonesia

Education:

- 2006 - 2009 : Lab School UM Malang, Malang, Indonesia
- 2003 - 2006 : State Junior High School 18, Malang, Indonesia
- 2001 - 2003 : State Elementary School Lowokwaru 2, Malang, Indonesia
- 1997 - 2001 : State Elementary School 6 Tuban, Bali, Indonesia
- 1995 - 1997 : Wipara Kindergarten, Bali, Indonesia

Non-Formal Education:

- 2008 : 3D Course at "Cosmic Animation Course", Malang, Indonesia
- 2019 : Education and Training for Assessors in Animation, Bogor, Indonesia

Work Experience:

- Lecturer at Bandung Institute of Technology
Period : 2023 to 2025
- Visiting Lecturer at Brawijaya University Malang
Period : 2022 to 2023
- Technical Director of 8 Animations Project form "32 Stories of Indonesian Legends" at the Ministry of Education and Culture
Period : 2022
- Instructor at Magistra Utama Educational Institution
Period : 2021 to 2022
- Lecturer for the MBKM class at Universitas Negeri Malang
Period : 2021
- Teaching Assistant for Animation and Character Class at Bandung Institute of Technology
Period : 2021
- Visiting Lecturer at Universitas Negeri Malang
Period : 2013 to 2022
- Project Administrator at PT. Digital Global Maxinema Malang
Period : 2012
- Teaching Assistant at Universitas Negeri Malang
Period : 2012 to 2013
- Extracurricular Animation Teacher at SMA Laboratorium UM Malang
Period : 2012



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

- CEO at PT. Stormy Animasi Indonesia
Period : 2011 to Present
- Intern as an Animator at Citra Raya Televisi, Malang
Period : July 2011 to August 2011

Experience as Speaker:

- Public Lecture on "Indonesian Animation Strategies: Surviving and Thriving"
Telkom University Indonesia, Bandung, Indonesia 2025
- Techniques for Directing Moving Images in COmputer Graphics
Ciputra University Makassar, Indonesia, 2024
- National Seminar "Innovations in Elementary School Learning in 5.0 Era of Society"
Malang, Indonesia, 2023
- Bandung Institute of Technology Creative Camp
East Kalimantan, Indonesia, 2023
- Training on Introduction to Animation and Its Industry in Indonesia.
Malang, Indonesia, 2023
- Training on Basic Modeling, Rigging, & Animation
Sidoarjo, Indonesia, 2022
- Training on Blender Basic 3D Modeling
Malang, Indonesia, 2021

Experience as an Examiner:

- Examiner for Final Competency Test at SMK Islam 1 Durenan, Indonesia
Period : 2023
- Examiner for Final Competency Test at SMK Islam 1 Durenan, Indonesia
Period: 2022
- Examiner for Final Competency Test at SMK Plus NU Sidoarjo, Indonesia
Period: 2022
- Examiner for Final Competency Test at SMK Plus NU Sidoarjo, Indonesia
Period: 2021
- Examiner for Final Competency Test at SMK Negeri 9 Malang, Indonesia
Period: 2021
- Examiner for Final Competency Test at SMK Negeri 5 Malang, Indonesia
Period: 2015
- Examiner for Final Competency Test at SMK Negeri 4 Malang, Indonesia
Period: 2014



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

Contact

adhicipta.playground@gmail.com

www.linkedin.com/in/adhicipta
(LinkedIn)
www.mechanization.com
(Company)

Top Skills

Game Design
System Design
Conceptual Art

Languages

English

Honors-Awards

TELKOM Indigo Fellowship 2010
TELKOM Indigo Fellowship 2011

Wisudawan Terbaik Fakultas
Ekonomi & Bisnis UNIVERSITAS
AIRLANGGA 2011

Juara 3 Lomba Penulisan Naskah
Animasi - EDUNIMASI 2012

The Winner Digital Media Interactive
- GARUDA RIDERS

Publications

Membangun Webstore dengan
Joomla!

Mastering Chibi Character

Masa Depan Pasar Turi Ada di
Dunia Maya?

11 Aplikasi Portable Dahsyat untuk
USB Flash Disk

Membuat Karakter 3D Blender Boy

Adhicipta Raharja Wirawan

Game Designer: Cashflowpoly, Waroong Wars, Linimasa Sejarah,
Mengenal Emosi, Lindungi Tubuhku dll.
Surabaya, East Java, Indonesia

Summary

Saya seorang profesional freelance game designer sejak tahun 2012 hingga saat ini.

