



© 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



**PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM MEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN KULINER KHAS BETAWI UNTUK
SISWA KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02 PETANG**

SKRIPSI

RATU NABILA FAZRIANI

1907431001

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN

KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2023



© 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



**PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM MEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN KULINER KHAS BETAWI UNTUK
SISWA KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02 PETANG**

SKRIPSI

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

**RATU NABILA FAZRIANI
1907431001**

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

2023



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratu Nabila Fazriani

NIM : 1907431001

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

Judul skripsi : Pembuatan Animasi 2D dalam Media Interaktif sebagai Media

Bantu Pembelajaran Kuliner Khas Betawi untuk Siswa Kelas 6 Sdn Kali Anyar 02 Petang

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

Jika 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, 14 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Materai Rp 10.000,-



Ratu Nabila Fazriani

(Ratu Nabila Fazriani)

NIM 1907431001

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Ratu Nabila Fazriani
NIM : 1907431001
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2d dalam Media Interaktif sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas Betawi untuk Siswa Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, 04 Agustus 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji II : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. ()
Penguji III : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



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

NIP. 197908032003122003

Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini ditulis guna memenuhi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini, dan penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini membutuhkan waktu dan tenaga dan juga tidak terlepas dari kesalahan serta tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
2. Ibu Noorlela Marcheta, S.kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
3. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, serta tenaga untuk membimbing dan memberikan arahan penulis dalam menyelesaikan skripsi
4. Kepala sekolah, dan Guru di SDN Kalianyar 02, khususnya Pak Purwito yang telah memberikan izin, mendukung, dan memberikan arahan kepada penulis.
5. Mama Sunita selaku ibu penulis yang telah memberikan dukungan, doa, dan material kepada penulis.
6. Muhamad Alvin yang selalu membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini, serta memberikan semangat, menghibur, dan memotivasi penulis
7. Rekan seperjuangan penulis yaitu Amrul Haqqi dan Habibi Muhamad atas kerja keras dan kerja sama nya dalam penyusunan skripsi ini.
8. DIDI selaku geng yang asik walau tidak banyak membantu tetapi berhasil menghibur penulis dikala penulis jenuh selama penyusunan skripsi ini.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ratu Nabila Fazriani

NIM : 1907431001

Jurusan/Program Studi : T.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 :

Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Bantu Pembelajaran pada Media Pengenalan Kuliner Khas Betawi untuk Siswa Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang

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, 22 Agustus 2023

Yang Menyatakan


(Ratu Nabila Fazriani)
1907431001



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

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR.....	3
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	4
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	4
<i>Abstrak</i>	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR LAMPIRAN	10
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Media Interaktif	5
2.3 Betawi	6
2.4 Makanan Tradisional Betawi.....	6
2.5 Animasi 2D.....	7
2.6 Prinsip Animasi	7
2.7 <i>Motion Graphic</i>	12
2.8 Adobe Animate 2020	13
2.9 Adobe After Effect	14
2.10 Sketchbook.....	14
2.11 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	15
BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI	16
3.1 Rancangan Penelitian	16



Hak Cipta :

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

3.2 Tahapan Penelitian	16
3.2.1 Konsep (<i>Concept</i>)	16
3.2.2 Perancangan (Design)	17
3.2.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	17
3.2.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	18
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	18
3.3 Objek Penelitian	19
3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Analisis Kebutuhan	22
4.2 Perancangan Produk Multimedia	23
4.2.1 Perancangan (<i>Design</i>).....	23
4.2.2 Pengumpulan Bahan (<i>Material collecting</i>).....	35
4.3 Realisasi Pembuatan Animasi 2D	45
4.3.1 Pembuatan Aset 2D	47
4.3.2 Pembuatan Animasi 2D	58
4.3.3 <i>Compositing</i>	60
4.3.4 Rendering	66
4.4 Pengujian	66
4.4.1 Deskripsi Pengujian.....	67
4.4.2 Prosedur Pengujian.....	67
4.4.3 Data Hasil Pengujian	69
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	85
4.5 Distribusi	91
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Konsep Animasi.....	17
Tabel 3. 2 Material Collecting Animasi 3D.....	17
Tabel 3. 3 Interval Presentase Skala Likert.....	20
Tabel 4. 1 Konsep	22
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i> Selendang Mayang.....	23
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> Kerak Telor	27
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i> Sayur Babanci	29
Tabel 4. 6 <i>Storyboard</i> Kue Geplak	32
Tabel 4. 7 Aset Selendang Mayang	35
Tabel 4. 8 Aset Kerak Telor.....	38
Tabel 4. 9 Aset Sayur Babanci.....	40
Tabel 4. 10 Aset Kue Geplak	41
Tabel 4. 11 Aset Audio	43
Tabel 4. 12 modifikasi aset selendang mayang.....	52
Tabel 4. 13 <i>frame by frame</i> aset sayur babanci.....	53
Tabel 4. 14 <i>frame by frame</i> aset kue geplak	55
Tabel 4. 15 aset tambahan kue geplak	56
Tabel 4. 16 aset modifikasi sayur babanci	57
Tabel 4. 17 Bgm Lagu Betawi	65
Tabel 4. 18 Hasil Alpha Testing Seluruh Animasi	69
Tabel 4. 19 Hasil <i>Alpha Testing</i> Animasi Kerak Telur.....	70
Tabel 4. 20 Hasil <i>Alpha Testing</i> Animasi Selendang Mayang	72
Tabel 4. 21 Hasil <i>Alpha Testing</i> Animasi Sayur Babanci.....	74
Tabel 4. 22 Hasil <i>Alpha Testing</i> Animasi Kue Geplak	76
Tabel 4. 23 Hasil <i>Betta Testing</i> Seluruh Animasi.....	79
Tabel 4. 24 Hasil <i>Beta Testing</i> Guru.....	81
Tabel 4. 25 Hasil <i>Beta Testing</i> Siswa.....	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 kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>frame by frame</i> aset kerak telur berjalan	48
Gambar 4. 2 <i>frame by frame</i> aset kerak telur pecah.....	48
Gambar 4. 3 sebelum latar kerak telur dimodifikasi	49
Gambar 4. 4 sebelum latar kerak telur dimodifikasi	49
Gambar 4. 5 aset tambahan kerak telur 1	50
Gambar 4. 6 aset tambahan kerak telur 2	50
Gambar 4. 7 <i>frame by frame</i> berlari	50
Gambar 4. 8 <i>frame by frame</i> mengaduk.....	51
Gambar 4. 9 background selendang mayang	51
Gambar 4. 10 Sayur babanci sebelum modifikasi.....	54
Gambar 4. 11 sayur babanci setelah di modifikasi	54
Gambar 4. 12 <i>foldering</i> adobe animate	59
Gambar 4. 13 <i>layouting</i> di adobe after effect.....	60
Gambar 4. 14 <i>foldering</i> adobe animate	61
Gambar 4. 15 <i>timeline</i> adobe after effect	61
Gambar 4. 16 <i>compositing</i> after effect.....	62
Gambar 4. 17 VFX <i>sparkling</i>	63
Gambar 4. 18 VFX cahaya.....	63
Gambar 4. 19 VFX asap.....	64
Gambar 4. 20 <i>Voice over</i> prossa.ai.....	64
Gambar 4. 21 bgm.....	65
Gambar 4. 22 render dengan media encoder.....	66

