



**PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA GAME 3D
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN GIGI
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**MUAMMAR HAFIZH KASYOF
2007431002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2024**



**PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA GAME 3D
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN GIGI
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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

**MUAMMAR HAFIZH KASYOF
2007431002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2024**



Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muammar Hafizh Kasyof
NIM : 2007431002
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Pada Game 3D Sebagai Media Edukasi Perawatan Gigi Untuk Anak Sekolah Dasar

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, 16 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



(Muammar Hafiz Kasyof)
NIM 2007431002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Muammar Hafizh Kasyof
NIM : 2007431002
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D pada Game 3D sebagai Media Edukasi Perawatan Gigi untuk Anak Sekolah Dasar

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari...**Jumat**,
Tanggal.....**16**....., Bulan.....**Agustus**....., Tahun.....**2024**..... dan
dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. (.....)
Penguji I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. (.....)
Penguji II : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. (.....)
Penguji III : Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T. (.....)

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



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

NIP. 197908032003122003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa banyak tantangan yang harus dihadapi, dan kesalahan tidak dapat dihindari. Namun, berkat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital serta dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, serta tenaga untuk membimbing dan mengarahkan peneliti agar lebih baik dalam penyusunan skripsi.
3. Orangtua tercinta, Edi Kaspi dan Syofliarni serta kakak-kakak saya Erfi Miftahul Jannah dan Nabila Qomariah yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman satu penelitian Alike Putri Maharani dan Fatih Rizqullah atas pengertian dan kerjasamanya dari sidang proposal hingga penulisan Skripsi ini selesai, dan saling menguatkan satu sama lain.
5. Teman dan sahabat yang telah mendukung peneliti. Diva Dayana selaku *Dubber* dan juga sahabat, serta teman-teman Teknik Multimedia Digital angkatan 2020 atas dukungannya dan momen-momen menyenangkan selama peneliti berkuliah di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
6. Saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih dan kebanggaan terbesar saya kepada kekasih tercinta, Faira Respati Parmusinto, yang telah menjadi sumber kebahagiaan, dorongan semangat, dan cinta yang tak terhingga sepanjang proses penyelesaian skripsi ini
7. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having*



Hak Cipta :

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

no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.

Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT membalas segala kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan Skripsi. Semoga Skripsi ini menjadi ilmu dan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu selanjutnya.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muammar Hafizh Kasyof
NIM : 2007431002
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

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

Pembuatan Animasi 2D pada Game 3D sebagai Media Edukasi Perawatan Gigi untuk Anak Sekolah Dasar

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

Depok, 16 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Muammar Hafizh Kasyof)
NIM 2007431002



PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA GAME 3D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN GIGI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Abstrak

Masalah kesehatan gigi pada anak-anak, terutama gigi berlubang dan kerusakan akibat kurangnya pemahaman tentang perawatan gigi yang baik, menjadi perhatian utama dalam penelitian ini. Banyak anak-anak mengalami masalah gigi yang dapat dicegah jika mereka diberikan edukasi yang tepat sejak dini. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengembangkan media edukasi interaktif yang menarik bagi anak-anak menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil penelitian ini berupa dua produk utama: animasi 2D berdurasi 5 menit yang memberikan panduan visual tentang perawatan gigi yang benar, dan 7 cut scene dalam game 3D yang dirancang untuk memperkuat pemahaman anak-anak melalui cerita interaktif. Pengujian terhadap produk ini menunjukkan bahwa 85,4% responden sangat setuju bahwa animasi ini efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi, sehingga diharapkan dapat mengurangi prevalensi masalah gigi pada anak-anak.

Kata Kunci : kesehatan gigi anak, gigi berlubang, MDLC, animasi 2D, game 3D, edukasi.