Selain itu berpengalaman dalam pengembangan produk kreatif berbasis Intellectual Property (IP) sejak 2010 hingga saat ini dalam bentuk komik, animasi, video game dan board game.

Proyek produk kreatif yang pernah dikembangkan diantaranya adalah The Adventures of Wanara: Garuda Riders, Orbiz, Detektif Djamel, Waroong Wars, Linimasa Sejarah Card Game, dan Financial Planner 101.

Latar belakang pendidikan S1/S2 Akuntansi serta kreatifitas sangat menunjang dalam memimpin tim kreatif dalam menyelesaikan setiap proyek produk berbasis IP mulai dari perencanaan manajemen proyek, riset, penganggaran & pendanaan, pengerjaan produk, pemasaran, penjualan, hingga evaluasi kinerja.

Selain kemampuan komunikasi yang terasah karena lebih dari 17 tahun sebagai seorang pengajar dan pembicara, kemampuan penguasaan software di bidang desain juga dikuasai seperti gimp, inkscape, blender 3d, dan kdenlive. Software untuk melakukan data analitik dan data intelligent yang dikuasai adalah Rapidminer yang berguna untuk melakukan proses monitoring serta data mining.

Experience

Universitas Kristen Petra

Guest Lecturer

January 2021 - Present (4 years 2 months)

Surabaya, East Java, Indonesia



© 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

Internasional Program Digital Media: 3D Game Design, Script and Storyboard, Creative Communication, Brand Communication Design, dan Creative Industry Management

Mechanimotion Entertainment
Senior Game Designer
January 2013 - Present (12 years 2 months)
Surabaya Area, East Java, Indonesia

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI)
Guest Lecturer
November 2023 - February 2025 (1 year 4 months)
Denpasar, Bali, Indonesia

AR (Augmented Reality)

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Guest Lecturer
August 2023 - February 2025 (1 year 7 months)
Yogyakarta, Indonesia

AI (Artificial Intelligence) in Animation Production

BP3 Curug
Course Instructor
August 2024 - August 2024 (1 month)
Curug, Banten, Indonesia

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Member of Advisory Board - DKV ITS
July 2022 - March 2023 (9 months)
Surabaya, East Java, Indonesia

Bina Edukasi Indonesia
Financial Literacy Program Officer
September 2021 - October 2022 (1 year 2 months)
Surabaya, East Java, Indonesia

Gamelab Indonesia
Expert Mentor
October 2021 - December 2021 (3 months)
Salatiga, Central Java, Indonesia



© 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

Universitas Surabaya (UBAYA)

Senior Lecturer

October 2003 - September 2021 (18 years)

S1 Sarjana Akuntansi: Sistem Informasi Akuntansi, Visualisasi dan Data

Analitik Bisnis, Pancasila dan Kewarganegaraan, Kewirausahaan dan Inovasi.

S2 Magister Akuntansi: Inovasi Akuntansi, Talentpreneurship and Business Modelling

MECHANIMATION Entertainment (PT Mekanima Inspira Nagara)

CEO & Founder

May 2012 - December 2020 (8 years 8 months)

Surabaya Area, East Java, Indonesia

Mechanimotion Entertainment adalah perusahaan yang bergerak di Industri Kreatif dan berfokus pada pembuatan board game dan video game.

dukungkreasi.id

CEO & Founder

June 2017 - September 2020 (3 years 4 months)

Surabaya Area, East Java, Indonesia

Startup galang dana untuk pengembangan produk kreatif.