Hak Cipta :

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



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	96
Lampiran 2. Draf wawancara guru.....	97
Lampiran 7. Draf wawancara siswa.....	102
Lampiran 12. Hasil Beta testing ahli.....	107
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup Ahli.....	109
Lampiran 15. Hasil Kuesioner Siswa.....	110
Lampiran 19. Dokumentasi Wawancara.....	114
Lampiran 20. Dokumentasi <i>Beta Testing</i>	115



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

Abstrak

Makanan atau kuliner tradisional dapat menjadi identitas sebuah daerah. Di Indonesia makanan tradisional dapat ditemukan dengan mudah di setiap provinsi salah satunya adalah makanan tradisional khas Betawi. Sudah menjadi satu hal yang masuk akal apabila penduduk dari suatu daerah mengetahui betul makanan tradisional apa yang berasal dari daerah mereka. Namun, penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas 6 Sekolah Dasar Kalianyar 02 Petang menyatakan bahwa banyak siswa yang tidak mengenal makanan khas daerah betawi tersebut. hal ini dikarenakan kurangnya materi dan penyampaian yang monoton dalam pengenalan kuliner khas Betawi yang ada didalam buku Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ). Oleh sebab itu penelitian ini berfokus membuat animasi 2 dimensi untuk pengenalan makanan tradisional Betawi secara interaktif yang akan mendukung dan menghibur siswa dalam pembelajaran kuliner khas Betawi. Animasi menghasilkan output berupa video yang telah dilakukan pengujian terhadap guru dan mendapatkan hasil bahwa animasi ini dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran materi kuliner Betawi, dan pengujian kepada siswa kelas enam mendapatkan hasil 87% siswa sangat tertarik menggunakan animasi ini sebagai media pembelajaran kuliner Betawi.

Kata Kunci : Kuliner Betawi, Animasi 2D, PLBJ



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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan, wilayah Indonesia memiliki jumlah pulau yang mencapai hingga 17.508 pulau. Semua pulau tersebut terbentang di berbagai wilayah Indonesia mulai dari Sabang (ujung barat) sampai Merauke (ujung timur) (Harbani, 2021). Hal itu membuat Indonesia menjadi negara yang terkenal akan keberagaman suku juga budayanya. Tidak hanya bahasa, tarian, dan lagu melainkan juga kulinernya. Kuliner merupakan makanan yang terjadi dari hasil proses masak-memasak. Bahan masakan Indonesia terkenal dengan bumbu yang berasal dari rempah-rempah dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi atau adat khas Indonesia.

Oleh sebab itu, kuliner tradisional suatu daerah tidak boleh terlupakan dan harus selalu dilestarikan. Pengetahuan terkait kuliner dan budaya sudah dipelajari sejak usia sekolah dasar, terutama bagi siswa/siswi sekolah dasar di Jakarta ada mata pelajaran khusus yang mempelajari pelestarian budaya Jakarta ini yang bernama Pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta (PLBJ).