Hak Cipta :

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



Daftar Isi

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
<i>Abstrak</i>	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Perumusan Masalah.....	16
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	17
1.5 Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Perawatan Gigi	19
2.2 Penyakit Gigi.....	19
2.3 Media Edukasi Interaktif.....	20
2.4 Animasi	20
2.5 <i>Storyboard</i>	21
2.6 12 Prinsip Animasi	21
2.7 Adobe Illustrator.....	23
2.8 Adobe After Effect	23
2.9 Adobe Premiere Pro	23
2.10 Multimedia Development Life Cycle	23
2.11 Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Rancangan Penelitian	26
3.1.1 Jenis Penelitian	26
3.1.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	26

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

3.2	Metode Penelitian.....	27
3.3	Objek Penelitian	28
BAB IV METODE PENELITIAN		29
4.1	Analisis Kebutuhan	29
4.2	Perancangan dan Pengembangan	30
4.2.1	<i>Storyboard</i>	30
4.2.2	Referensi.....	41
4.2.3	Material Collecting.....	43
4.3	Implementasi Pembuatan Asset dan Animasi 2D.....	47
4.3.1	Pembuatan Aset.....	48
4.3.2	Pembuatan Audio <i>Dubbing</i>	50
4.3.3	Pembuatan Animasi	51
4.3.3.1	Persiapan Asset.....	51
4.3.3.2	<i>Tweening</i>	54
4.3.3.3	<i>Compositing</i>	57
4.3.3.4	<i>Rendering</i>	57
4.4	Pengujian	58
4.4.1	Deskripsi Pengujian	58
4.4.2	Prosedur Pengujian	58
4.4.2.1	Alpha Testing	59
4.4.2.2	Beta Testing	59
4.4.3	Data Hasil Pengujian	59
4.4.3.1	Hasil Alpha Testing	60
4.4.3.2	Hasil <i>Beta Testing</i> Pengguna.....	62
4.4.3.3	Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Media.....	65
4.4.3.4	Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi	66
4.4.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	67
4.4.4.1	Analisis <i>Alpha Testing</i>	67
4.4.4.2	Analisis <i>Beta Testing</i> oleh Pengguna	68
4.4.4.3	Analisis <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Media	69
4.4.4.4	Analisis <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi.....	70
4.5	Disribusi	70
BAB V PENUTUP.....		71



5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72



Hak Cipta :

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



Daftar Tabel

Tabel 4. 1 Konsep.....	29
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Animasi Perawatan Gigi.....	31
Tabel 4. 3 <i>Storyboard "Cut Scene 1"</i>	36
Tabel 4. 4 <i>Storyboard "Cut Scene 2"</i>	37
Tabel 4. 5 <i>Storyboard "Cut Scene 3"</i>	37
Tabel 4. 6 <i>Storyboard "Cut Scene 4"</i>	37
Tabel 4. 7 <i>Storyboard "Cut Scene 5"</i>	38
Tabel 4. 8 <i>Storyboard "Cut Scene 6"</i>	39
Tabel 4. 9 <i>Storyboard "Cut Scene 7"</i>	40
Tabel 4. 10 Referensi Aset 2D.....	41
Tabel 4. 11 <i>Material Collecting</i>	43
Tabel 4. 12 Hasil <i>Alpha Testing</i>	60
Tabel 4. 13 Hasil <i>Beta Testing</i> Pengguna.....	63
Tabel 4. 14 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Media.....	65
Tabel 4. 15 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Materi.....	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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Daftar Gambar

Gambar 4. 1 Pembuatan karakter	48
Gambar 4. 2 Pembagian layer karakter	48
Gambar 4. 3 Aset mulut dan mata karakter Rara	49
Gambar 4. 4 Aset mulut dan mata karakter Peri Gigi	49
Gambar 4. 5 Aset <i>Background</i>	49
Gambar 4. 6 Pembuatan Sikat Gigi	50
Gambar 4. 7 Pembuatan Makanan	50
Gambar 4. 8 Naskah dialog karakter	51
Gambar 4. 9 <i>Online Audio Coverter</i>	51
Gambar 4. 10 <i>Layouting</i> Aset	52
Gambar 4. 11 Tampilan karakter setelah di <i>import</i>	52
Gambar 4. 12 <i>Layering</i> mulut	53
Gambar 4. 13 <i>Setting</i> pada <i>pre-comp</i> mulut	53
Gambar 4. 14 Mengisi nilai <i>slider control</i>	54
Gambar 4. 15 <i>Anchor point position tool</i>	54
Gambar 4. 16 <i>Tweening</i> karakter bangun tidur	55
Gambar 4. 17 <i>Tweening</i> karakter jalan	55
Gambar 4. 18 <i>Setting Expression Languge</i>	56
Gambar 4. 19 <i>Tweening</i> pada sikat gigi dan pasta gigi	56
Gambar 4. 20 <i>tweening</i> menyikat gigi	57
Gambar 4. 21 <i>Compositing</i>	57
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Render Setting</i>	58

