



**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI
DONGENG VIRTUAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENINGKATAN PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

JIHAN ZAHIRAH 1807431017

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

2022



**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI
DONGENG VIRTUAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENINGKATAN PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

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

JIHAN ZAHIRAH

1807431017

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

2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jihan Zahirah
NIM : 1807431017
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-bener merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 3 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Jihan Zahirah)

NIM 1807431017



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Jihan Zahirah
NIM : 1807431017
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, Tanggal 12, Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**.

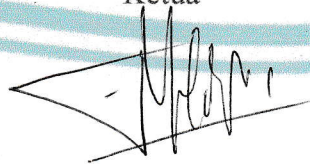
Disahkan oleh

Pembimbing I : Drs. Agus Setiawan, M.Kom ()
Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T. ()
Penguji II : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji III : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom, M.Kom.

NIP. 197802112009121003



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan ridhanya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang peneliti ajukan adalah “Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat kelulusan dan mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih peneliti sampaikan kepada:

- a. Bapak Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
- b. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
- c. Bapak Drs. Agus Setiawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, serta tenaga untuk membimbing dan memberikan arahan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
- d. Keluarga besar PAUD Delima YAJ yang telah mempersilahkan peneliti melakukan observasi dan penelitian terkait skripsi ini.
- e. Rekan satu tim peneliti dalam yaitu Annasya Deneff dan Ilham Kusumaning Pratama atas dukungannya satu sama lain sehingga penelitian dapat berjalan lancar
- f. Orang Tua dan keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jihan Zahirah

NIM : 1807431017

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

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

Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 3 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Jihan Zahirah)

NIM. 1807431017



Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini

Abstrak

Pentingnya pendidikan karakter bagi anak harus mulai ditanamkan sejak usia dini. Salah satu cara memberikan pembelajaran karakter pada anak usia dini adalah menggunakan video animasi yang didalamnya terdapat gambar dan suara. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah video animasi 2 dimensi dongeng yang didalamnya terdapat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sopan santun, suka menolong, tanggung jawab dan menjadi pemimpin yang baik sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*, dan *implement*. Sedangkan pada tahap pembuatan *prototype* menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Pada tahap *testing* menggunakan kuesioner yang dihitung dengan skala likert didapatkan hasil pengujian produk oleh guru sebesar 92,43% sangat setuju bahwa video dongeng dalam aplikasi dapat membantu pembelajaran pendidikan karakter.

Kata kunci: Animasi 2D, Dongeng, MDLC, Pendidikan Karakter

Hak Cipta :

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



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
<i>Abstrak</i>	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Video	7
2.2 Animasi 2D.....	7
2.3 Dongeng	7
2.4 Pendidikan Karakter	9
2.5 Media Pembelajaran	9
2.6 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	9
2.7 <i>Storyboard</i>	10
2.8 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	11
2.9 Prinsip Animasi	12
2.10 Penelitian Sejenis.....	19
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rancangan Penelitian	22
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
3.1.1 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	28
BAB IV	33

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Analisis Kebutuhan	33
4.2 Perancangan dan Pengembangan Aset 2D	35
4.2.1 Naskah	35
4.2.2 <i>Storyboard</i>	37
4.2.3 Referensi	46
4.2.4 <i>Material Collecting</i>	48
4.3 Realisasi Pembuatan Aset dan Animasi 2D	55
4.3.1 Pembuatan Aset 2D	56
4.3.2 Pembuatan Audio Dongeng.....	59
4.3.3 Pembuatan Animasi	61
4.4 Pengujian	70
4.4.1 Deskripsi Pengujian	70
4.4.2 Prosedur Pengujian	70
4.4.3 Data Hasil Pengujian	76
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	95
4.5 Distribusi	114
BAB 5	115
PENUTUP	115
5.1 Simpulan.....	115
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>User Requirement</i>	33
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	37
Tabel 4. 3 Referensi	46
Tabel 4. 4 <i>Material Collecting</i> Hewan.....	48
Tabel 4. 5 <i>Material Collecting</i> Aset Pendukung.....	50
Tabel 4. 6 <i>Material Collecting</i> Latar	51
Tabel 4. 7 <i>Material collecting</i> audio.....	54
Tabel 4. 8 Pembagian Peran.....	60
Tabel 4. 9 Kuesioner Guru.....	72
Tabel 4. 10 Kuesioner Guru.....	74
Tabel 4. 11 Kuesioner Ahli.....	75
Tabel 4. 12 Hasil <i>Alpha Testing</i>	77
Tabel 4. 13 Hasil <i>Beta Testing</i> Guru.....	81
Tabel 4. 14 Hasil <i>Beta Testing</i> Anak	88
Tabel 4. 15 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli.....	94

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Menggambar aset singa.....	56
Gambar 4. 2 Pembagian layer singa.....	57
Gambar 4. 3 Menggambar bebek sesuai referensi	58
Gambar 4. 4 Aset latar scene	58
Gambar 4. 5 Referensi <i>scene</i>	59
Gambar 4. 6 Pembuatan audio dongeng	60
Gambar 4. 7 Kumpulan project di Adobe Illustration.....	62
Gambar 4. 8 <i>Layouting Aset</i> acak	63
Gambar 4. 9 <i>Layouting</i> aset sesuai <i>frame</i>	63
Gambar 4. 10 Tampilan Duik Bassel.....	64
Gambar 4. 11 <i>Rigging</i> pada rubah	65
Gambar 4. 12 <i>Tweening</i> pada rubah.....	66
Gambar 4. 13 Penyusunan gambar mulut Kancil.....	67
Gambar 4. 14 Penggunaan Puppet Tools	67
Gambar 4. 15 <i>Setting</i> efek <i>Wafe Warp</i>	68
Gambar 4. 16 Penggunaan <i>Wafe Warp</i> pada api.....	68
Gambar 4. 17 Tampilan <i>compositing</i>	69
Gambar 4. 18 Tampilan <i>rendering</i>	69