Dalam mata pelajaran PLBJ ada materi yang membahas mengenai kuliner khas Betawi yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar ketika berada di kelas 6, salah satunya yaitu siswa kelas 6 SDN Kalianyar 02 Petang. Menurut Pak Purwito selaku guru kelas 6 sekaligus guru mata pelajaran PLBJ di SDN Kalianyar 02 Petang, materi kuliner khas Betawi yang disajikan dalam buku pelajaran hanya menjelaskan terkait satu jenis makanan saja yaitu selendang mayang. Akan lebih baik apabila siswa juga mempelajari dan mengenal mengenai kuliner khas Betawi lainnya seperti Kerak Telur, dan Sayur Babanci. Selain itu, penyampaian materi yang monoton melalui buku dan ceramah kurang memberikan kesan kepada siswa untuk dapat mengenal kuliner khas Betawi tersebut, sedangkan kegiatan praktik belum pernah dilakukan karena keterbatasan waktu dan juga biaya. Hal ini dapat membuat siswa mudah melupakan materi yang telah dipelajari.



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

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka diperlukan pembuatan media interaktif untuk membantu metode pengajaran kuliner khas Betawi di SDN Kalianyar 02 Petang. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah video animasi dalam media interaktif berbasis android yang akan mengedukasi dan menghibur siswa dalam mempelajari kuliner khas Betawi, mulai dari materi kuliner khas Betawi hingga proses dan tahapan pembuatan makanan tradisional tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus permasalahan yang dapat dirumuskan dalam pembuatan skripsi ini adalah bagaimana cara membuat Animasi 2D dalam media interaktif sebagai media bantu pembelajaran Kuliner Khas Betawi untuk Siswa Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, adapun batasan masalah yang digunakan sebagai berikut:

- a. Cakupan materi pada Animasi media interaktif yaitu berupa pengenalan sejarah, bahan-bahan, teknik pembuatan, dan kapan disajikan dari kuliner khas Betawi.
- b. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aset Animasi 2D adalah sketchbook.
- c. *Compositing* keseluruhan animasi dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effect.
- d. Target pengguna aplikasi ini adalah kelas 6 Sekolah Dasar Kalianyar 02 Petang.
- e. Hasil akhir animasi berupa Video pendek berdurasi 1 menit.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat animasi 2D yang akan digunakan sebagai aset dalam media untuk pengenalan kuliner khas Betawi. Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :



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

- a. Menghasilkan aset 2D yang sesuai dengan kebutuhan untuk aplikasi media interaktif pengenalan kuliner khas Betawi.
- b. Memberikan visualisasi yang menarik bagi pengguna aplikasi dalam bermain dan belajar mengenai kuliner tradisional Betawi.
- c. Membuat media interaktif yang bisa memberikan pengetahuan kepada masyarakat Jakarta untuk lebih mengenal kuliner khas Betawi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sebelum melakukan penelitian pada skripsi pembuatan animasi 2D pada media pengenalan kuliner khas Betawi, tentunya harus dibuat proposal terlebih dahulu. Proposal merupakan sebuah usulan atau rencana untuk penelitian. Proposal juga digunakan sebagai acuan dalam menyusun karya tulis ilmiah secara keseluruhan. dan sistematika penulisan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama pertama adalah latar belakang masalah. Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan mengenai masalah apa yang menjadi latar belakang dalam pembuatan animasi 2D pada media pengenalan kuliner khas Betawi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II tinjauan pustaka akan menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini serta kerangka teori dan kerangka berpikir untuk komponen utama dalam subjek penelitian dan objek penelitian yang akan didalami.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penjelasan atas teknik pengumpulan data serta adanya keterangan tentang proses validasi dan reduksi atas data terhadap penelitian yang diambil.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan merupakan bagian inti dalam penelitian. Bagian ini akan dipaparkan hasil yang sudah didapatkan dalam pembuatan animasi 2D. Pada bab ini proses untuk mendapatkan hasil akan cukup panjang dan memiliki halaman yang banyak.



© 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

5. BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bab terakhir dalam penelitian ini, bab ini berisi kesimpulan serta saran terhadap pembuatan animasi 2D pada media pengenalan kuliner khas Betawi, yang diharapkan akan menjadi pedoman dalam pembuatan skripsi yang serupa dikemudian hari.





BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan Animasi 2D untuk media pembelajaran kuliner khas Betawi, didapatkan beberapa kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan Animasi 2D berjalan dengan lancar dengan mengembangkan video animasi 2 dimensi dalam metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan cara 6 tahapan yaitu, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Distribution.
2. Materi yang disampaikan berlandaskan dengan Silabus PLBJ kelas 6 Sekolah Dasar, sehingga dapat membantu dan mengedukasi siswa.
3. Berdasarkan pengujian tahap *beta testing* oleh guru kelas 6 (enam) SDN Kalianyar 02 Petang didapatkan hasil bahwa video animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran materi kuliner khas Betawi layak untuk ditonton.
4. Berdasarkan pengujian tahap *beta testing* terhadap siswa kelas 6 (enam) didapatkan hasil bahwa video animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran materi kuliner khas Betawi mampu membuat siswa antusias dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi kuliner Betawi.
5. Hasil dari pengembangan Animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi adalah empat (video) video animasi 2D berformat MP4. Dengan cakupan materi kuliner Kerak Telur berdurasi 01.09 detik, Selendang Mayang berdurasi 01.08 detik, Sayur Babanci berdurasi 01.16 detik, dan Kue Geplak 01.23 detik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dalam pembuatan video animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat dijadikan sebagai perbaikan dan pengembangan pada penelitian selanjutnya, sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran dan masukan tersebut berupa pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan durasi animasi seiring dengan penambahan materi yang lebih luas lagi terkait kuliner Betawi yang diangkat. Penelitian selanjutnya

dapat ditambah beberapa jenis makanan agar lebih banyak contoh makanan khas Betawi, dan membuat pergerakan karakter dalam animasi menjadi lebih halus lagi. Semoga dalam penelitian selanjutnya dapat membuat Animasi untuk media pembelajaran yang berbeda atau suatu motivasi yang baru, agar tidak monoton atau membosankan sehingga terciptanya semangat belajar yang lebih tinggi.



