



© 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



**PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF 'KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP' BERBASIS GAME 3D**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**RAFLI DWIAGHI PUTRA EMANDA
2007431053**

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

2024



© 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



**PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF ‘KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP’ BERBASIS GAME 3D**

SKRIPSI

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

RAFLI DWIAGHI PUTRA EMANDA

2007431053

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

2024

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafli Dwiaghi Putra Emanda
NIM : 2007431053
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Pada Media Pembelajaran
Interaktif 'Klasifikasi Makhluk Hidup' Berbasis
Game 3D

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 18 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



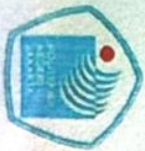
Rafli Dwiaghi Putra Emanda

2007431053

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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Rafli Dwiaghi Putra Emanda
NIM : 2007431053
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Pada Media Pembelajaran Interaktif 'Klasifikasi Makhluk Hidup' Berbasis Game 3D

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, Tanggal 31, Bulan Juli, Tahun 2024 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()
Penguji I : Eriya, S.Kom., MT ()
Penguji II : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. ()

Mengetahui:
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua



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

NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembuatan Animasi 2D pada Media Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Makhluk Hidup Berbasis Game 3D". Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. Orang tua dan keluarga yang senantiasa selalu memberikan bantuan dan dukungan.
- b. Ibu Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah dapat menyempatkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
- c. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
- d. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
- e. Ibu Dra. Suningsih, M.Pd. yang bersedia membantu penulis untuk mendapatkan sumber data dan menjadi narasumber dalam penelitian ini.
- f. Rekan satu penelitian Dinda Ayu Syafitri atas kerjasamanya dan bantuannya dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
- g. Dan semua pihak yang turut dalam membantu pembuatan laporan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Depok, 17 Juli 2024

Rafli Dwiagi Putra Emanda

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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitis akademi Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rafli Dwiaghi Putra Emanda
NIM : 2007431053
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

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

Pembuatan Animasi 2D Pada Media Pembelajaran Interaktif 'Klasifikasi Makhluk Hidup' Berbasis Game 3D

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, 18 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Rafli Dwiaghi Putra Emanda

2007431053



PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ‘KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP’ BERBASIS GAME 3D

Abstrak

Penggunaan metode ceramah yang masih dominan di MTsN 6 Jakarta mengakibatkan siswa cenderung pasif, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game 3D dengan menggunakan animasi 2D sebagai bagian dari materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk siswa kelas 7 SMP. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan di MTsN 6 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Berdasarkan hasil beta testing multimedia interaktif yang dilakukan kepada 24 responden didapatkan rata-rata 69,572%, dan berdasarkan hasil beta testing animasi 2D yang dilakukan kepada 14 responden didapatkan 71.138%, dapat disimpulkan dari kedua rata-rata yang didapatkan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berupa animasi 2D yang diintegrasikan ke dalam game 3D dapat membantu dan memotivasi mereka dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup.

Kata Kunci: Animasi 2D, MDLC, Media Pembelajaran Interaktif, Klasifikasi Makhluk Hidup.

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

KATA PENGANTAR	v
<i>Abstrak</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.2 Animasi 2D.....	6
2.3 Animasi Pembelajaran.....	6
2.4 Prinsip Animasi	6
2.5 <i>Flat Design</i>	7
2.6 <i>Motion Graphic</i>	8
2.7 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	8
2.8 Skala Likert	9
2.9 Adobe After Effects.....	11
2.10 Adobe Illustrator.....	11
2.11 Adobe Media Encoder.....	11

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

2.12 Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Rancangan Penelitian.....	15
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	15
3.1.2 Teknik Analisis Data	16
3.2 Tahapan Penelitian	16
3.3 Objek Penelitian.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Analisis Kebutuhan	19
4.1.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	19
4.2 Perancangan Multimedia.....	20
4.2.1 Perancangan (<i>Design</i>)	20
4.2.2 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collceting</i>)	40
4.3 Implementasi Multimedia	44
4.3.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	44
4.4 Pengujian.....	50
4.4.1 Deskripsi Pengujian	50
4.4.2 Prosedur Pengujian.....	50
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	51
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	62
4.5 Distribusi.....	65
BAB V KESIMPULAN.....	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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 TABEL

Tabel 2. 1 Interval Persentase Skala Likert	10
Tabel 4. 1 Konsep Produk	19
Tabel 4. 2 Material Collecting	41
Tabel 4. 3 Hasil Alpha Testing	51
Tabel 4. 4 Hasil Beta Testing oleh Ahli	54
Tabel 4. 5 Hasil Beta Testing oleh Guru	55
Tabel 4. 6 Interval Penilaian Skala Likert	57
Tabel 4. 7 Hasil Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna	57
Tabel 4. 8 Hasil Beta Testing Animasi 2D oleh Pengguna	60





DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Storyboard Intro.....	22
Gambar 4. 2 Storyboard Materi 1 Kingdom Animalias	26
Gambar 4. 3 Storyboard Materi 2 Kingdom Plantae.....	30
Gambar 4. 4 Storyboard Materi 3 Kingdom Fungi.....	33
Gambar 4. 5 Storyboard Materi 4 Kingdom Protista	36
Gambar 4. 6 Storyboard Materi 5 Kingdom Monera.....	39
Gambar 4. 7 Storyboard Outro.....	40
Gambar 4. 8 Pembuatan Karakter Siswa.....	40
Gambar 4. 9 Import Aset ke dalam Adobe After Effects	45
Gambar 4. 10 Pengaturan Composition	46
Gambar 4. 11 Pembuatan Animasi Pada Video Intro.....	47
Gambar 4. 12 Penggabungan Composition.....	47
Gambar 4. 13 Penambahan audio dan transisi	48
Gambar 4. 14 Pengaturan Audio	48
Gambar 4. 15 Tampilan Saat Memilih Adobe Media Encoder	49
Gambar 4. 16 Tampilan Proses Render di Adobe Media Encoder.....	49

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Pengukuran Tingkat Ketertarikan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	72
Lampiran 2 Kuesioner Pengukuran Tingkat Ketertarikan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup (lanjutan).....	73
Lampiran 3 Kuesioner Pengukuran Tingkat Ketertarikan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup (lanjutan).....	74
Lampiran 4 Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner Pengukuran Tingkat Keterkaitan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.....	75
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup Ahli.....	76
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna .77	
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna (Lanjutan).....	78
Lampiran 8 Hasil Kuesioner Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna (Lanjutan).....	79
Lampiran 9 Dokumentasi Beta Testing kepada Pengguna.....	80
Lampiran 10 Hasil Kuesioner Beta Testing Animasi 2D oleh Pengguna.....	81

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Kurikulum Merdeka adalah sistem pembelajaran yang memiliki beragam materi diajarkan secara mendalam kepada peserta didik untuk memastikan pemahaman konsep dan penguasaan kompetensi yang lebih baik, dengan menyesuaikan kurikulum pada tingkat internal sekolah (Ditpsd Kemdikbud, 2024). Kurikulum Merdeka dirancang sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi inti dan pembentukan karakter serta kemampuan siswa (Kemdikbudristek, 2023). Perubahan kurikulum dari sebelumnya menjadi Kurikulum Merdeka ini mengacu pada struktur kurikulum yang lebih fleksibel, fokus pada materi yang esensial, memberikan keleluasaan bagi guru untuk menggunakan berbagai perangkat ajar, dan aplikasi yang menyediakan berbagai referensi bagi guru untuk mengembangkan praktik mengajarnya (Kemdikbudristek, 2023).

Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jakarta (MTsN 6 Jakarta) merupakan salah satu sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka khususnya Madrasah Tsanawiyah mata pelajaran yang diajarkan mencakup Pelajaran Agama Islam, Bahasa Arab, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni dan Prakarya, Informatika, Pendidikan pancasila, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ilmu Pengetahuan Alam (MI Al-Hikmah, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum Merdeka di MTsN 6 Jakarta. Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPA adalah Klasifikasi Makhluk Hidup. Materi klasifikasi makhluk hidup sering kali dianggap sulit dipahami karena kompleksitasnya serta penggunaan bahasa ilmiah yang mungkin baru bagi peserta didik sehingga sulit untuk dipahami (Amalia, 2021).



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Suningsih selaku guru IPA di sekolah MTsN 6 Jakarta beliau menyatakan dalam pembelajaran pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas 7 masih menggunakan metode ceramah, dan belum adanya Media Pembelajaran alternatif yang tersedia untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran cenderung membuat siswa berperan secara pasif di mana mereka hanya menerima informasi dari guru tanpa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Hamid, 2020). Sementara itu, dalam kurikulum Merdeka, terdapat keunggulan yang lebih relevan dan interaktif, yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022).