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	120
Lampiran 2. Naskah Dongeng	121
Lampiran 3. Hasil Kuesioner Guru	132
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Peserta Didik.....	138
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Ahli	142
Lampiran 6, <i>Resume</i> Ahli	143
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara.....	144
Lampiran 8 Dokumentasi <i>Beta Testing</i>	145





Hak Cipta :

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini memiliki dampaknya tersendiri bagi kehidupan manusia, baik itu dampak positif maupun negatif. Perkembangan IPTEK memberikan kemudahan, kecepatan dan keakuratan dalam berbagai hal. Seperti halnya dalam pendidikan, kemudahan mengakses informasi, ilmu pengetahuan bahkan materi pembelajaran menjadi dampak positif yang terasa dimasyarakat. Bukan hanya itu dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan juga dapat membuat pengajar memiliki inovasi akan hal baru dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dan terasa membosankan.

Pendidikan merupakan salah satu penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia yang ada di Indonesia. Tidak hanya memberi bekal materi pelajaran dan keahlian saja, tetapi pendidikan juga menanamkan nilai-nilai dan etika yang berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut serupa dengan isi UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pembahasan mengenai pendidikan tidak ada habisnya, permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan merupakan concern tersendiri yang harus diperbaiki dari waktu ke waktu. Terutama dalam hal pendidikan karakter karena menyangkut pada nilai moral yang dimiliki oleh peserta didik.

Pentingnya pendidikan karakter bagi anak harus mulai ditanamkan sejak usia dini, agar karakter anak dapat tumbuh dengan pola pikir dan perilaku yang baik. Contoh nyata permasalahan pendidikan karakter yang ada adalah kasus seorang murid disalah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

satu SMP swasta di Kabupaten Gresik yang menantang gurunya saat ia diingatkan oleh gurunya untuk tidak boleh merokok. Pada kasus tersebut, seorang siswa memegang kerah gurunya sambil merokok dan melempar kata-kata yang tidak sopan. Hal tersebut adalah satu dari berbagai macam kasus dampak lemahnya pendidikan karakter di Indonesia. Dalam Permendikbud No. 20 tahun 2018 pasal 2 ayat 1 disebutkan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter atau PPK dilaksanakan untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter yang meliputi banyak nilai. Diharapkan dengan pendidikan karakter ini dapat menanamkan karakter mulia bagi peserta didik yang dimulai dari lingkungan sekolah mengingat saat ini terjadinya kemerosotan moral dan nilai-nilai karakter anak. Penanaman pendidikan karakter dalam pendidikan formal dimulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini karena pada rentang umur ini anak mengalami perkembangan otak yang sangat baik sehingga memiliki kemampuan dalam menyerap segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya dengan cepat (Rustini, 2018)

Materi pendidikan karakter tidak identik dengan mengasah kemampuan kognitif, tetapi lebih mengarahkan pengasahan kemampuan afektif. Salah satu metode pembelajaran karakter yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini adalah dengan cerita-cerita keteladan seperti kisah-kisah keteladan Nabi-nabi, pahlawan, dan juga cerita dongeng. Menurut Agus Triyanto, (2007) Dongeng ialah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral “mendidik” dan juga menghibur. Nilai moral dan amanat yang terdapat dalam dongeng menjadikan dongeng sebagai media pembelajaran karakter yang baik untuk dipelajari anak.

Penyampaian pembelajaran mengenai dongeng jika dipadukan dengan penggunaan media audio visual akan lebih menarik minat anak untuk memperhatikan materi tersebut karena didalamnya terdapat dua unsur yang digabungkan yaitu suara dan gambar. Salah satu media audio visual yang marak digunakan dalam pembelajaran adalah video animasi. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk,

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

2011). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada dua sekolah yaitu TK Mutiara Hikmah dan PAUD Delima YAJ yang ada di Depok, Jawa Barat, masih terdapat penyampaian nilai-nilai karakter yang diselipkan berdasarkan kegiatan bercerita yang dilakukan dengan hanya menggunakan buku cerita kecil maupun boneka tangan, kegiatan tersebut tidak melibatkan anak secara langsung, hanya ada guru yang membacakan cerita lalu anak mendengarkan cerita tersebut tanpa adanya kegiatan lain. Menurut ibu Maemunah selaku Kepala Sekolah PAUD Delima YAJ, penyampaian cerita berdasarkan buku maupun boneka tangan yang dilakukan terkadang sulit untuk dicerna karena tingkat fokus anak yang bermacam-macam dan ketertarikan anak pada gambar yang disajikan mempengaruhi apa yang ia tangkap dari isi cerita.