© 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

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>.
- Dafi Deff. (2020). Apa itu After Effects: Mengenal Fungsi, Kegunaan, Sejarah, dan Perkembangan Adobe After Effects. <https://www.dafideff.com/>. <https://www.dafideff.com/2020/09/apa-itu-after-effects.html>. [10 Februari 2023]
- Diniya, N. (2021). Film Animasi 2d Berjudul “Dapur Ompung” Dengan Kombinasi Brush Bertekstur Cat Air Dan Teknik Animasi Digital Pada Background Serta Aset-Asetnya Program Studi D-3 Animasi Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2021.
- Harbani, R. (2021). Mengapa Indonesia Disebut Negara Kepulauan? Ini Alasannya. *Detikedu*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5651793/mengapa-indonesia-disebut-negara-kepulauan-ini-alasannya>. [15 Februari 2023]
- Harmayani, Eni, Santoso, Umar, dan Gardjito, Murdijati (2017). *Makanan Tradisional Indonesia Seri 2: Makanan Tradisional Indonesia yang Populer*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Hidayati, K. F. (2022, Agustus 16). 12 Prinsip Dasar Animasi Besutan Disney, Animator Wajib Tahu. *Glints.com* <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/#.Y-4n43ZBxEY>. [10 Februari 2023]
- Nasikhin, K. M. (2021). *Animasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Jawa Berbasis Android*. Skripsi. Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri.
- Pratama, A. Ulfa, S. dan Praherdhiono, H. Jampel, dan Sudarma, (2018). Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo Sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Inovasi dan*



Hak Cipta :

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



Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang. 9-17.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/8159>. [25 Februari 2023]

Putra Tanuwijaya, N., Wibowo, T., Ladi, S., Gajah Mada, J., Permai, B., Sekupang, K., & Batam, K. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. In *Journal of Information System and Technology* (Vol. 01, Issue 02).

Putu, Jampel, dan Sudarma, (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Journal of EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 9-19.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/20257/12321/30463>. [25 Februari 2023]

Riskyanto, D. M. (2022). Animasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Jawa Berbasis Android.

Wibowo, T. dan Tanuwijaya P. N. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology*. 124–145.
<https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/4316> [25 Februari 2023]

Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pertama). Kencana. [http://digilib.uinsby.ac.id/17753/103/Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/17753/103/Pengembangan%20media%20pembelajaran%20berbasis%20ICT.pdf) [25 Februari 2023]

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

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis

Ratu Nabila Fazriani



Anak pertama dari dua bersaudara yang lahir di Brebes 07 Mei 2001. Bertempat tinggal di Jl. Budi Mulia Rt08 Rw11 No.121 Pademangan Barat, Jakarta Utara. Lulus dari SD 05 Pagi tahun 2013, SMPN 34 Jakarta pada tahun 2016, dan SMKN 56 Jakarta pada tahun 2019. Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

Lampiran 2. Draf wawancara guru

Narasumber	Pak Purwito
	Wali Kelas 6 SDN Kalianyar 02 Petang
Tanggal	06 Maret 2023
Latar	Siang Hari, Ruang Olahraga
Situasi	Akrab dan Ramah
Pertanyaan	Jawaban
Apakah terdapat mata pelajaran PLBJ di SD ini? Jika ada, di kelas berapa? Dan di kelas berapa bapak mengajar?	“PLBJ itu ada mulai kelas 4, 5, 6. Saya kebetulan ngajar di kelas 6. Khusus PLBJ memang tidak ada, jadi saya kan guru kelas, merangkap seluruh mata pelajaran kecuali agama dan olahraga, ada guru khusus.”
Seberapa penting mata pelajaran PLBJ ini untuk dipelajari di tingkat sekolah dasar?	“PLBJ itu kan termasuk muatan lokal ya, penting dan tidak pentingnya tergantung tergantung pemda, kan muatan lokal itu ada 2 pilihan, ada PLBJ ada bahasa inggris. Kalau di suatu sekolah itu ada guru yang bisa bahasa inggris, berarti yang dipake PLBJ bahasa inggris, materinya PLBJ cuman bahasa pengantar pake bahasa inggris, dicampur bahasa inggris. Karena disini guru bahasa inggris tidak ada, makanya kami ambil muatan lokalnya PLBJ pakai pengantar bahasa Indonesia. Kalau dibilang penting ya tergantung sudut pandangnya. Kalau menurut saya itu ya penting, karena itu memuat muatan lokal yang ada di Jakarta ini, tentang lingkungan Jakarta, berkaitan dengan wilayahnya, tempat rekreasinya, tertib masyarakatnya, termasuk keseniannya, termasuk kuliner khas di DKI Jakarta.”
Materi apa saja yang diajarkan dalam PLBJ di kelas 6?	“Di kelas 6 ini ya dari tertib lalu lintas ada, budaya Betawi ada, adat Betawi tentang orang meninggal, orang menikah, palang pintu, itu kita pelajari, cuman kan gak secara detil,