Media pembelajaran yang menarik bisa menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan menyajikan materi secara lebih menarik, media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan video animasi pembelajaran. Salah satunya dapat dengan menggunakan video animasi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena, video animasi pembelajaran merupakan sebuah media yang menggabungkan teks, gambar, dan audio, sehingga mampu memvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Artayasa et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, diperlukan pembuatan media pembelajaran berupa animasi 2D untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup bagi siswa SMP kelas 7. Animasi 2D akan diintegrasikan ke dalam aplikasi Media Pembelajaran Interaktif "Klasifikasi Makhluk Hidup" berbasis Game 3D. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi 2D pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman para siswa terhadap materi tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang menjadi fokus dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana cara membuat animasi 2D yang akan diintegrasikan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berupa game 3D mengenai materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa SMP kelas 7.

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

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang sudah ditentukan sebelumnya, adapun batasan masalah yang digunakan sebagai berikut:

- a. Animasi berisi materi pelajaran IPA kelas 7 SMP bab ‘Klasifikasi Makhluk Hidup’ yaitu mengenai perkembangan sistem klasifikasi yang berfokus pada penamaan ilmiah dari anggota 5 Kingdom, terdiri dari Kingdom Monera, Kingdom Protista, Kingdom Fungi, Kingdom Plantae, dan Kingdom Animalia.
- b. Aset animasi 2D dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator.
- c. Pembuatan animasi akan dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effects.
- d. Proses rendering menggunakan *software* Adobe Media Encoder.
- e. Animasi 2D dibuat untuk kebutuhan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis game 3D yang ditargetkan untuk siswa SMP kelas 7.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Membuat animasi 2D yang menjadi bagian dari aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis game 3D. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa SMP kelas 7 dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah:

- a. Menghasilkan animasi 2D sesuai dengan kebutuhan untuk aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis game 3D materi klasifikasi makhluk hidup.
- b. Memberikan visualisasi yang menarik bagi pengguna aplikasi dalam bermain dan belajar mengenai materi klasifikasi makhluk hidup.
- c. Dengan adanya animasi 2D dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang informasi umum seperti latar belakang dari penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisikan landasan teori dan penelitian terkait yang sudah pernah dilakukan yang diambil dari beberapa artikel atau jurnal sesuai dengan topik yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian seperti teknik pengumpulan data, teknik analisis data, metode yang digunakan, tahapan penelitian, dan objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan mengenai rancangan penelitian berupa penjelasan desain penelitian yang dipakai serta tujuan dan hasil akhir yang ingin dicapai.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab penutup untuk penelitian yang telah dilakukan. Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

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

BAB V KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil akhir dari penelitian pembuatan video animasi 2D “Klasifikasi Makhluk Hidup” sebagai aset *game* 3D, didapatkan kesimpulan, sebagai berikut.

- Dalam penelitian ini menghasilkan video animasi 2D berjumlah 7 video dengan format “.mp4.” dengan 5 cakupan materi Kingdom Animalia, Kingdom Plantae, Kingdom Fungi, Kingdom Protista, dan Kingdom Monera. Dua video animasi lainnya berisi *intro* dan *outro* dari *game*. Pengembangan video animasi 2D ini berjalan baik sesuai dengan metode yang digunakan, yaitu MDLC.
- Berdasarkan *alpha testing* yang dilakukan oleh tim internal, dapat disimpulkan bahwa hasil pembuatan video animasi 2D sudah sesuai dengan konsep dan dapat di intergrasikan kedalam *game* 3D.
- Berdasarkan hasil *beta testing* yang dilakukan kepada guru IPA kelas 7 MTsN 6 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D yang di integrasikan kedalam *game* 3D layak untuk digunakan sebagai pembelajaran.
- Berdasarkan hasil *beta testing* multimedia interkatif yang dilakukan kepada pengguna yaitu siswa kelas 7 MTsN 6 Jakarta, didapatkan rata-rata hasil dari kuesioner adalah 69,572% bahwa video animasi 2D yang di intergrasikan dengan *game* 3D dapat membantu dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup.
- Berdasarkan hasil *beta testing* animasi 2D yang dilakukan kepada pengguna yaitu siswa kelas 7 MTsN 6 Jakarta, didapatkan rata-rata hasil dari kuesioner adalah 71.138% bahwa animasi 2D dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman para siswa terhadap materi tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat dijadikan sebagai pengembangan pada penelitian selanjutnya. Adapun saran dan masukan seperti, meningkatkan kualitas visual

dalam video animasi sehingga dapat lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan pengalaman belajar, dengan visual yang lebih baik dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam materi yang disampaikan. Saran yang diberikan ini diharapkan dapat menjadi evaluasi dan pengembangan untuk pembuatan media pembelajaran selanjutnya ini agar lebih menarik lagi, sehingga tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.