Hak Cipta :

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



Daftar Lampiran

Lampiran 1-Daftar Riwayat Hidup	74
Lampiran 2-Wawancara dengan pihak puskesmas.....	75
Lampiran 3-Storyboard Tampilan Game.....	77
Lampiran 4-Storyboard Game.....	79
Lampiran 5-Kuisisioner Ahli Media	83
Lampiran 6-Kuisisioner Ahli Materi.....	84
Lampiran 7-Kuisisioner Pengguna	85
Lampiran 8-Hasil Kuisisioner Ahli Media.....	86
Lampiran 9-Hasil Kuisisioner Pengguna	89
Lampiran 10-Resume Ahli Media.....	92
Lampiran 11-Resume Ahli Materi.....	93
Lampiran 12-Dokumentasi Beta Testing.....	95



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah kesehatan gigi menjadi perhatian serius di kalangan anak-anak, terutama karena dampaknya terhadap kualitas hidup dan perkembangan mereka (Heny Noor Wijayanti, 2023). Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2018, 93% anak-anak di Indonesia mengalami gangguan kesehatan gigi dan mulut (Riolina dkk., 2020). Angka ini menunjukkan masih rendahnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi sejak dini. Ketidakpedulian ini dapat mengakibatkan berbagai masalah yang lebih serius seperti kerusakan gigi yang parah, gusi berdarah, dan berbagai penyakit mulut lainnya yang dapat memengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Heny Noor Wijayanti, 2023). Sangat penting bagi anak-anak untuk menjadi sadar akan perilaku pemeliharaan kesehatan gigi yang baik sejak dini. Kesadaran ini akan sangat berpengaruh pada kesehatan setiap anak, karena semakin tinggi kesadaran anak tentang kesehatan gigi, semakin baik mereka melakukannya saat usia sekolah (Saluna Deynilisa dkk., 2022).

Upaya untuk meningkatkan kesadaran ini dapat dilakukan melalui berbagai metode edukasi yang efektif. Salah satu metode yang dianggap cukup efektif adalah penggunaan media modern seperti video animasi serta game edukatif mudah dipahami oleh anak-anak (Astuti dkk., 2022). Penyampaian informasi mengenai kesehatan gigi melalui media-media tersebut terbukti lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dibandingkan dengan metode konvensional seperti penyuluhan langsung (Azizah & Salehudin, 2023). Dengan demikian, penggunaan media edukatif yang menarik diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut mereka sehingga dapat mencegah masalah kesehatan yang lebih serius di masa depan.

Menurut data dari UPTD Puskesmas Villa Pertiwi, hanya 53,6% murid dari 12 Sekolah Dasar di wilayah tersebut yang mendapatkan perawatan gigi. Menurut ibu Diana, perawat poli gigi di UPTD Puskesmas Villa Pertiwi, menyatakan bahwa



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

80% pasien anak-anak yang ditangani mengalami masalah karies gigi, serta terdapat kasus gigi permanen yang sudah tumbuh sementara gigi susu belum lepas, dan juga masalah lain seperti sakit gigi dan gusi bengkak juga banyak dikeluhkan. Tingginya angka masalah gigi ini menunjukkan kurangnya kesadaran dan pemahaman anak-anak tentang pentingnya perawatan gigi yang benar. Meski banyak anak mengalami masalah gigi, hanya sedikit yang segera mencari perawatan ke puskesmas, yang mengindikasikan rendahnya tingkat kunjungan untuk penanganan masalah gigi. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya informasi atau motivasi bagi anak-anak dan orang tua untuk rutin melakukan perawatan gigi. Ibu Diana juga menyebutkan bahwa media edukasi tentang kesehatan gigi bagi anak-anak masih terbatas dan tidak dilakukan secara rutin, sedangkan panduan perawatan gigi yang ada masih mengikuti SOP dari buku perawatan gigi umum. Penyuluhan yang dilakukan oleh puskesmas sering kali tidak terjadwal dengan baik dan belum terstruktur dengan menyeluruh, sehingga pemanfaatan media digital seperti game dan animasi yang lebih efektif menjangkau anak-anak dapat menjadi alternatif media edukasi.