Penggunaan video animasi 2 dimensi cerita dongeng sebagai media penyampaian materi selain dapat memudahkan guru dalam pembelajaran, juga dapat memudahkan anak dalam memahami maksud dari cerita dongeng tersebut karena tampilan yang menarik dibanding hanya melalui pembacaan cerita secara langsung oleh guru. Pengemasan video animasi dalam balutan teknologi virtual dapat membuat anak-anak tidak hanya menyaksikan tayangan video animasi melainkan juga dapat berinteraksi dalam dunia virtual tersebut dan mendapatkan pengalaman berbeda serta tidak terlupakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut mengenai metode pembelajaran dongeng bagi anak-anak yang disampaikan dengan video animasi 2 dimensi dibalut dengan teknologi virtual diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak dalam pembelajaran cerita sehingga dapat membantu meningkatkan pendidikan karakter pada anak. Hal tersebut mendasari penulis memilih topik dalam penelitian ini yang berjudul “Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dijadikan fokus dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana rangkaian pembuatan



Hak Cipta :

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

video animasi 2 dimensi cerita dongeng dalam virtual sebagai media peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dalam perancangan video animasi 2 dimensi ini adalah sebagai berikut:

1. Dongeng yang ditampilkan berupa video animasi 2 dimensi.
2. Aset gambar yang digunakan berasal dari internet dan buatan sendiri.
3. Cerita dongeng yang dibuat berjumlah satu berdasarkan ide peneliti dan tim
4. Cakupan materi dongeng yang digunakan adalah satu dongeng yang mengandung nilai pendidikan karakter berdasarkan buku 9 pilar karakter seperti nilai kejujuran, sopan santun, tanggung jawab, disiplin, suka menolong dan menjadi pemimpin yang baik
5. *Software* yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah Adobe Illustrator, Adobe Premiere, serta After Effect.
6. Target pengguna aplikasi ini adalah siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan usia 5 – 6 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat video animasi 2 dimensi cerita dongeng pada pembuatan dongeng virtual sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah:

- a. Memudahkan guru memberikan edukasi cerita untuk anak sebagai alat bantu dalam pembelajaran karakter



Hak Cipta :

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

- b. Memberikan pengalaman yang baru bagi anak dalam mendengarkan cerita dongeng.
- c. Memberikan pemahaman kepada anak mengenai nilai-nilai yang baik seperti kejujuran, sopan santun, suka menolong dan bagaimana menjadi pemimpin yang baik
- d. Mengetahui pengaruh video animasi dongeng terhadap peningkatan pendidikan karakter pada anak usia dini

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah riset, penelitian, maupun karya tulis. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan mengenai latar belakang pembuatan video animasi 2 dimensi dongeng sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini, batasan masalah membahas mengenai hal-hal apa saja yang akan dilakukan dalam pembuatan video animasi 2 dimensi dongeng dan batasan-batasan pembuatan sehingga pembahasan tidak terlalu meluas, tujuan dan manfaat pembuatan animasi dongeng, serta yang terakhir terdapat sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II menjelaskan mengenai landasan dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan video animasi dan didukung oleh sumber terpercaya serta valid penulisannya.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III menjelaskan mengenai rancangan penelitian yang akan dilakukan dengan menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, menjelaskan mengenai tahapan penelitian yang dilakukan dengan metode MDLC (*Multimedia*

Development Live Cycle), teknik pengumpulan data dengan wawancara, studi literature dan kuesioner yang dianalisis dengan skala likert. Serta menjelaskan objek penelitian yang digunakan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV membahas tentang hasil pengujian video animasi dongeng, deskripsi pengujian aplikasi, prosedur pengujian, data hasil pengujian yang didapat dari teknik pengumpulan data, dan analisis data atau evaluasi penelitian.

5. BAB V PENUTUP

Pada Bab V tentang hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan dan saran berisi masukan-masukan yang membangun untuk pengembangan penelitian selanjutnya



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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

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

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

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

1. Pada penelitian ini peneliti berhasil membuat aset dan melakukan penganimasian pada karakter hewan dan objek pendukung lain.
2. Dongeng berisi pembelajaran nilai-nilai karakter seperti kejujuran, suka menolong, sopan santun, tanggung jawab, pemimpin yang baik, disiplin
3. Berdasarkan pengujian tahap *beta testing* oleh ahli didapatkan hasil presentase sebesar 88,3 % yang berarti sangat setuju bahwa video animasi 2D dongeng layak untuk ditonton anak dengan rentang umur 5-6 tahun.
4. Berdasarkan tahap pengujian *beta testing* oleh guru didapatkan hasil presentase sebesar 92,43% yang berarti sangat setuju bahwa video dongeng dapat membantu pembelajaran pendidikan karakter.
5. Berdasarkan tahap pengujian *beta testing* oleh peserta didik didapatkan hasil presentase sebesar 84% . hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami makna mengenai materi karakter yang ada pada dongeng.

5.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat membuat perbaikan dan pengembangan kedepannya. Saran dan masukan tersebut berupa pemberian transisi pada beberapa *scene* yang cenderung terlihat patah atau *jumping* alangkah baiknya sebelum memasuki pergantian adegan dilakukan pergerakan kamera *close up* sebagai transisi agar tidak terlihat patah. untuk pengaturan audio disarankan untuk mengatur kembali *gain*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

audio agar tidak saling tumpang tindih dengan rekomendasi audio gain *voice over* adalah 0+, *background music* -12, SFX -6 tetapi tetap menyesuaikan dengan suara yang masuk. Dengan rincian audio gain terbesar ada pada *voice over*, SFX dapat ditampilkan sesekali dan *background music* yang hanya digunakan untuk mengisi kekosongan sehingga tidak perlu terdengar dengan jelas.





DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhuda, Y. A. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung (SENTER 2019)*, (pp. 554-568).
- Ali, M., Novan, Y., & Anugrah, I. (2021, Juli). Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, Vol. 2, No. 2, 60-71.
- Hariguna, T., & Wjiono, A. (2017). Dongeng Ayam dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi. *Jurnal Telematika*, Vol. 10, No. 1.
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, Vol 1, 99-113.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini.
- Khulsum, U., Hudyono, Y., & Dwi, E. (2018, Februari). Pengembangan Bahna Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Volume 1, Nomor 1, 1-12.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Swabumi*, Vol. 8, No. 1.
- Muchlis, M., Christian, A., & Sari, P. M. (2019, Maret). Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih. *Jurnal Eksplora Informatika*, Vol. 8, No. 2.
- Mulyadi, M. (2011, Januari - Juni). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Multimedia*, Vol. 15 No. 1.
- Mustika, Eka, & Maissy. (2017, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, Volume 2, No. 2, 121-126.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jawa Timur: Ghalia 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

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

- Nurzat, S., Samuel, G. G., & Arif, S. (2017). "Gaa-Mbee: Flower" Animasi Dua Dimensi Dengan Teknik Cut Out. *Journal of Animation and Games Studies*.
- Pandhu, A., & Riyan, M. (2020, Maret). Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer, Vol. 1, No.1*, 1-14.
- Paramita, E., Hasmalena, & Syafdaningsih. (n.d.). Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Palembang. 1-9.
- Permata, I., Hasna, A., Mubdi, A., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Analia, S. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimed, Vol. 2, No. 1* , 45-55.
- Pramudiani, Polina, L., & Puri. (2018). Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD Formal Binaan I Dan Binaan III Ciracas Jakarta Timur. *Jurnal SOLMA, 7(2)*, 215-224.
- Pranatawijaya, h. V., Widiatry, Priskila, R., & Adidyana, B. P. (2019, November). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika, Vol. 5, No. 2*.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan dan Informasi, Vol 2, No 1*, 99-106.
- Rustini, T. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1*.
- Salahuddin, H. (2020). Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban.
- Smaldino, S., L, D., & James D., R. (2012). *Instructional Technology and Media For Learning*.
- Suantari, N. W. (2016). *Dunia Animasi*. Denpasar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.



Hak Cipta :

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

- Suhadisiwi, I. (2018). *Panduan Praktis Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbasis Budaya Sekolah*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan (PASKA).
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019, Oktober). Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisai Penyakit DBD. *Jurnal Rekam, Vol.15, No. 2*.
- Tari, F., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2016). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Mendongeng Dengan Media Wayang Kertas. *Jurnal Ilmiah Potensia, 1(1)*, 41-49.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1 ed.). (D. Febiharsa, Ed.) Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yudha, A. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: Dar Mizan.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Jihan Zahirah

Anak pertama dari dua bersaudara yang lahir di Depok, 25 Juli 2000. Bertempat tinggal di Jl. Kalimulya Komplek Teratai Brimob Kalimulya, Cilodong, Jawa Barat. Lulus dari SD Sekar Adi pada tahun 2012, SMPN 3 Depok pada tahun 2015, dan SMAN 5 Depok pada tahun 2018. Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2018

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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

Hak Cipta :

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

Lampiran 2. Naskah Dongeng

JUDUL: PEREBUTAN TAHTA SI RAJA HUTAN

SKENARIO

SCENE 1

Semakin hari keadaan hutan semakin kacau, mulai dari penebangan pohon sampai pembakaran hutan membuat ekosistem hutan menjadi terganggu dan hewan-hewan mulai kesulitan mencari makanan dan tempat tinggal.

SCENE 2

Sampai suatu hari tiap perwakilan hewan memutuskan untuk rapat membicarakan kelangsungan hidup mereka. Mulai dari gajah, kelinci, singa, rubah dan masih banyak lagi.

GAJAH (LIMAN)

“Bagaimana apakah semua perwakilan hewan sudah hadir?”

KELINCI (ALIT)

“sepertinya sudah”.

GAJAH (LIMAN)

“Baik mari kita mulai saja, maksud ku mengajak kalian semua berkumpul disini adalah untuk membicarakan kelangsungan hidup kita kedepannya, seperti yang kalian tau hutan kita sedang kacau. Kita butuh sosok pemimpin yang bisa memimpin dan mengatur kita sehingga kekacauan ini bisa teratasi, bagaimana menurut kalian?”

KANCIL (JENAR)

“Ya betul, aku sangat setuju dengan Liman, kita memang butuh seorang pemimpin yang bijaksana”

DOMBA (CELUNG)

“Tapi bagaimana kita bisa mendapatkan seorang pemimpin tersebut? Kita harus tau betul kalau pemimpin itu memang layak”

Semua hewan terlihat bingung dan berfikir sampai munculah ide Jenar si kancil

KANCIL (JENAR)

“Bagaimana kalau kita buat pemilihan si raja hutan? Pemilihan tersebut akan kita lakukan seminggu lagi disini, jadi tugas kita mengabarkan kepada kawan-an kita masing-masing tentang pemilihan ini dan jika sudah ada bisa memberikan nama yang akan dicalonkan menjadi raja hutan nantinya”

GAJAH (LIMAN)

“Wah ide yang bagus, aku setuju”

DOMBA (CELUNG)

“ya, aku juga”

SCENE

Setelah pertemuan berakhir, -hewan-hewan kembali dan memberitahu kawanannya bahwa akan ada pemilihan raja hutan, jika ada yang tertarik untuk mencalonkan bisa memberitahu perwakilan hewan tadi.