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

Lampiran 3. Draf wawancara guru (Lanjutan)

	secara umum aja kita kasih ke anak. Termasuk tempat rekreasi di Jakarta, mall-mall di Jakarta, pasar modern, pasar tradisional, kita sampaikan apa untung dan tidaknya itu disampaikan. Termasuk apa itu manfaat tertib lalu lintas, ada juga. Termasuk kereta cepat, transjakarta itu kita ajarkan juga walupun tidak secara mendetil, secara umum biar anak tau, intinya pengenalan dulu. Materi kelas 4, 5, 6 mirip-mirip aja, itu itu aja materinya, sama.”
Selama mengajar PLBJ, materi apa yang paling banyak hambatan atau permasalahan dalam penyampaianya?	“Hambatan itu paling banyak kalau masalah praktek, masalah budaya, masalah kuliner. Karena guru kan gak menguasai palang pintu, gak menguasai kuliner. Paling-paling kita buka power-point, karena untuk mempraktekannya agak sulit karena kita gak menguasai, atau minta tolong guru perempuan atau orang tua murid. Mestinya kalau pas pelajaran budaya kita harus panggil guru dari luar yang menguasai budaya daerah sini, atau kalau kuliner kita harus panggil guru khusus kuliner tentang masakan Betawi, itu kan terkendala semua, itu kendalanya.”
Menurut bapak, seberapa penting materi kuliner Betawi?	“Dibilang penting kan itu termasuk sejarah, kan gaboleh kita lupakan, kalo bisa ya kita kembangkan, kalo nggak ya jangan sampai dilupakan, harus tetep ada, nggak bisa nggak, karena kita di Betawi. Walaupun disini kan pelajarnya bukan asli Betawi semua, dari seluruh Indonesia ada, paling tidak mereka mengetahui oh ini loh makanan khas Betawi.”
Apa hambatan dalam menggunakan komite ahli budaya atau kuliner?	“Kalau kendala dalam pemanggilan ahli budaya atau kuliner itu selama ini terkendala keterbatasan waktu dan biaya”
Menurut bapak, bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran materi makanan tradisional Betawi?	“Kalau minatnya cukup bagus, tapi kalau sudah di masyarakat, mereka tuh kayak lupa. Karena kan condongnya ke makanan praktis, makanan dari luar, karena memang orang tua



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

Lampiran 4. Draf wawancara guru (Lanjutan)

	di rumah jarang bikin bir pletok, makanan khas Betawi. Kecuali kan kalau ada Jakarta Fair, itu pun setahun sekali, orang jarang berkunjung, masuk sudah mahal, apalagi jajannya. Jadi akhirnya, kalau di rumah tuh bisa tergerus, malah gak bisa. Orang hajatan kan jarang bikin bir pletok. Cuman kalo rapat-rapat dinas biasanya minumannya pakai bir pletok iya, cuman kalau untuk keseharian jarang.”
Selama ini dari materi yang bermasalah tersebut, metode apa yang digunakan dalam penyampaian materinya? Apakah menggunakan metode ceramah atau ada metode lain misalnya praktik?	“Selain buku, dan power point, ya kita tanya jawab aja, ukurannya ini, bahannya ini, anak-anak tanya, kita jawab sesuai buku saja, anak-anak lebih mengenang. Sebelum itu dijelaskan dulu pengantarnya, hari ini kita praktek buat kuliner, untuk tahap awal yang perlu disiapkan bahannya apa apa saja, caranya apa apa saja, setelah itu kita ke anak, bahan ini kenal gak, nanti tanya ke orang tua, siapkan di rumah, untuk minggu depan kita prakteknya. Kalau waktunya gak cukup, minggu depan hanya kelompok ini yang ini ya dua kelompok aja ni. ”
Apa hambatan dalam metode tersebut?	“Kekurangannya anak kan beda, ada anak yang aktif, ada anak yang nggak. Biasanya anak yang aktif lebih sibuk daripada anak yang pasif, dia taunya jadi lah pokoknya ikut saja ngeliatin. Tapi kalau anak yang memang punya kemauan ingin bisa kuliner, hobi gitu, lebih gampang daripada anak yang gak hobi gitu. Anak kan beda-beda tadi, ada yang memperhatikan, ada yang pokoknya gaktau gakbisa. Kan satu kelompok gak mungkin orangnya pinter semua kan.”
Apa dampaknya jika materi tersebut tidak tersampaikan dengan baik?	“Dampaknya anak tidak mengenal dengan kuliner lokal yang ada di sini. Kalau anak tau kan, bisa membandingkan karena sudah pernah belajar.”



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

Lampiran 5. Draf wawancara guru (Lanjutan)