Edukasi kesehatan gigi adalah cara terbaik untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pemeliharaan kesehatan gigi. Banyak pendekatan dapat diterapkan melalui penyuluhan dan praktek langsung (Heny Noor Wijayanti, 2023b), menurut (Rahma Belinda & Sang Surya, 2021) dapat diakses melalui berbagai jenis media, seperti brosur, buku saku, katalog, video animasi, dan game.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2 dimensi yang menarik dan interaktif tentang penjelasan perawatan gigi untuk anak-anak. Diharapkan dengan video penjelasan animasi 2 dimensi ini, anak-anak sekolah dasar yang berobat pada UPTD Puskesmas Villa Pertiwi lebih mudah memahaminya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang dijadikan fokus pada penulisan skripsi ini adalah bagaimana cara pembuatan video animasi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

2D yang memberikan penjelasan tentang perawatan gigi kepada anak-anak sekolah dasar menarik dan edukatif?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Materi yang akan disampaikan akan disesuaikan dengan kebutuhan perawatan gigi khusus untuk anak-anak.
2. Pembuatan aset untuk animasi penjelasan perawatan gigi.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi yaitu, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere Pro.
4. Pembuatan 1 animasi penjelasan perawatan gigi dan 7 *cut scene* animasi game.
5. Penjelasan yang ditampilkan berbentuk video animasi 2D.
6. Pengujian dilakukan di TKA/TPA/TQA AI-Muhajirin target audiens adalah anak-anak sekolah dasar rentang umur 9-11 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini adalah membuat video animasi 2D mengenai penjelasan perawatan gigi anak-anak. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu UPTD Puskesmas Villa Pertiwi menyampaikan informasi untuk memahami penjelasan perawatan gigi melalui visualisasi animasi 2D yang menarik dan edukatif.
2. Meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya merawat gigi secara benar dan rutin.
3. Menyediakan sebuah media yang efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan perawatan gigi kepada anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.



1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian dijabarkan ke dalam lima bab utama yaitu: Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun, Pembahasan, dan Penutup. Dengan penjelasan masing-masing bab sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan topik penelitian secara umum meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjabarkan teori-teori yang dibutuhkan dalam pengerjaan laporan. Teori-teori tersebut diambil dari penelitian yang berkaitan berupa jurnal atau buku.

3. BAB III METODE PENELITIAN

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

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara detail tahap pembuatan rancang bangun media interaktif berdasarkan metode pada bab perencanaan. Selain itu juga dipaparkan tahap pengujian aplikasi yang sudah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan untuk penulis atau terhadap penelitian.

Hak Cipta :

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

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Pembuatan Animasi 2d Pada Game 3d Sebagai Media Edukasi Perawatan Gigi Untuk Anak Sekolah Dasar” sudah berhasil dilakukan dan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan aset 2D dan penganimasian pada karakter dan objek pendukung seperti background, sikat gigi, dan makanan.
2. Penelitian ini menghasilkan 1 buah video animasi 2D dan 7 *cut scene* dengan format .mp4 yang sudah diserahkan untuk melalui tahap lanjutan
3. Animasi berisi penjelasan tentang perawatan gigi anak-anak seperti sikat gigi pagi dan malam hari, pemilihan sikat gigi dan pemilihan makanan yang sehat
4. Berdasarkan *alpha* dan *beta testing* bahwa animasi 2D untuk *game* edukasi 3D perawatan gigi bagi anak sekolah dasar berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan. Pengujian pengguna dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat setuju dan animasi 2D layak dijadikan sebagai pembelajaran tentang perawatan gigi anak-anak dengan rata-rata hasil persentase dari pengujian pengguna sebesar 85,4% yang menyatakan tertarik terhadap aspek-aspek visual, cerita, serta materi yang diberikan mudah dipahami oleh pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat bermanfaat untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya. Salah satu saran adalah agar pemilihan warna lebih diperhatikan untuk meningkatkan keterlihatan antara aset dan penggunaan aset yang tidak diperlukan.



DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S., Fitriyanti, N., Bogi Aditya Karna, N., Rizki Awany, N., Fajar Firdiansyah, M., Noveri Alfariji, R., Dearly Herman, D., Risqi Risfianda, M., & Nurkhaliz, M. (2022). "TOOTH AND FAIRY" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY ENGINE. 9(2), 287–292. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294992>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Media Game Edukasi di Gadget: Studi Literatur Manfaat dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *JIDeR*, 3(6). <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator Jubilee Enterprise PENERBIT PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO*.
- Hanif, F., Nengah, I., Negara, S., Ketut, N., & Astuti, R. (2022). ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI ANAK DI PT. PILAR KREATIF TEKNOLOGI DI DENPASAR (Vol. 3, Nomor 2).
- Haniva, N. N., & Kurniawan, H. (2022). Pembuatan Animasi 2D "Ngreksa Budaya" Menggunakan Teknik Frame By Frame Dan Motion Graphic. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3.
- Heny Noor Wijayanti. (2023a). Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut dalam Upaya Meningkatkan Kesehatan Gigi pada Anak Sekolah Dasar. *Room of Civil Society Development*, 2(4), 153–160. <https://doi.org/10.59110/rcsd.201>
- Heny Noor Wijayanti. (2023b). Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut dalam Upaya Meningkatkan Kesehatan Gigi pada Anak Sekolah Dasar. *Room of Civil Society Development*, 2(4), 153–160. <https://doi.org/10.59110/rcsd.201>
- Kurnianti, R. (2023). *PENYAKIT GIGI MULUT: Vol. Hipersensitif Dentin*.
- Luh, N., Wahyuni, D. A., Sugihartini, N., Gede, I., Sindu, P., & Kunci, K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA PELAJARAN FISIKA KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAWAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
- Puspitasari, A. M., Ratnawati, D. E., & Widodo, A. W. (2018). *Klasifikasi Penyakit Gigi Dan Mulut Menggunakan Metode Support Vector Machine* (Vol. 2, Nomor 2). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rahma Belinda, N., & Sang Surya, L. (2021). *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP) Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak*. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jrip/>

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Riolina, A., Hartini, S., & Suparyati, S. (2020). Dental and oral health problems in elementary school children: A scoping review. Dalam *Pediatric Dental Journal* (Vol. 30, Nomor 2, hlm. 106–114). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.pdj.2020.04.001>

Saluna Deynilisa, Mujiyati, & Abu Hamid. (2022). “Virtual Reality Box” Media in Improving the Knowledge of Brushing Elementary School Children. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(9), 1981–1988. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v1i9.1608>

Simenec, T. S., Gillespie, S., Hodges, H. R., Ibrahim, S. A., Eckerstorfer, S., & Ferguson, G. M. (2023). A Novel Blueprint Storyboarding Method Using Digitization for Efficient Cultural Adaptation of Prevention Programs to Serve Diverse Youth and Communities. *Prevention Science*, 24(4), 688–700. <https://doi.org/10.1007/s11121-022-01460-7>

Sukarsih. (2023). *PENYAKIT GIGI MULUT: Vol. Gigi Abrasi*.

Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i03.2170>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. <https://www.researchgate.net/publication/313161626>

Widiatmika, M., Gede, I., Darmawiguna, M., & Putrama, I. M. (2019). *PENGEMBANGAN FILM SERI ANIMASI 3D “CERITA MADE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA* (Vol. 8).

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Muammar Hafizh Kasyof

Anak ketiga dari tiga bersaudara yang lahir di Medan pada tanggal 5 Juni 2002. Lulus dari SDS Muhammadiyah 11 Kutacane pada tahun 2014, SMPN 2 Kutacane pada tahun 2017, dan SMAN 1 Kutacane pada tahun 2020. Menjadi mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer dengan program studi D-4 Teknik Multimedia Digital di Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2020.



© Hak Cipta

arta

Hak Cipta :

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



Lampiran 2-Wawancara dengan pihak puskesmas

Narasumber (N) : Ibu Diana (Perawat Poli Gigi UPTD Puskesmas Villa Pertiwi)
 P : Pewawancara
 Tempat : UPTD Puskesmas Villa Pertiwi

N: Ibu Diana selaku perawat poli gigi

P: “Perkenalkan kami mahasiswa semester akhir politeknik negeri jakarta. Tujuan kami kesini kami ingin mewawancarai ibu selaku kepala puskesmas villa pertiwi terkait topik skripsi kita. sebelumnya topik skripsi kita yaitu pembuatan media *game* dan animasi tentang edukasi perawatan dan kesehatan gigi pada anak - anak bu.