SCENE 4

Hak Cipta :

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

Seekor rubah jantan bernama Torong tertarik mendengar berita tersebut. Torong berpikir pasti enak rasanya menjadi raja hutan bisa memerintah semua hewan dan akan ditakuti oleh semua penghuni hutan.

TORONG

“Wah ini adalah kesempatan yang sangat bagus, jika aku terpilih pasti semua hewan di hutan ini akan menghormati aku dan memperlakukan aku dengan sangat baik.

Bahkan aku tidak perlu mencari makan sendiri karena pasti mereka akan mencarikan ku makanan WAAHAHAHAH TORONG SI RAJA HUTAN”

SCENE 5

Di tempat yang lain terlihat seekor singa yang sedang kebingungan, singa tersebut berjalan ke kanan dan ke kiri berulang kali sambil ia memikirkan kata-kata kawanannya yang meminta ia untuk maju mencalonkan diri

SURA

“hmm bagaimana ya, sebenarnya aku ingin sekali mencalonkan diri menjadi raja hutan, tapi apakah aku bisa memimpin hutan ini dengan baik dan membuat hewan-hewan sejahtera?”

Singa tersebut bernama Sura yang terkenal sebagai singa pemberani, tegas, dan baik hati tidak hanya pada kawanannya singa saja tetapi kepada hewan-hewan di hutan, hal itu yang membuat kawanannya meminta ia untuk mencalonkan diri.

SCENE 6

Kabar Sura yang akan mencalonkan diri menjadi raja hutan pun sudah sampai ditelinga Torong si rubah. Torong yang mendengar kabar tersebut pun merasa kesal

Hak Cipta :

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

TORONG

“Apa?!! Sura yang akan menjadi calon raja hutan selain aku?! Hmm ini tidak bisa dibiarkan, jika aku tidak melakukan apa-apa, aku bisa saja kalah dengannya.”

((JEDA))

“Ahaa, aku punya ide. Aku akan membuat Sura dibenci oleh penghuni hutan sehingga tidak akan ada yang mau memilih dia” ((senyum licik))

SCENE 7

Lalu Torong mulai menemui penghuni hutan lainnya dan menyebarkan berita bohong mengenai Sura, hal tersebut dilakukan agar penghuni hutan lainnya terpengaruh dengan kata-kata Torong dan mulai membenci Sura.

SCENE 8

Pada suatu Pagi, Sura sedang berjalan-jalan menuju sungai sambil menghirup udara pagi yang segar, diperjalanan Sura bertemu dengan penduduk hutan lainnya seperti Celung si domba, Gori si tupai dan Udet ular tetapi saat Sura menyapa mereka semua seperti biasa, mereka malah memalingkan muka dan bahkan pergi dari hadapan Sura tanpa membalas sapaan Sura sebelumnya.

((JEDA))

Sura yang bingung pun melanjutkan perjalanannya

SURA

“kenapa ya mereka semua tidak membalas sapaan ku seperti biasa hmm, atau mungkin tadi suara ku tidak terdengar kali ya makanya mereka tidak membalas”

Hak Cipta :

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

SCENE 9

Tidak berapa lama sampailah Sura di sungai, saat Sura sudah tidak sabar untuk minum di sungai, tiba-tiba saja Sura mendengar percakapan Meru dan Meri, 2 ekor bebek didepannya

BEBEK (MERU)

“Kau tau tidak, Sura yang kita sangka baik dan pemberani ternyata sama jahatnya seperti Serigala karena ia telah bersekongkol memangsa seekor tapir dari hutan seberang.”

Sura yang mendengar hal itu pun langsung memanggil Meru dan Mero

SURA

“Hai Meru-Mero, apa yang sedang kalian bicarakan? Kenapa kalian berfikir seperti itu”

((terlihat bingung))

Meru dan Mero yang kaget karena Sura mendengar hal tersebut langsung menepi ke daratan dan tidak menjawab Sura lalu pergi meninggalkannya.

SURA

“Meruu Meroo, kenapa kalian malah pergi?”

((Berteriak))

SCENE 10

Sura menjadi semakin heran, tidak biasanya hewan-hewan di hutan ini bersikap cuek kepadanya dimulai dari tadi pagi saat ia menyapa teman-temannya di jalan sampai

Hak Cipta :

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

saat bertemu Meru dan Mero yang sedang membicarakannya. Akhirnya Sura tidak ambil pusing dan langsung melanjutkan aktivitasnya meminum air sungai

SCENE 11

Setelah selesai Sura memutuskan untuk kembali ke rumahnya, di perjalanan ia bertemu dengan seekor kelinci bernama Alit yang terlihat sangat ketakutan, ternyata Alit sedang ketakutan karena dikejar oleh Gala si serigala. Sura yang melihat itu pun langsung berlari menghampiri Alit.

SURA

“Alit apa yang membuat kamu ketakutan seperti itu”

KELINCI (ALIT)

“Sura aku sedang dikejar oleh Gala, tadi ia bilang ia akan memakan aku karena lapar”

Lalu sambil masih terengah-engah Alit sadar akan rumor bahwa Sura bersekongkol dengan Gala untuk mencari mangsa.

KELINCI (ALIT)

“aduuu aku lupa kenapa aku malah minta tolong sama kamu, kalian kan akan memangsa aku karena kalian bekerja sama, huaaaa ibuu aku takutt” ucap Alit sambil menangis.