© 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

- Agus, J., Simaremare, Hutauruk, R. S., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4675–4684.
- Alamsyah, Muh. N., Umar, N. F., & Saman, A. (2023). Pengembangan Media Bimbingan Karier Animasi Motion Graphic Sebagai Layanan Informasi Karier Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 240–254. <https://doi.org/10.30653/001.202372.265>
- Amalia, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan PBL Berbantuan Media Interaktif PowerPoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup*. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/index>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Artaty Zega, S., Julyfer, G. P., NazarH, I., & Aditya, W. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 6(1), 1–11. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Artayasa, I. P., Muhlis, Sukarso, A., & Hadiprayitno, G. (2021). *Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Di SMPN 3 Mataram*.
- Damayanti, S. (2023). *FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator Savira Damayanti (Vol. 12, Issue 1)*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>
- Ditpsd Kemdikbud. (2024). *Kurikulum Merdeka*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Gede, I., Shebastian, R., Made Putrama, I., Wayan, P., & Suyasa, A. (2020). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Metode Gamefikasi



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



untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 2 Batur). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(1).

Gusti Pratama, A., Yusuf, R., Sutomo, B., Wacana Metro, D., Tetap Teknik Informatika, D., Dharma Wacana Metro Jalan Kenangan No, S., & Kota Metro, M. (2022). *Penerapan Motion Flat Design pada Object Video Promosi Case Studi Dharma Wacana*. <https://ejournal.dharmawacana.ac.id/index.php/JCO>

Hamid. (2020). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dalam Pembelajaran*. <https://bdkbanjarmasin.kemendikbud.go.id/artikel/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dalam-pembelajaran-h-abdul-hamid>

Hendra Azhar, A., Adinda Destari, R., & Subhan Riza, B. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. In *Bob Subhan Riza implie* (Vol. 2, Issue 1).

Juniardi, W. (2023). *Contoh Media Pembelajaran Kreatif untuk Membuat Kelas Semakin Menyenangkan*. Quipper.Com. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/contoh-media-pembelajaran-kreatif/>

Kemdikbudristek. (2023). *Latar Belakang Kurikulum Merdeka*. <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4941568885913-Tentang-Kurikulum-Merdeka>

Kemendikbudristek. (2022). *Infografis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar*.

Khairina F., H. (2021). *Terus Jadi Tren, Ini Pengertian hingga Masa Depan dari Flat Design*. Glints.Com.

MI Al-Hikmah. (2023). *Struktur kurikulum merdeka pada Madrasah Tsanawiyah (MTs)*. <https://mialhikmahjanti.sch.id/read/238/struktur-kurikulum-merdeka-pada-madrasah-tsanawiyah-mts>

Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>

Rahayu, W. I., & Shafina, M. R. (2022). Program Studi D4 Teknik Informatika 123 Politeknik Pos Indonesia 123. In *Jurnal Teknik Informatika* (Vol. 14, Issue 3).

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

Sada Harahap, K., Kelautan dan Perikanan Dumai, P., Wan Amir, J., Pangkalan Sesai, K., Dumai Barat, K., Dumai, K., & Riau, P. (2020). *Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna X*.

Sutan Pane, A., & Kharisma Hidayah, A. (2022). Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere. *Jurnal Media Infotama*, 18(2), 2022.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Rafli Dwiaghi Putra Emanda

Anak ke kedua dari tiga bersaudara, lahir di Malang, 06 November 2001 yang bertempat tinggal di Jl. Kramat III Kel. Lubang Buaya, Kec. Cipayang, Jakarta Timur. Lulus dari SDN 01 Cililitan tahun 2014, MTsN 6 Jakarta tahun 2017, SMAN 104 Jakarta tahun 2020. Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