P: “Penyakit gigi apa yang sering terjadi pada anak-anak”

N: “Gigi berlubang atau karies dan gigi permanen sudah tumbuh namun gigi susu belum copot, selain sakit gigi dan gusi bengkak”

P: “Seberapa sering anak-anak ke puskesmas dengan keluhan tersebut bu?”

N: “Untuk hari ini saja lumayan yang banyak. untuk kendala saya sendiri hampir 80% anak-anak karies gigi, hanya sedikit anak-anak yang berobat langsung ke puskesmas”

P: “Dengan itu, tujuan pembuatan aplikasi ini untuk membantu menjadi media anak-anak itu sendiri untuk lebih peduli terhadap kesehatan gigi mereka”

N: “Lalu kalian membutuhkan data apa saja?”

P: “Disini kamu membutuhkan data dan konsep untuk *game* dan animasi. untuk animasi nanti bisa diputar pada televisi yang ada di puskesmas ini bu”

N: “Apa kalian juga mengamati anak-anak pas perawatan”

P: “Tidak bu, mungkin lebih di poli gigi sendiri adakah buku panduan untuk perawatan gigi bu?”

N: “Paling SOP yaa, untuk perawatan biasanya kita sesuaikan dengan SOP”

P: “Disekolah itu kan biasanya ada sosialisasi dari puskesmas, nah itu biasanya dilakukan berapa kali ya bu?”

N: “Disekolah itu kan beda beda ya programnya, paling dari kami itu pemeriksaan gigi setahun sekali dan ada beberapa anak yang mendapatkan surat rujukan untuk penanganan lebih lanjut”

P: “Berarti tidak rutin ya bu untuk penyuluhan ke sekolah”

N: “Seharusnya sih wajib sekolah mengadakan itu, namun tidak mungkin ya. kalau penjangkaran yang diperiksa dari kelas 1 sampai 6, terlalu banyak apalagi kalau saya sendirian. Biasanya saya kalau ke sekolah itu ber 4 bisa dari jam 8 sampai jam 1 baru selesai. apa dari kalian juga akan melakukan penyuluhan?”

P: “Mungkin ini bu, apabila *gamenya* sudah selesai. kami ingin penyuluhan, sikat gigi bersama, dan juga sosialisasi *game* dan animasi ini di salah satu sekolah dasar”

N: “Ohh, boleh itu”

P: “Menurut ibu, adakah saran untuk *game* kami?”

N: “Sebelumnya *gamenya* itu di handphone atau gimana?”

P: “Jadi untuk *gamenya* ini, kami akan membuat *game* yang dapat diakses di web, jadi nanti pakai browser agar dapat diakses dimana saja, kalau dengan handphone biasanya akan terkendala dengan handphone. Untuk *gamenya* nanti akan model *game* bercerita. jadi konsep anak yang jarang merawat gigi, lalu pagi-pagi anak itu bangun dengan giginya yang sakit. nanti ada peran orang tua yang mengingatkan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

anaknya untuk menyikat gigi. storynya dari pagi hingga malam bagaimana ia merawat giginya dalam 1 hari itu. dari bangun tidur, memilih makanan yang benar, dan sebelum tidur menggosok giginya terlebih dahulu. nanti akan ada penjelasan kenapa kita harus merawat gigi”

N: “Dari teman-teman harus tau apa yang dibutuhkan. nanti dari kami dapat membantu dari penyuluhan dan demonstrasi aplikasi. dan pada hari H mungkin bisa menghadirkan orang tua”

P: “Apakah sebelumnya ada penelitian tentang *game* kesehatan seperti ini bu?”

N: “Hehehe belum ada, karena belum ada yang ahli dibidang ini”

P : “Dan juga *game* ini harapannya menjadi media baru bagi pembelajaran anak-anak”

N: “Nanti kalau sudah siap, nanti koordinasikan ke sekolah untuk jadwalnya”

P: “Apakah ada data dari puskesmas mengenai persentase permasalahan gigi anak?”