SCENE 12

Tidak lama setelah itu munculah Gala dari semak-semak

SERIGALA (GALA)

Hak Cipta :

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

Hak Cipta :

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

“oh oh ohh kamu disini Alit, ayo sini tidak usah kabur lagi aku sudah sangat lapar, dan aku tau dagingmu itu sangat enak dan segar mmm”

“heitss ternyata ada kawanku Sura, tapi maaf ini jatah makan ku karena aku duluan yang mendapatkannya tadi, jadi lebih baik kamu mencari makanan mu sendiri

hahaha”

SURA

“Apa yang kamu lakukan disini Gala?! Bukankah kamu tinggal di hutan seberang?! Kamu tidak boleh makan hewan apapun di hutan ini! Ingat perjanjian para leluhur, bahwa kita tidak boleh saling serang dengan hutan seberang”

SERIGALA (GALA)

“Halah aku sudah tidak peduli dengan peraturan itu,yang aku mau sekarang hanya Alit yang segar”

SURA

“tidak bisa, berarti kamu akan terima akibatnya jika melanggar peraturan itu”

Sura pun mengeluarkan geramannya yang sangat besar, yang suaranya bisa terdengar oleh semua penghuni hutan, “**ROOOOAARRR!**” hal itu membuat Gala takut dan lari menjauh dari Sura.

SCENE 13

Sura mengejarnya dengan cepat dan berhasil menangkap Gala

SERIGALA (GALA)

“Aa aa ampun Sura, lepaskan aku maafkan aku Sura aku berjanji tidak akan melanggar peraturan itu lagi, tapi aku mohon jangan kau makan aku sekarang, aku masih ingin hidup”

SURA

“Baiklah untuk saat ini akan aku bebaskan kamu, tapi jika lain kali kamu seperti ini maka tidak akan ada ampun untukmu, Cepat pergi sekarang RRROOOAARR”
perintah Sura.

KELINCI (ALIT)

“Hhh hhh hh Suraa terimakasih ya telah menolongku”

((terengah-engah))

SURA

“Tidak masalah, selama aku bisa membantumu”

SCENE 14

Keesokan harinya, Torong merasa kelaparan meskipun ia sangatlah malas ia tetap harus mengisi perutnya demi bertahan hidup. Maka ia mencoba mencari makanannya sambil berjalan santai di huta

TORONG

“Kalau bukan karena sangat lapar aku tidak akan berjalan-jalan di siang hari seperti ini lebih baik aku tidur huhh” gerutu Torong

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Di perjalanan, Torong melihat ke kanan dan ke kiri apakah ada hewan yang bisa ia makan, dan ternyata ada seekor ayam yang sedang mengerami telur-telurnya. Tanpa berpikir panjang Torong yang melihat itupun langsung menerkam ayam dan memakannya

SCENE 15

Ayam itu pun teriak ketakutan. Sura yang sedang berjalan-jalan di hutan tidak sengaja melihat Torong sedang melahap induk ayam, hal tersebut membuat Sura terkejut.

SURA

“Torong! Apa yang kamu lakukan?”

Torong terkejut mendengar teriakan Sura. Torong yang panik langsung berniat untuk memfitnah Sura.

TORONG

“Teman-temaann lihat Sura si singa telah memangsa seekor induk ayam, ia tidak sebaik yang kita pikir”

ucap Torong berkata bohong. Semua hewan di hutan yang mendengar teriakan Torong pun langsung menghampiri.

SCENE 16

SURA

“Tidakk ini tidak seperti yang kalian pikirkan, Torong lah yang memakan induk ayam itu”

ULAR (UDHET)

“Iya betul, aku melihat semua kejadiannya. Bahwa Torong, memangsa Induk ayam yang malang itu dan ia malah memfitnah Sura yang baru saja datang, kalau tidak percaya lihat saja sudut bibir Torong (zoom ke bibir torong)

TORONG

“Tidak itu tidak benarr, bukan aku yang makan” ucap Torong.

KELINCI (ALIT)

“Cukup Torong, tidak usah banyak mengelak semua yang kamu ucapkan itu tidak benar, kemarin kau menyebarkan rumor bahwa Sura bersekongkol dengan Gala untuk memangsa hewan-hewan. Tetapi nyatanya Sura malah membantuku yang akan dimakan oleh Gala.”

ULAR (UDHET)

“Iya, Alit benar, aku kemarin melihat Sura menolong Alit dari Gala,”

DOMBA (CELUNG)

“Betul, pembohong sepertimu tidak pantas untuk menjadi raja kami,”

TORONG

“Ma maa maaf kan aku semua. Aku menyesal atas perbuatanku. Sebagai hukuman dari ulahku aku akan pergi dari hutan ini”

((berlari menjauh dari Hutan))

Hak Cipta :

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



SCENE 17

Sepeninggalan Torong, Sura yang menjadi calon tunggal raja hutan pun langsung diangkat menjadi raja hutan. Karena kebaikan, dan jiwa kepemimpinan Sura yang membuatnya menjadi Raja hutan yang disegani oleh penghuni hutan, dan hutan pun mulai aman kembali.



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Nama: Maemunah Spd.
Kepala sekolah :
Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?				✓
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?				✓
3	Apakah aplikasi membantu pembelajaran pendidikan karakter?				✓
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter?			✓	
5	Apakah aplikasi membuat efisiensi dalam pembelajaran karakter?				✓
6	Apakah petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami?			✓	
7	Apakah karakter 3D yang terdapat pada aplikasi sudah menyerupai karakter dalam video animasi?				✓
8	Apakah video dongeng yang ditampilkan sudah menarik?				✓
9	Apakah video dongeng yang ditampilkan mudah dipahami?				✓
10	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai kejujuran?				✓
11	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai sopan santun?				✓
12	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai baik hati?				✓
13	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai pemimpin yang baik?				✓
14	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran karakter?				✓



Hak Cipta :

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

15	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?				<input checked="" type="checkbox"/>
----	-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	-------------------------------------

Kritik dan saran:

Alhamdulillah. Video yang di tayangkan cukup baik. dan sudah membangun karakter anak-anak muda-muda. Setelah menonton video tadi anak-anak nilai karakter lebih baik lagi. Semoga kakanya dapat membuat video tayangan yang lebih menarik lagi.