Animation Academy

CEO & Founder

March 2011 - 2017 (6 years)

Surabaya Area, East Java, Indonesia

Lembaga kursus animas dan game berbasis Free Open Source Software

Relawan TIK (Teknologi Informasi & Komunikasi) Jawa Timur

Koordinator Sosialisasi & Edukasi

September 2011 - March 2012 (7 months)

Surabaya

Perkumpulan Profesional, Pekerja, Pemerhati, Penggemar dan Pengguna

Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Sosial dan Pemberdayaan TIK bagi

Kemanusiaan

Forum Blender Indonesia

Co-Founder

2009 - 2012 (3 years)

Komunitas pengguna Free - Open Source Software - BLENDER 3D Indonesia



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

PT. Elex Media Komputindo

Book Writer

2007 - 2010 (3 years)

Surabaya

1. Membangun Webstore dengan Joomla!, PT Elex Media Komputindo, ISBN:978-979-27-0782-3
2. 11 Aplikasi Portable Dahsyat untuk USB Flash Disk, PT Elex Media Komputindo, ISBN: 978-979-27-1994-9
3. Redesigning Joomla! Template, PT Elex Media Komputindo, ISBN: 978-979-27-2282-6
4. Yuwie, Berteman Sambil Meraup Uang, PT Elex Media Komputindo, ISBN:978-979-27-4290-9
5. Mastering Chibi Character, PT Elex Media Komputindo, ISBN:978-979-27-4617-4
6. Game Facebook Terbaik, PT Elex Media Komputindo, ISBN:978-979-275445-2

Education

AOTS Japan - The Overseas Human Resources & Industry Development Association
· (2014 - 2014)

Universitas Airlangga

Magister Akuntansi, Akuntansi Manajemen · (2009 - 2011)

PPA (Pendidikan Profesi Akuntansi) - Universitas Surabaya
Profesi, Akuntansi · (2006 - 2007)

Universitas Surabaya

Sarjana Ekonomi, Akuntansi · (1997 - 2003)

Pendidikan Animasi Surabaya Post

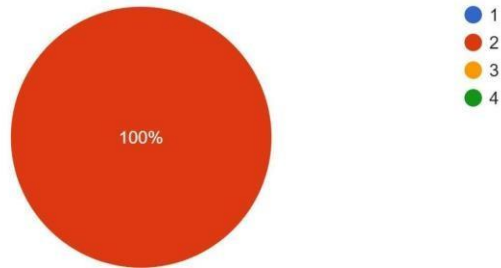
Setara D1, animasi · (2001 - 2002)

3. Angket Ahli media :

3. Gambar Diagram Angket Ahli media

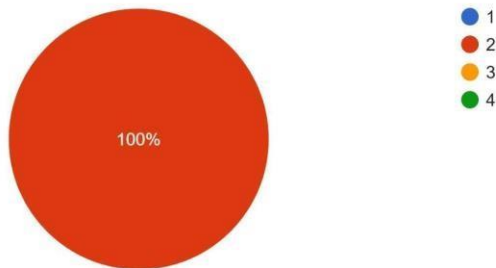
A. Kesesuaian Materi dengan Kurikulum 1. Desain visual animasi terlihat menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar

2 jawaban



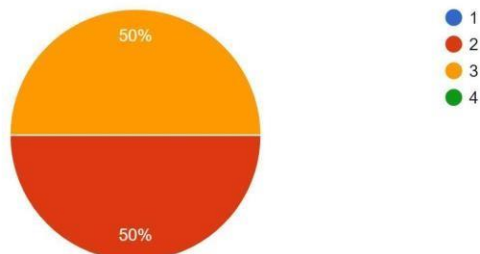
2. Pemilihan warna pada animasi terlihat harmonis dan nyaman dilihat.

2 jawaban



3. Model 3D rumah adat ditampilkan dengan jelas dan mudah dikenali.

2 jawaban



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

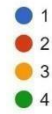
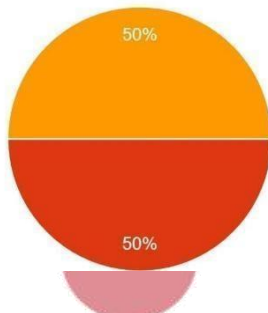
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

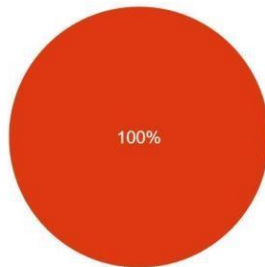
4. Desain karakter Nusa dan Guru sesuai dengan tema pembelajaran

2 jawaban



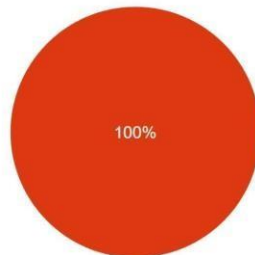
5. Tata letak objek dan elemen visual tersusun dengan baik.