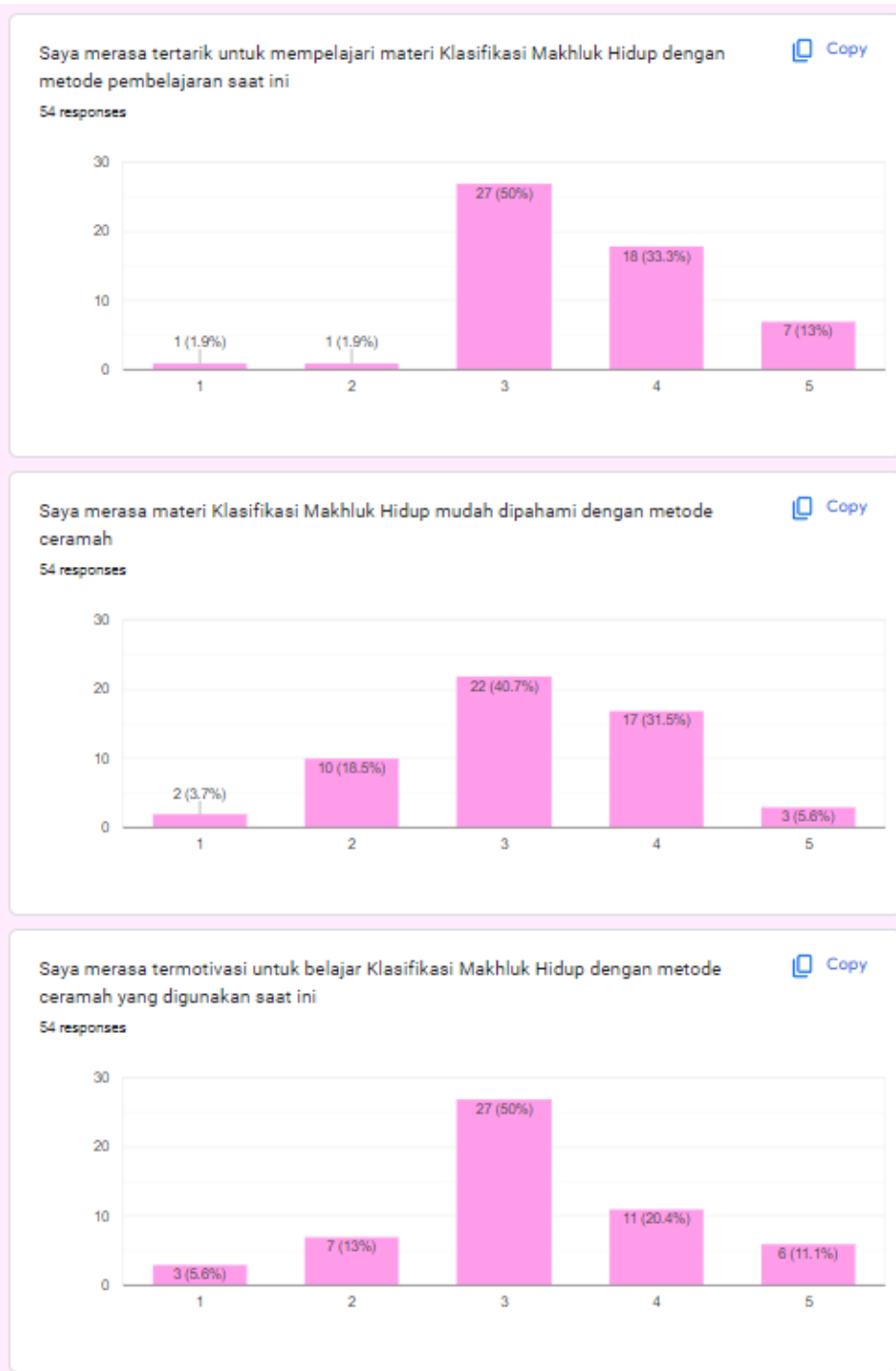
Hak Cipta :

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

Lampiran 1 Kuesioner Pengukuran Tingkat Ketertarikan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup



© 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 satu 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

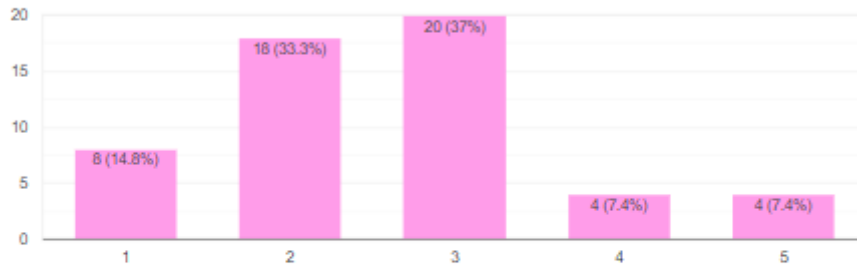
Hak Cipta :

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

Lampiran 2 Kuesioner Pengukuran Tingkat Ketertarikan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup (lanjutan)

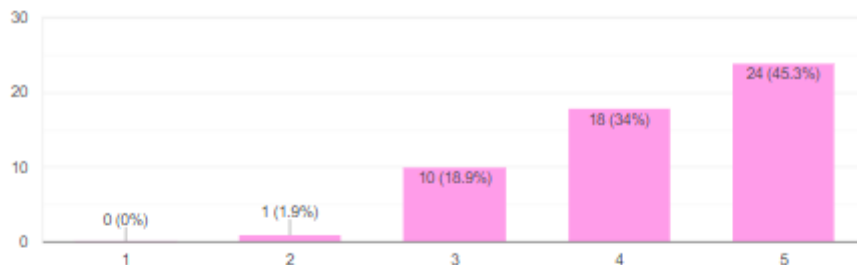
Saya merasa bosan dengan metode ceramah dalam mempelajari Klasifikasi Makhluk Hidup [Copy](#)