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Sari Sabarina, Spd.

Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?				✓
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?			✓	
3	Apakah aplikasi membantu pembelajaran pendidikan karakter?			✓	
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter?				✓
5	Apakah aplikasi membuat efisiensi dalam pembelajaran karakter?			✓	
6	Apakah petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami?			✓	
7	Apakah karakter 3D yang terdapat pada aplikasi sudah menyerupai karakter dalam video animasi?			✓	
8	Apakah video dongeng yang ditampilkan sudah menarik?				✓
9	Apakah video dongeng yang ditampilkan mudah dipahami?			✓	
10	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai kejujuran?			✓	
11	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai sopan santun?			✓	
12	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai baik hati?			✓	
13	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai pemimpin yang baik?			✓	
14	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran karakter?			✓	





Hak Cipta :

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

15	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?			√	
----	-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---	--

Kritik dan saran:

* Aplikasinya sudah baik, hanya tinggal lebih diberikan lagi warna-warna yang lebih bervariasi dan binatang yang lebih beragam lagi.
Alhamdulillah sudah hebat, mudah-mudahan lebih semangat lagi dalam berkarya ya 😊

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju





Hak Cipta :

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

Ate Irma
Guru kelas
Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?				✓
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?			✓	
3	Apakah aplikasi membantu pembelajaran pendidikan karakter?				✓
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter?				✓
5	Apakah aplikasi membuat efisiensi dalam pembelajaran karakter?				✓
6	Apakah petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami?			✓	
7	Apakah karakter 3D yang terdapat pada aplikasi sudah menyerupai karakter dalam video animasi?				✓
8	Apakah video dongeng yang ditampilkan sudah menarik?				✓
9	Apakah video dongeng yang ditampilkan mudah dipahami?				✓
10	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai kejujuran?				✓
11	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai sopan santun?				✓
12	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai baik hati?				✓
13	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai pemimpin yang baik?				✓
14	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran karakter?				✓



Hak Cipta :

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

15	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?				✓
----	-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	---

Kritik dan saran:

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



*Fah
Endu
Galan*

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa				✓
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman		✓		
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,				✓

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan				✓
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

1

Rafiki

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman				✓
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek				✓
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban, seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				✓
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan				✓

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



1 Michele

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman			✓	
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban, seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci			✓	
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan				✓

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Freya
5 tahun.

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman		✓		
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban, seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci			✓	
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

Hak Cipta :

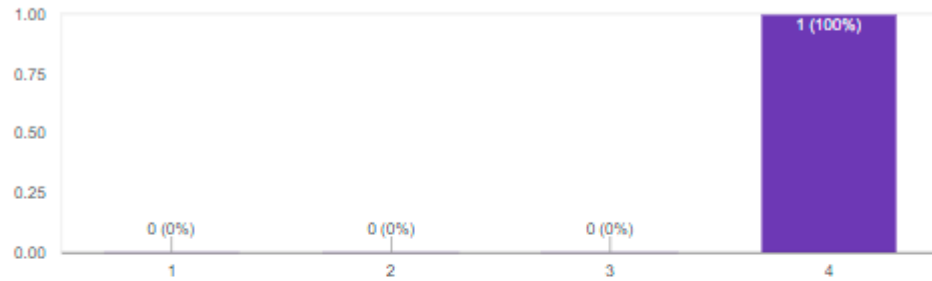
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Lampiran 5 Hasil Kuesioner Ahli


Penggunaan beberapa tipe shot seperti full shot, close up, medium close up sudah sesuai dan membuat adegan terlihat lebih jelas?

 Copy

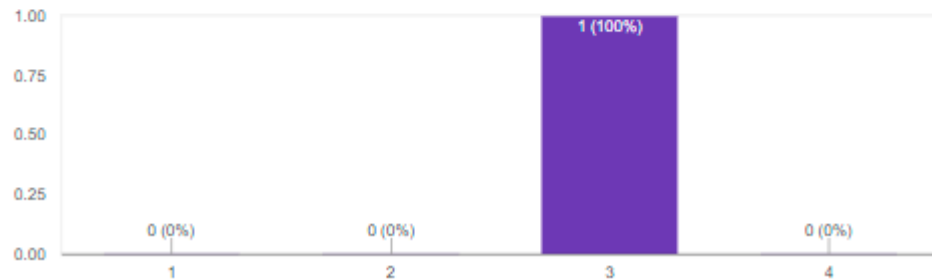
1 response



Pergerakan animasi sudah sesuai dengan prinsip-prinsip animasi?

 Copy

1 response



Kritik dan Saran

1 response

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengimprovisasi video tersebut antara lain adalah transisi di beberapa scene yang cenderung sedikit jumping serta pengaturan audio antara VO dan BGM.