2 jawaban



6. Gerakan karakter terlihat alami dan tidak kaku.

2 jawaban





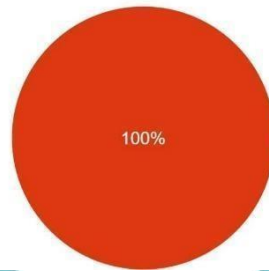
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

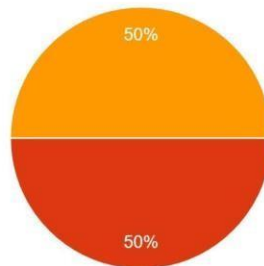
7. Perpindahan antar adegan berlangsung dengan halus.

2 jawaban



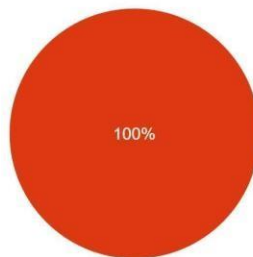
8. Gerakan kamera mendukung penyampaian informasi.

2 jawaban



9. Animasi mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

2 jawaban

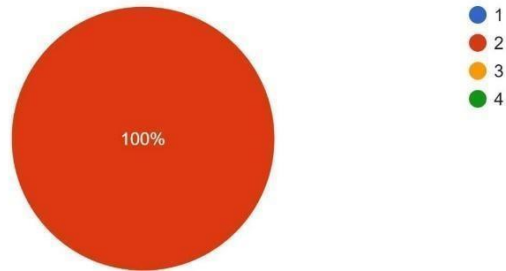


Hak Cipta :

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

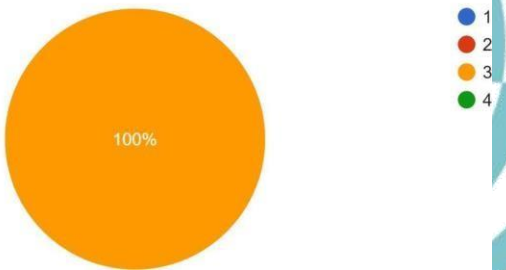
10. Penerapan prinsip-prinsip animasi terlihat dengan baik pada media yang dikembangkan

2 jawaban



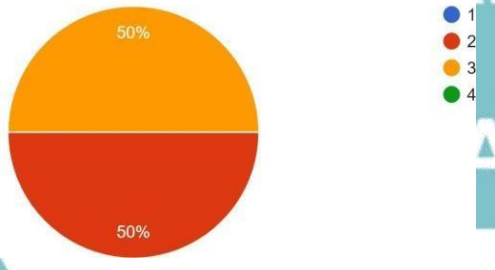
11. Narasi terdengar jelas dan mudah dipahami.

2 jawaban



12. Kualitas audio yang digunakan sudah baik.

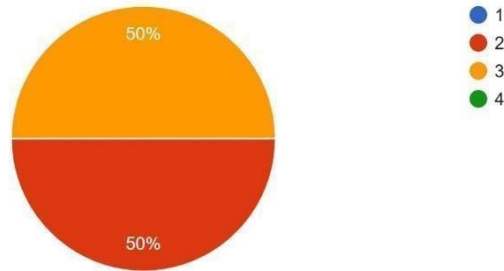
2 jawaban



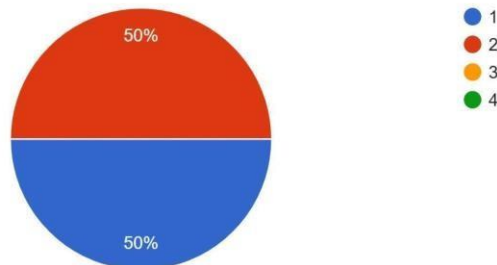
Hak Cipta :

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

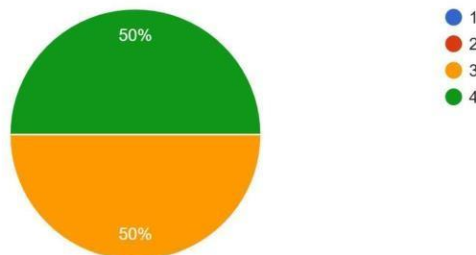
13. Musik latar sesuai dengan suasana pembelajaran.
2 jawaban