<p>Apakah selama ini sudah cukup dalam penyampaian materinya melalui media-media yang sudah digunakan selama ini?</p>	<p>“Selama ini tidak ada yang komplek jadi kita anggap cukup, tapi ya mestinya harus kurang lah. Untuk membangkitkan anak anak cinta dengan makanan lokal, caranya bagaimana, apa cukup di sekolah, apa di masyarakat juga ada, apa pemerintah daerah berperan juga. Kita taunya ramenya cuma setahun sekali karena festival Jakarta kan, banyak orang jualan khas Betawi semua, setahun sekali, setelah itu gak ada lagi. Menurut saya sih belum ya, kan Jakarta banyak yang bisa dipelajari, ada kerak telur, ada lontong sayur, ada lagi gado-gado, itu mustinya bisa. Tapi selama ini yang fokus, hanya bir pletok dan selendang mayang, itu aja yang difokuskan, kan satu semester hanya satu saja kita milih gitu loh. Sebenarnya yang lainnya pengen kita cakup, cuman kan ya namanya kita kan gada yang ahli dalam bidang itu ya kita gak lakuin. Jadi ya menurut bapak masih kurang.”</p>
<p>Apakah selama ini sudah pernah menggunakan media lain berbasis digital seperti <i>game</i> atau animasi?</p>	<p>“Selama ini belum pernah pake yang model gitu, belum ada, yang pake mainan <i>game</i>, animasi, belum.”</p>
<p>Apakah dibutuhkan media lain yang dapat membantu bapak dalam penyampaian pembelajaran di materi kuliner khas Betawi pada PLBJ, seperti media interaktif berbasis <i>game</i> dan animasi?</p>	<p>“Ya perlu aja, diperlukan. Cuma ini kan muatan lokal, jadi kadang-kadang di sekolah tuh kan udah kelas 6 itu, kita muatannya ke materi yang lain, yang itu kita pisahkan dulu, nanti waktu senggang ada waktu baru kita ajarkan. Tetap dibutuhkan, kalau itu dapat membangkitkan minat anak, dapat mendorong rasa ingin tahu, media apapun yang mungkin anak belum pernah ada, ada yang terbaru, pasti anak tertarik dan antusias. Apalagi yang berkaitan dengan teknologi anak pasti seneng, anak pasti suka, udah pasti itu. Orang kalau anak-anak belajar online itu lebih seneng online kok. Belajar online bisa buka google, bisa buka jawaban, bisa cari materi apa apa,</p>



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

Lampiran 6. Draf wawancara guru (Lanjutan)

	<p>anak lebih menguasai media digital tadi itu. Ya kalau anak-anak, media begini tuh pasti seneng aja daripada main <i>game</i> yang tidak bermanfaat. Kalau memang ada aplikasi yang bisa begitu pasti anak seneng untuk nontonnya, kalau untuk mempraktekannya belum tau juga. Biasanya kan anak seneng dengan hal baru ya pasti anak suka. Praktek yang dimaksud itu praktek nyata, anak bawa dari rumah, kita coba dari sini, dengan bimbingan misalkan kalau saya gak mampu ya saya panggil wali murid saja siapa yang bisa, dia datang cara-caranya gitu sampai selesai. Jadi dibutuhkan media aplikasi seperti itu, kan sudah jaman sekarang ini. Apalagi <i>game-game</i> yang sifatnya mendidik anak pasti suka, anak pasti tertarik. <i>Game</i> bisa dipraktikkan di luar jam pelajaran, di rumah, daripada anak main gak karu-karuan, mendingan buka itu, barangkali anak berminat bisa mencoba yang sebenarnya berdasarkan <i>game</i> itu.”</p>
<p>Menurut bapak, makanan tradisional betawi apa yang harus diangkat untuk materi media interaktif ini?</p>	<p>“Ya, apa kerak telur ya, selendang mayang termasuk perlu juga karena gak setiap orang juga, gado gado bisa juga, soto betawi bisa juga, menambahkan apa yang sudah ada di buku, tambah yang lain, gak masalah, kan banyak alternatif gak harus itu itu aja sebetulnya. Kalau memang makanan langka ada, dan khas Betawi, sekarang orang udah pada lupa, itu boleh diangkat lagi untuk mengingatkan supaya gak lupa, supaya orang ingatnya gak itu itu aja. Oh ternyata ada dulu ada makanan geplak namanya, terus dulu ada sayur babanci, kan kita gak tau, bahannya apa, cara buatnya bagaimana, kan gitu kan, gapapa itu harus diungkap, supaya orang tau, oh ternyata di Betawi ini sangat banyak makanan yang khas asli ini. Nah tinggal sekarang tuh bahannya masih ada apa nggak, peminatnya</p>



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

Lampiran 7. Draf wawancara siswa

Wawancara Siswa Kelas 6 SDN Kalianyar 02 Petang
06 Maret 2023

PERTANYAAN 1

1. Di kelas berapa kamu mulai belajar PLBJ ?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	1
2	Moza Zania	13	1
3	Affandi	12	1
4	Siti (Hani)	12	1
5	Alicia	13	1
6	Putra	12	1
7	Rafka	12	1
8	Nada	12	1
9	Cicilia	12	1

PERTANYAAN 2

2. Selama belajar PLBJ, apakah ada kesulitan dalam mempelajari materi kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Ada
2	Moza Zania	13	Ada
3	Affandi	12	ada
4	Siti (Hani)	12	ada
5	Alicia	13	ada
6	Putra	12	ada
7	Rafka	12	ada
8	Nada	12	ada



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

Lampiran 8. Draf wawancara siswa (Lanjutan)

9	Cicilia	12	ada
---	---------	----	-----

PERTANYAAN 3

3. Kesulitan seperti apa yang kamu alami dalam belajar kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Lupa dengan penjelasan dari materinya
2	Moza Zania	13	Penjelasan buku sulit di pahami Soal yang di berikan susah
3	Affandi	12	Lupa setelah mempelajarinya melalui penjelasan guru
4	Siti (Hani)	12	Lupa materi yang telah dipelajari
5	Alicia	13	Penjelasan buku sulit di pahami Soal yang di berikan susah
6	Putra	12	Lupa dengan penjelasan dari materinya
7	Rafka	12	Lumayan sulit karena tidak tau terhadap makanan-makanan tersebut dengan detail jadi cenderung mudah lup
8	Nada	12	Sulit karena Tidak bisa membayangkan detail-detail dari cara