54 responses



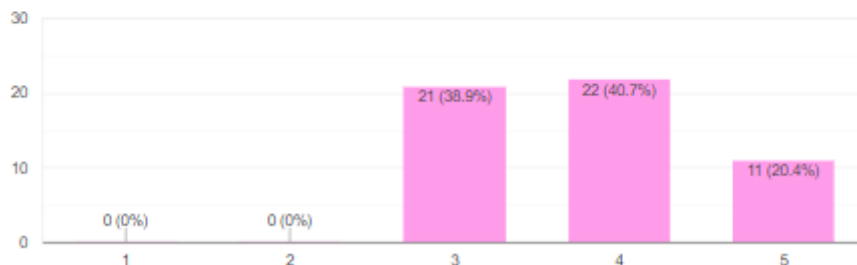
Saya ingin ada variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dalam mempelajari Klasifikasi Makhluk Hidup [Copy](#)

53 responses



Saya merasa bahwa pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup seharusnya lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif [Copy](#)

54 responses





Lampiran 3 Kuesioner Pengukuran Tingkat Ketertarikan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup (lanjutan)

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 Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner Pengukuran Tingkat Keterkaitan pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup



© 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



Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup Ahli

	
<h2>Naovia Fadliatillail</h2> <p>Mahasiswa & freelance ilustrator dan grafik editor</p>	
<p>Work Experience</p>  <p>Operator at Rita Park Amusement Park Tegal Part-time worker September 2019 to Nov 2019 (3 months)</p> <ul style="list-style-type: none"> Learned about handling visitor and customer as a front-liner by promoting and describing the vehicles Learned to be adaptive with unfamiliar field <p>Illustrator and Animator at D4NDIN Studio Intern Dian Nuswantoro University September 2023 to January 2024 (5 months)</p> <ul style="list-style-type: none"> Learned about working in bigger office and more complex work structure Become adaptive in learning new skills <p>Freelance Illustrator 2014 until now (±9 years)</p>	<p>Social Media</p>  <p>id.linkedin.com/in/naovia-fadliatillail-776465265</p>  <p>naofadlia@gmail.com</p>  <p>+62 851-5692-7103</p>
	<p>Relevant Skills</p> <ul style="list-style-type: none"> Front-liner experience TOEFL score 520 (2024)
	<p>Volunteer Work and Interests</p> <ul style="list-style-type: none"> Volunteer event organizing division, Biro Animasi Cat and dog
<p>Education History</p>  <p>4-Year Diploma of Animation Major At Dian Nuswantoro University 2020 s/d 2024 (expected graduation date)</p> <p>Architecture Department At Adiwerna Vocational High School 2017 s/d 2020</p>	

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 6 Hasil Kuesioner Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna



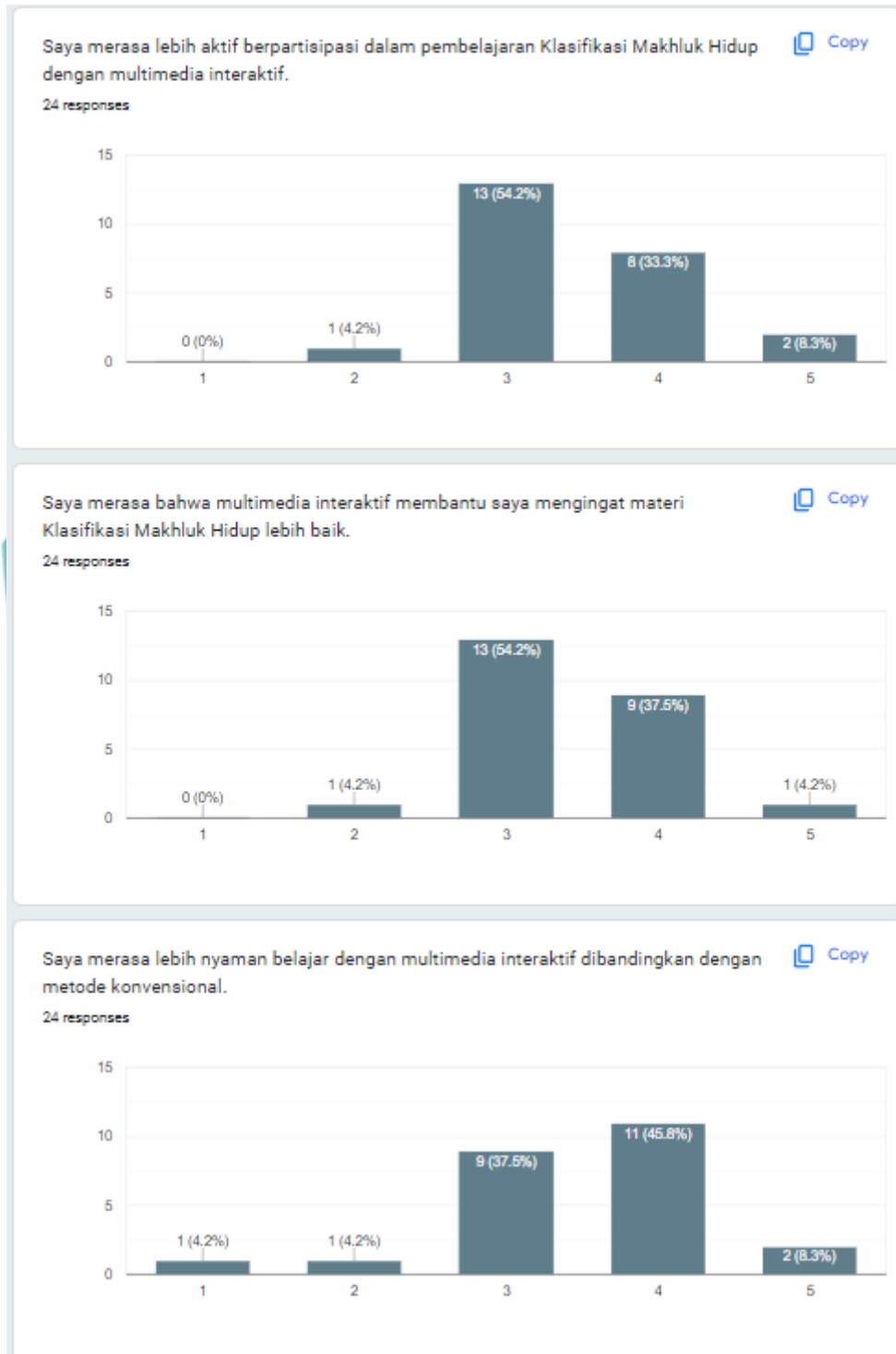


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

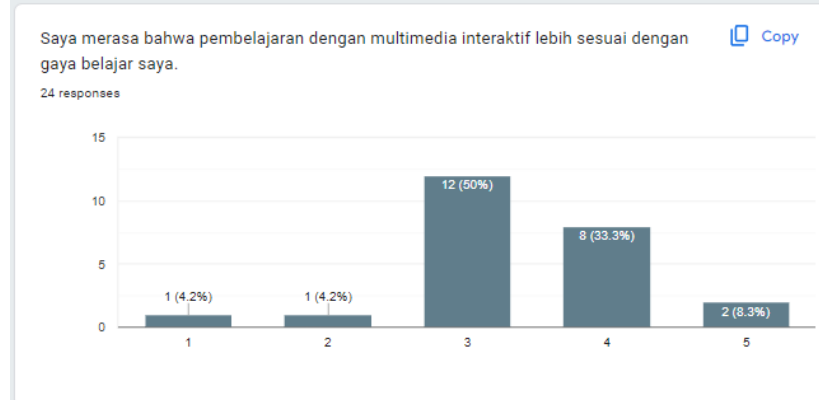
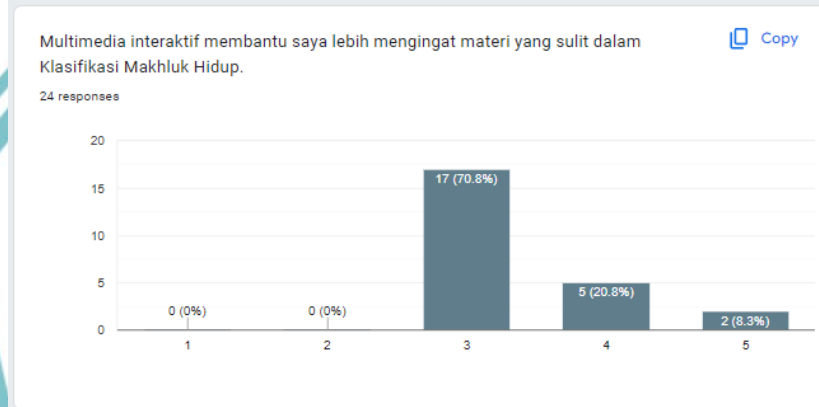
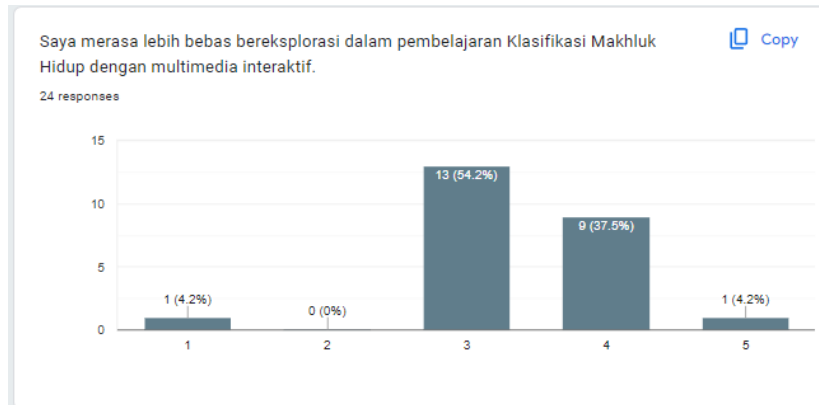
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna (Lanjutan)