14. Keseimbangan volume antara narasi dan musik latar sudah sesuai.
2 jawaban



15. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.
2 jawaban



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

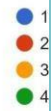
16.Ukuran teks yang ditampilkan sudah sesuai.
2 jawaban



17. Informasi yang ditampilkan pada teks mudah dipahami.
2 jawaban



18. Penempatan teks tidak mengganggu tampilan animasi.
2 jawaban



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

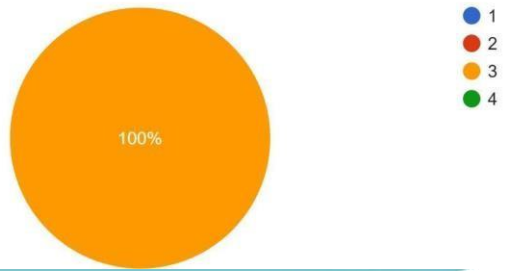
19. Animasi 3D dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

2 jawaban



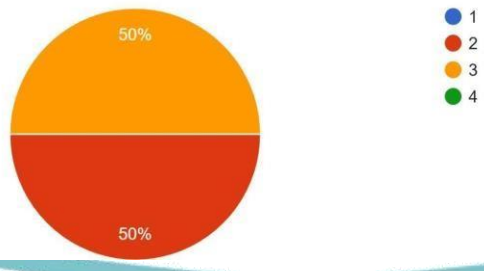
20. Penyajian materi melalui animasi membantu proses belajar siswa.

2 jawaban



21. Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

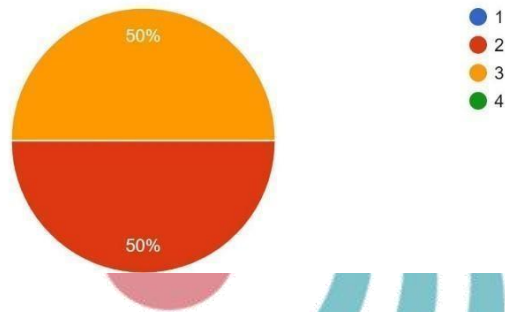
2 jawaban



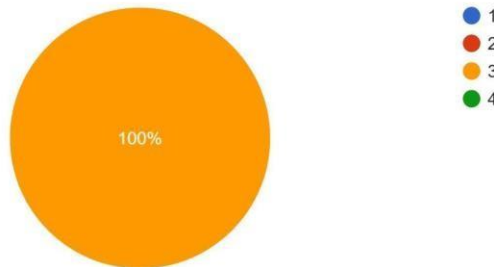
Hak Cipta :

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

22. Media mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi rumah adat Indonesia.
2 jawaban



23. Media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2 jawaban



Komentar dan masukan :

1. Perlu ditingkatkan kualitasnya, Kualitas audio yang kurang terlihat jadi turun kualitasnya.
2. Animasi karakter yg seharusnya jadi daya tarik malah mendapatkan porsi yg paling kecil

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

4. Dokumentasi saat beta testing :



Gambar 4.1Dokementasi beta testing

4. 1 Angket murid diisi secar a bergantian :



Gambar 4.1 Dokumentasi saat beta testing pengisian Angket murid

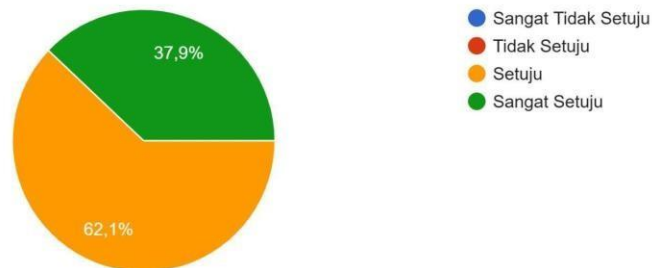
Hak Cipta :

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

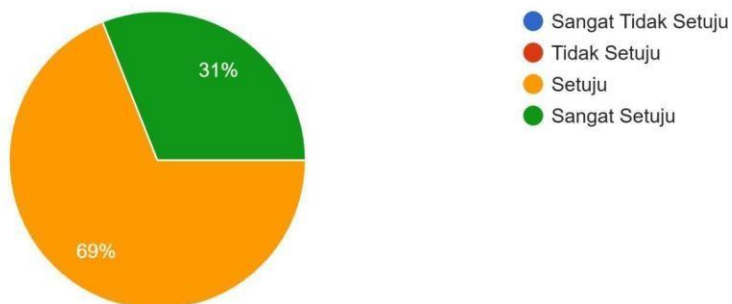
4.1 Angket murid :