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

Lampiran 9. Draf wawancara siswa (Lanjutan)

			pembuatan kuliner
9	Cicilia	12	Sulit karena hanya mengandalkan buku sehingga sulit untuk membayangkan pembuatan kulinernya secara langsung

PERTANYAAN 4

4. Selama mempelajari materi itu, media apa saja yang sudah dipakai selain media buku dan ceramah, apakah metode praktik digunakan?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Penjelasan dari guru
2	Moza Zania	13	Tidak ada praktik hanya penjelasan dari guru
3	Affandi	12	Penjelasan dari guru, dan buku
4	Siti (Hani)	12	Penjelasan dari guru, dan buku
5	Alicia	13	Tidak ada praktik hanya penjelasan dari guru
6	Putra	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
7	Rafka	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
8	Nada	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan oleh guru



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

Lampiran 10. Draf wawancara siswa (Lanjutan)

9	Cicilia	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
---	---------	----	---

PERTANYAAN 5

5. Menurutmu apa kekurangan dan kelebihan dari metode dan media yang selama ini kamu pakai?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Mudah lupa setelah belajar
2	Moza Zania	13	Mudah lupa setelah belajar
3	Affandi	12	Mudah lupa setelah belajar
4	Siti (Hani)	12	Mudah lupa setelah belajar
5	Alicia	13	Terlalu banyak tulisan Materi terbatas
6	Putra	12	Jadi tidak tau cara pembuatan makannya secara langsung
7	Rafka	12	Mudah lupa setelah belajar dan sulit mengerti materi
8	Nada	12	Mudah lupa karena tidak paham terkait detail dari makanannya
9	Cicilia	12	Mudah lupa karena tidak paham terkait detail dari makanannya



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

Lampiran 11. Draf wawancara siswa (Lanjutan)

PERTANYAAN 6

6. Menurutmu apakah penggunaan media lain seperti media interaktif berbasis *game* atau animasi dapat membantu kamu belajar materi kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Dapat membantu
2	Moza Zania	13	Membantu agar lebih jelas
3	Affandi	12	Dapat membantu
4	Siti (Hani)	12	Dapat membantu
5	Alicia	13	Tertarik agar mudah di pahami
6	Putra	12	Dapat membantu
7	Rafka	12	Tertarik
8	Nada	12	Sangat tertarik dan merasa dibutuhkan
9	Cicilia	12	Sangat tertarik dan merasa dibutuhkan



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

Lampiran 12. Hasil Beta testing ahli

PENILAIAN AHLI TERHADAP VIDEO ANIMASI MATERI KULINER BETAWI

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Style karakter dan environment sesuai untuk siswa kelas 6 SD	Sudah sesuai
2	Gerakan ekspresi karakter pada animasi sudah terlihat jelas	Terlihat dengan jelas
3	Transisi antar scene dapat menghubungkan adegan dengan baik	Sudah cukup baik
4	Penggunaan teknik pengambilan gambar seperti full shot, close up, medium close up sudah sesuai dan membuat adegan terlihat lebih jelas	Sudah baik, mampu menggambarkan suasana
5	Pergerakan animasi sudah sesuai dengan prinsip-prinsip animasi	Sudah sesuai
6	Penggunaan efek visual animasi membuat animasi terlihat lebih realistis	Sesuai dan mampu membuat suasana lebih mendukung
7	Suara narasi dalam video animasi sudah jelas	Terdengar dengan baik
8	Penggunaan backsound music menambah daya tarik video animasi	cukup baik
9	Video animasi sudah sesuai untuk pembelajaran siswa kelas 6 SD	Sudah sesuai
10	Pesan pada video animasi sudah tersampaikan	Tersampaikan dengan baik

Saran dan masukan

- Secara keseluruhan sudah oke, cuman kalau untuk masukan, mungkin garisnya bisa diperjelas lagi.
- Untuk gerakan animasi, ketika karakternya bergerak, gerakannya masih agak kaku, masukan dari saya, untuk menghemat waktu pengerjaan, mungkin bisa gunakan teknik pose to pose saja, tidak perlu diberi inbetween. Misalnya gambar yang diperlukan untuk buat animasi berjalan membutuhkan 8 frame, minimalisir jadi 4 frame aja, tinggal diatur timingnya saja. Walaupun minim frame tapi setidaknya tidak kehilangan prinsip animasinya. Soalnya sisanya sudah bagus banget, seperti adegan memasaknya, penggambaran suasananya, sayang kalau semuanya rusak hanya karena 1 error.



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

Lampiran 13. Hasil Beta testing ahli (Lanjutan)

- Sama masukan satu lagi mungkin bisa ditambahkan opening dan closing, supaya kesannya tidak terlalu hampa karena tiba2 videonya berhenti begitu saja. Videonya udah seru-seru, tiba-tiba udahan tanpa salanj/closing.