Untuk transisi jumping atau patah terdapat di menit 2.11. Kejanggan terjadi ketika kamera langsung close up dan musang tiba-tiba menengok kearah kamera. Alangkah lebih baik untuk melakukan pergerakan close up terlebih dahulu kearah hutan tanpa ada musang, baru kemudian musang oranye dengan keadaan sudah menengok kamera masuk ke dalam frame tersebut.

Untuk pengaturan audio, disarankan untuk mengatur ulang gain audio agar tidak saling tumpang tindih. Formula yang di rekomendasikan antara lain adalah audio gain untuk VO adalah +0, BGM -12, SFX -6. Formula tersebut bersifat fleksibel menyesuaikan tiap suara yang masuk. Intinya VO merupakan audio yang paling besar, SFX dapat sesekali ditampilkan namun tidak sampai mengganggu VO. Sementara BGM hanya digunakan untuk mengisi kekosongan Audio saja tidak perlu terlalu besar sehingga sangat terdengar dengan jelas.

Secara keseluruhan, animasi yang disajikan sudah sangat baik dan layak untuk dipertontonkan. Poin cerita yang ingin disampaikan juga sudah sangat baik diutarakan oleh tiap karakter yang bermain pada cerita ini. Asset serta pergerakan animasi sudah cukup baik yang dapat dikembangkan dikemudian waktu seiring dengan bertambahnya jam terbang.

CURRICULUM VITAE
HOME
COMPETENCE
EXPERIENCE
CONTACT ME



Hi, I'm Azhar !

Muhammad Azhar Lazuardi is passionate art enthusiast who brings ideas into a form of Motion Graphic Design. Having prosperous experience in designing animation for Digital Advertisements, TV Shows, and Social Media Campaigns for various companies. Mainly focus on bringing creativity, detail-oriented, and impactful motion design as a strong key point.

Skill Competences

- Social media content creation and management
- Adobe Creative Family software comprehension
- 2D motion graphic video animation
- Visual illustration and manipulation
- Video editing and audio syncing
- 3D modelling and motion graphic

Formal Education

Digital Multimedia Engineering
Politeknik Negeri Jakarta (PNJ)
2017-2021 (GPA 3.55)

Languages Excels

● English ● Bahasa

License Certification

Multimedia Graphic Designer
Issued by LSP TIK Indonesia
Dec 2020 (72300 4112 0032349 2020)

Coaching Experience

Sahabat PNJ
Motion Graphic Coaching Mentor
Nov 2018 - Mar 2019

Pelatihan Desain Akuntansi PNJ
Photo Illustration Coaching Mentor
Dec 2018 & Dec 2019

College Activity

Himpunan Mahasiswa TIK PNJ
Deputy of Creative Division
Aug 2018 - Jul 2019

Human Resource Development
Aug 2019 - Nov 2020

Pemilihan Raya TIK 2018
Head of Design and Documentation
Apr 2018 - Jun 2018

Badan Otonom Gerakan Mahasiswa
Artistic Division
Sep 2017 - Jul 2018

Working Experience

 **Ruangguru**
Motion Graphic Animator
Aug 2020 - present

 **Ministry of Education and Culture RI**
Videographer and Editor
Nov 2020 - Jan 2021

 **Ministry of Communication and Information Technology RI**
Graphic Illustrator
Oct 2019 - Feb 2020

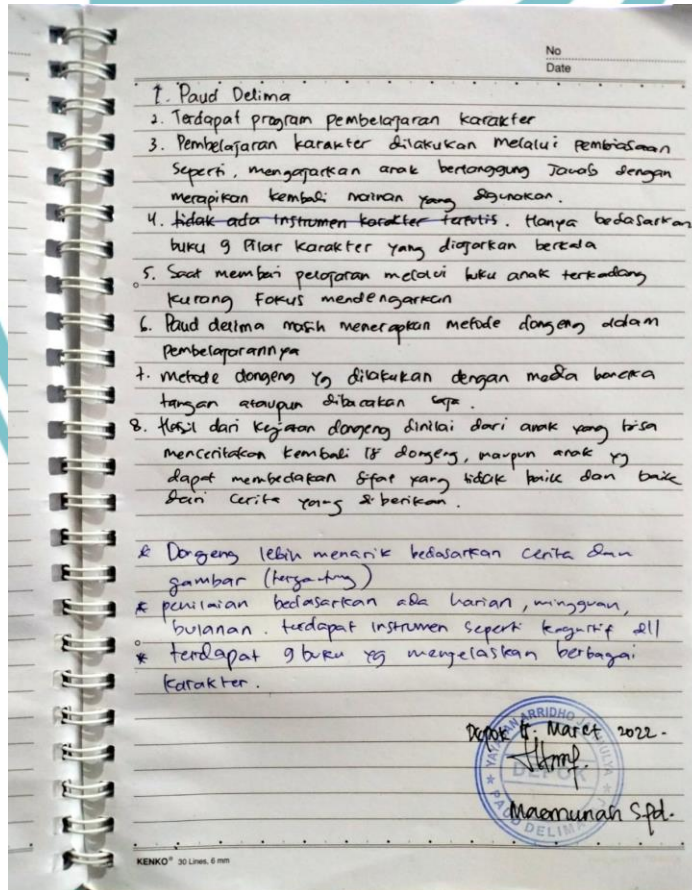
 **TopPassion Youtube Channel**
Photo Illustrator
Apr 2019 - Aug 2019

 **Ekipa Agile Consultancy**
Social Media Content Creator
Dec 2018 - Nov 2020

LET'S KEEP IN TOUCH!

 crevordy
 crevordy@gmail.com
 +62 851 5520 2386
 bit.ly/CrevordyShowreal60s

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



Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