4.1 Gambar Diagram Angket Murid

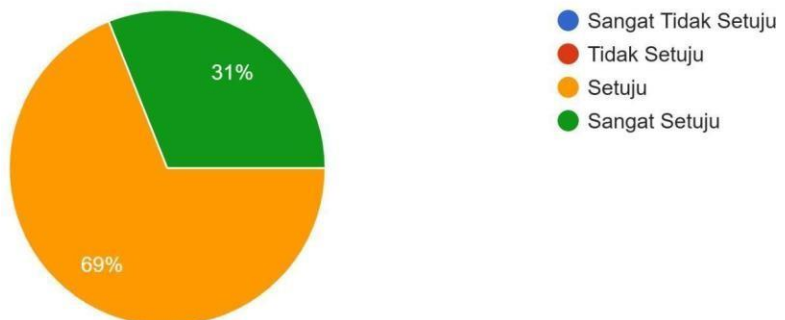
A. Aspek Visual dan Animasi 1. Tampilan animasi Petualangan Nusa menarik untuk ditonton.
29 jawaban



2. Warna yang digunakan dalam animasi terlihat menarik.
29 jawaban



3. Bentuk rumah adat terlihat jelas.
29 jawaban

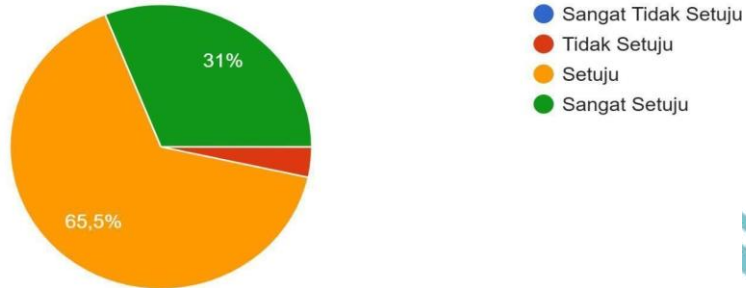


Hak Cipta :

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

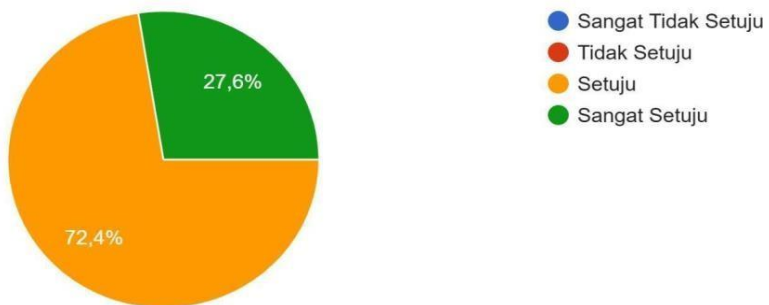
5. Perpindahan antar adegan terlihat halus.

29 jawaban



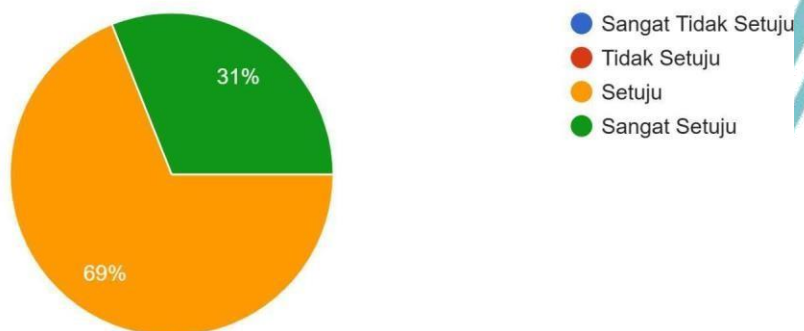
6. Suara narasi terdengar jelas.