Kesimpulan

Style gambar	: Sudah Baik
Suasana	: 9
adean memasak	: 9
Adean berjalan	: dapat diperbaiki lagi
Musik	: ganti musik betawi
Tambahan	: opening/closing

Jakarta, 01 Juli 2023

(Faisal Fachri)



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

Curriculum Vitae



PRIBADI

Nama
Faisal Fachri

Alamat
Jl. Timbul Benat No.15 RT/RW :
016/016, Kelurahan : Kapuk,
Kecamatan : Cengkareng
11720 Jakarta Barat

Nomor telepon
083807483722

Email
faisalfachri@gmail.com

Tanggal lahir
12-11-2000

Jenis kelamin
Laki-laki

PROFIL

Suka mencoba hal-hal baru sebagai langkah mencari inspirasi sebanyak mungkin untuk dituangkan kedalam seni

PENGALAMAN KERJA

Feb 2019 - Sekarang Fulltime Multimedia Staff
Master Lingua Institute, Jakarta Utara
Master Lingua Institute adalah tempat les privat bahasa Inggris. Disana saya bekerja sebagai tim kreatif membantu membuat materi belajar menjadi media belajar interaktif berbentuk ilustrasi, animasi, maupun video.

PENDIDIKAN DAN KUALIFIKASI

Jurusan Multimedia
SMN 55 Jakarta, Jakarta Utara

KEAHLIAN

Adobe Photoshop
Procreate
Adobe After Effect

PENCAPAIAN

Juara 3 LKS Animasi 2D Tingkat Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2016
Juara 1 LKS Animasi 2D Tingkat Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2017
Juara Harapan 2 LKS Animasi 2D Tingkat Nasional pada tahun 2017



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

PENILAIAN MURID TERHADAP VIDEO ANIMASI MATERI KULINER BETAWI

Nama : *HUSINA Rianti Muliawan*

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.

Nilai 1 untuk sangat kurang setuju, Nilai 2 untuk kurang setuju, Nilai 3 untuk setuju, Nilai 4 untuk sangat setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Animasi yang disajikan menarik				✓
2	Penjelasan dalam animasi dapat dimengerti				✓
3	Gerakan pada animasi sesuai dengan gerakan manusia dan mudah dimengerti			✓	
4	Animasi dapat membantu saya dalam mengenal kuliner Betawi				✓
5	Durasi animasi sudah tepat untuk menjelaskan materi				✓
6	Animasi dapat meningkatkan minat saya dalam mengenal kuliner Betawi				✓
7	Saya tertarik menggunakan animasi ini sebagai media bantu belajar dalam mengenal kuliner Betawi				✓



Hak Cipta :

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

Lampiran 16. Hasil Kuesioner Siswa (Lanjutan)

PENILAIAN MURID TERHADAP VIDEO ANIMASI MATERI KULINER BETAWI

Nama : Irene Pramudia Hary GunMufus.

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.

Nilai 1 untuk sangat kurang setuju, Nilai 2 untuk kurang setuju, Nilai 3 untuk setuju, Nilai 4 untuk sangat setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Animasi yang disajikan menarik				✓
2	Penjelasan dalam animasi dapat dimengerti				✓
3	Gerakan pada animasi sesuai dengan gerakan manusia dan mudah dimengerti			✓	
4	Animasi dapat membantu saya dalam mengenal kuliner Betawi			✓	
5	Durasi animasi sudah tepat untuk menjelaskan materi			✓	
6	Animasi dapat meningkatkan minat saya dalam mengenal kuliner Betawi				✓
7	Saya tertarik menggunakan animasi ini sebagai media bantu belajar dalam mengenal kuliner Betawi			✓	



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

Lampiran 17. Hasil Kuesioner Siswa (Lanjutan)

PENILAIAN MURID TERHADAP VIDEO ANIMASI MATERI KULINER BETAWI

Nama : Irene Pramudito Haja GunMufus

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.

Nilai 1 untuk sangat kurang setuju, Nilai 2 untuk kurang setuju, Nilai 3 untuk setuju, Nilai 4 untuk sangat setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Animasi yang disajikan menarik				✓
2	Penjelasan dalam animasi dapat dimengerti				✓
3	Gerakan pada animasi sesuai dengan gerakan manusia dan mudah dimengerti			✓	
4	Animasi dapat membantu saya dalam mengenal kuliner Betawi			✓	
5	Durasi animasi sudah tepat untuk menjelaskan materi			✓	
6	Animasi dapat meningkatkan minat saya dalam mengenal kuliner Betawi				✓
7	Saya tertarik menggunakan animasi ini sebagai media bantu belajar dalam mengenal kuliner Betawi			✓	



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

Lampiran 18. Hasil Kuesioner Siswa (Lanjutan)

PENILAIAN MURID TERHADAP VIDEO ANIMASI MATERI KULINER BETAWI

Nama : Haikal Aditya

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.

Nilai 1 untuk sangat kurang setuju, Nilai 2 untuk kurang setuju, Nilai 3 untuk setuju, Nilai 4 untuk sangat setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Animasi yang disajikan menarik			✓	
2	Penjelasan dalam animasi dapat dimengerti				✓
3	Gerakan pada animasi sesuai dengan gerakan manusia dan mudah dimengerti				✓
4	Animasi dapat membantu saya dalam mengenal kuliner Betawi			✓	
5	Durasi animasi sudah tepat untuk menjelaskan materi				✓
6	Animasi dapat meningkatkan minat saya dalam mengenal kuliner Betawi				✓
7	Saya tertarik menggunakan animasi ini sebagai media bantu belajar dalam mengenal kuliner Betawi			✓	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 21. Dokumentasi *Beta Testing*(Lanjutan)