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8 Hasil Kuesioner Beta Testing Multimedia Interaktif oleh Pengguna (Lanjutan)



- 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 Dokumentasi Beta Testing kepada Pengguna



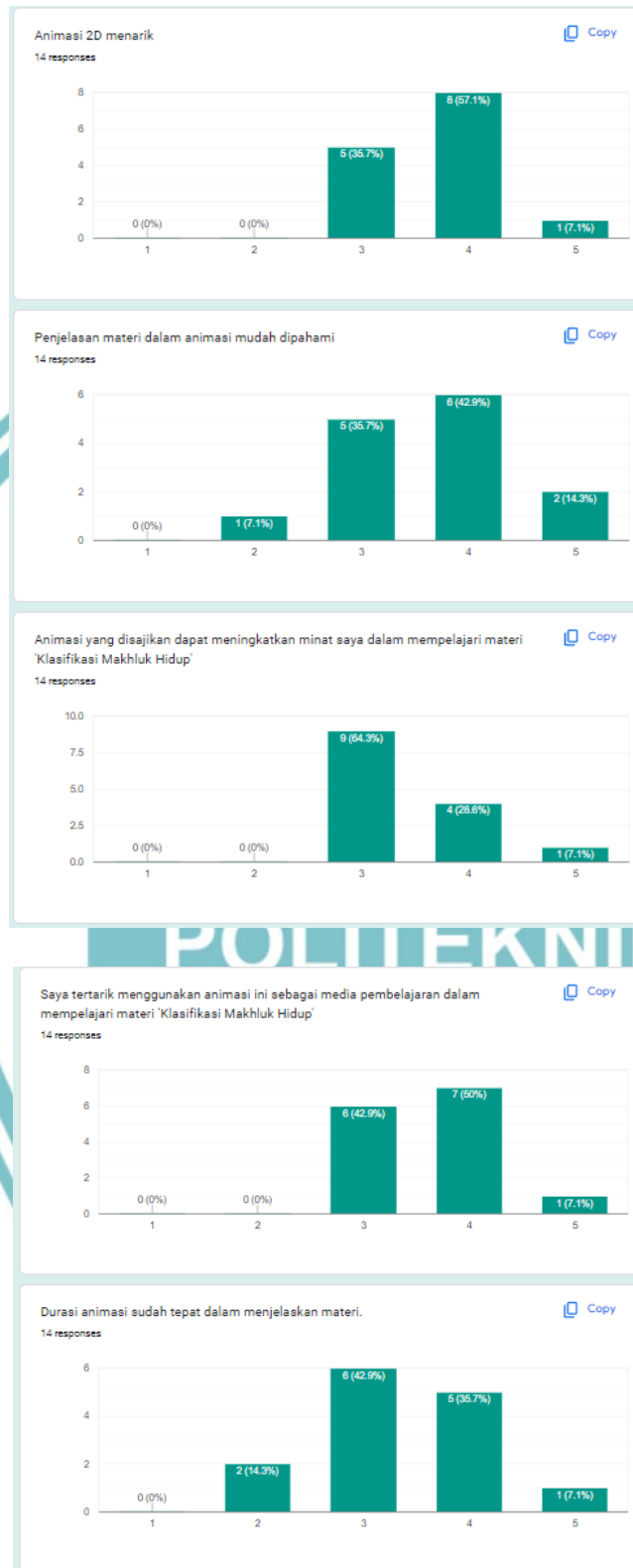
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 10 Hasil Kuesioner Beta Testing Animasi 2D oleh Pengguna



© 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