29 jawaban



7. Volume suara narasi nyaman didengar.

29 jawaban

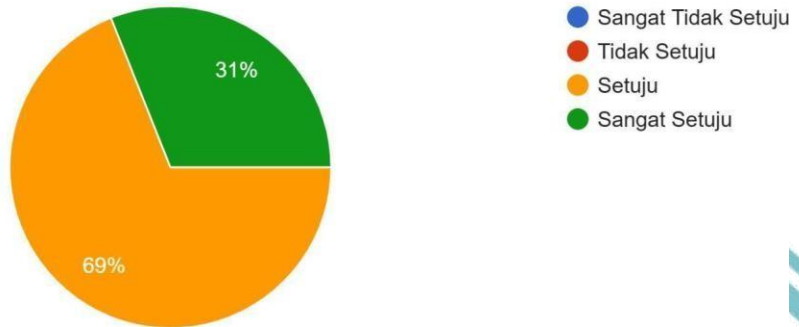


Hak Cipta :

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

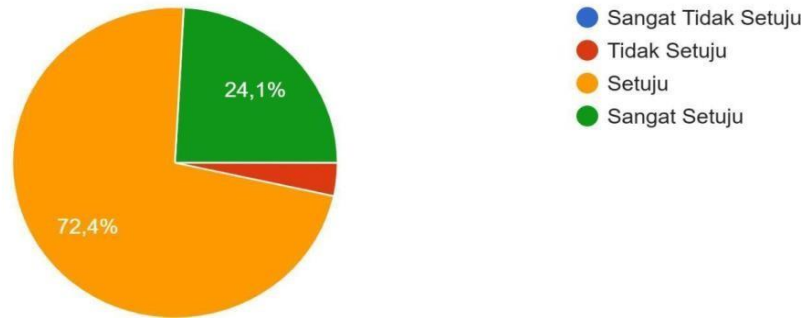
8. Musik latar (background) sesuai dengan isi animasi.

29 jawaban



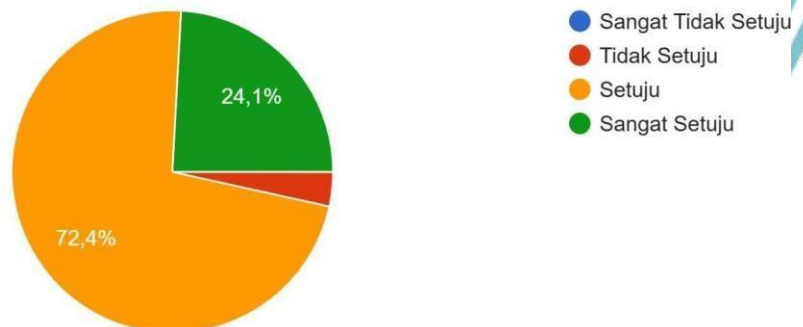
9. Musik latar tidak mengganggu saat mendengarkan penjelasan.

29 jawaban



10. Tulisan yang ditampilkan mudah dibaca.

29 jawaban

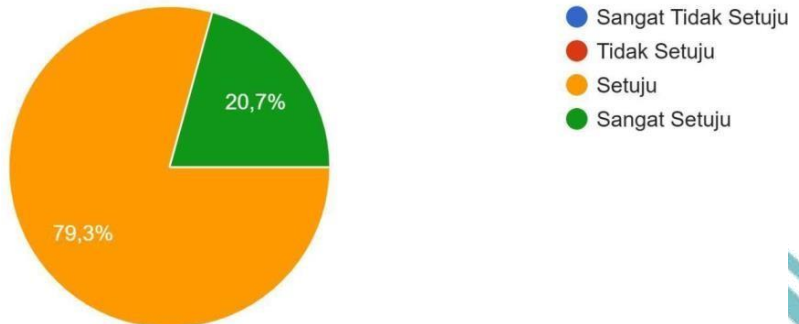


Hak Cipta :

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

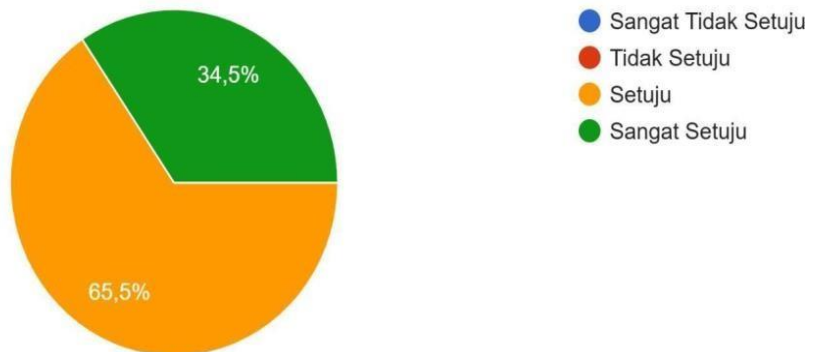
11. Ukuran teks yang ditampilkan sudah sesuai.

29 jawaban



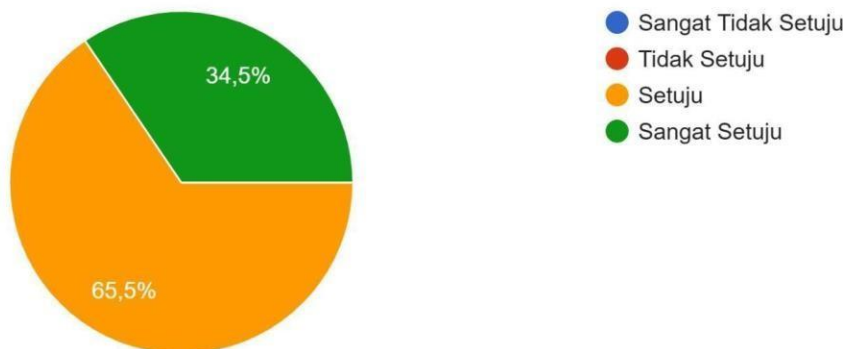
12. Teks membantu saya memahami informasi yang disampaikan.

29 jawaban



13. Saya dapat memahami materi rumah adat Indonesia melalui animasi ini.

29 jawaban

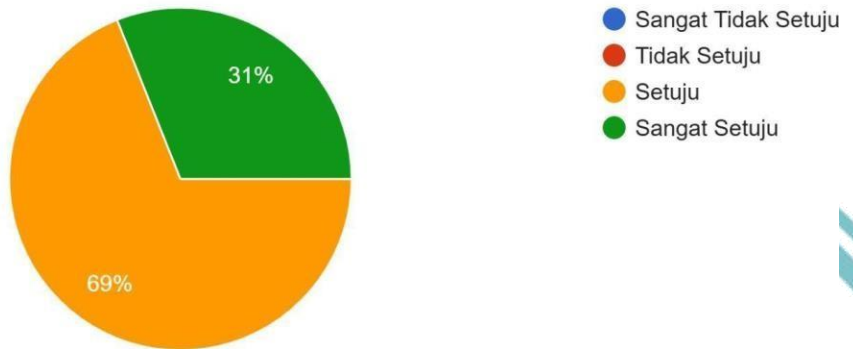


Hak Cipta :

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

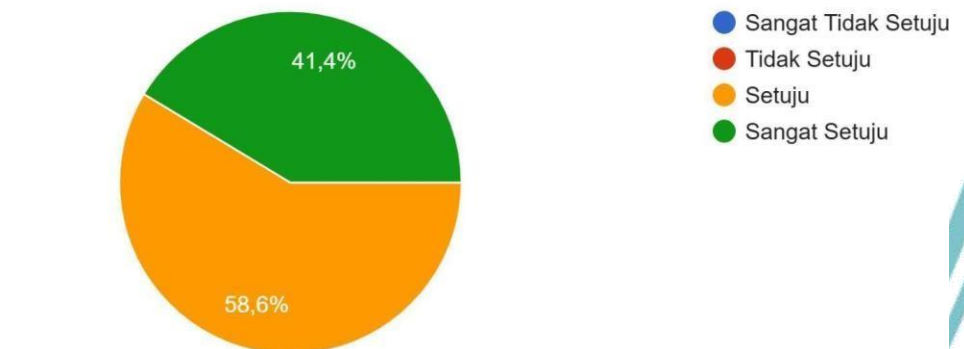
14. Animasi ini membuat saya lebih tertarik mempelajari budaya Indonesia.

29 jawaban



15. Saya merasa senang belajar menggunakan animasi Petualangan Nusa.

29 jawaban



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

5. Buku :

1. Cover Book
2. materi



Gambar 5 Buku referensi materi