N: “Bisa kalian ambil dari buku profil puskesmas, misal anak sekolah dasar yang diperiksa ada sekian, tidak ditangani berapa banyak. data ini juga sudah di valid oleh dinas kesehatan ”

Hak Cipta :

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



Lampiran 3-Storyboard Tampilan Game

Halaman	Tampilan	Deskripsi
<i>Splash Screen</i>		<i>Splash Screen</i> akan muncul saat pertama kali <i>Game</i> dimainkan yang berlangsung selama 2 detik.
Menu		Halaman Menu terdiri dari beberapa list tombol yaitu <i>game</i> , animasi, <i>quiz</i> , tentang.
<i>Game</i>		<i>Game</i> , apabila pemain memilih tombol <i>game</i> di halaman menu maka pemain akan diarahkan ke tampilan <i>game</i> . Pemain akan diperintah untuk menyelesaikan beberapa <i>minigame</i> dan akan ada <i>cutscene</i> pendek.
Halaman Akhir <i>Minigame</i>		Di halaman ini akan menampilkan bintang sebagai simbolis pencapaian dan <i>score</i> dari <i>minigame</i> yang telah diselesaikan sebelumnya.
Panduan <i>Minigame</i>		Sebelum bermain <i>minigame</i> , pemain akan diberi panduan terlebih dahulu.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

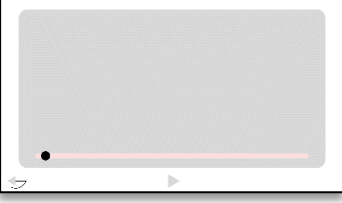
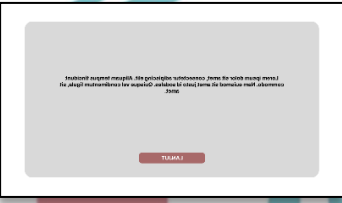
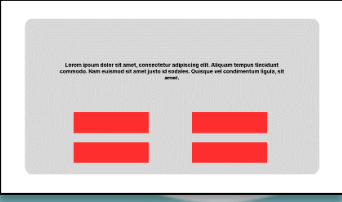
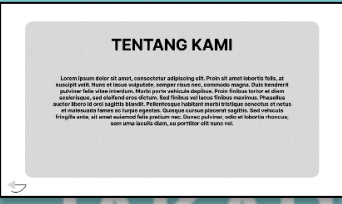





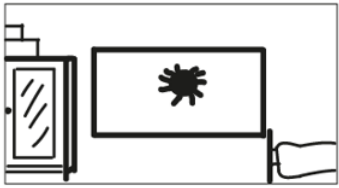


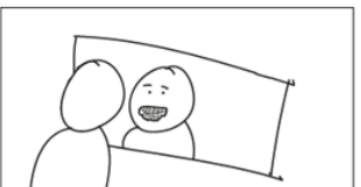

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

<p>Video Player Animasi</p>		<p>Jika pemain telah memilih animasi pada menu animasi maka pemain akan diarahkan ke halaman <i>video player</i> untuk memainkan dan kontrol <i>video</i>.</p>
<p>Panduan Quiz</p>		<p>Sebelum <i>Quiz</i> dimulai pemain akan diberi panduan cara melaksanakan <i>quiz</i>.</p>
<p>Quiz</p>		<p>Pemain akan diberi beberapa pertanyaan beserta dengan 4 pilihan jawaban. Pemain diharuskan menjawab dan akan mendapatkan score, apabila salah maka tidak mendapatkan score.</p>
<p>Tentang</p>		<p>Di halaman ini akan diberikan penjelasan singkat tentang aplikasi ini dan tim perancang <i>game</i> ini.</p>

Lampiran 4-Storyboard Game

Halaman	Tampilan	Deskripsi
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene</i> pagi hari, animasi terbit <i>camera</i> mengarah ke jendela
<i>Cutscene</i>		Lanjutan dari <i>scene</i> sebelumnya, <i>zoom out</i> dari jendela ke kamar
<i>Cutscene</i>		Karakter terbangun dan merasakan sakit pada giginya
<i>Game</i>		Dari <i>cutscene</i> sekarang ke tampilan <i>gamenya</i> , disini player harus mengarahkan karakter ke depan cermin yang ada dikamar.
<i>Cutscene</i>		Saat setelah player mengarah kedepan cermin di <i>game</i> , maka akan tampil <i>Cutscene</i> karakter mengecek giginya.
<i>Game</i>		Setelah itu maka akan masuk ke <i>game</i> Pilih Lubang yang dimana player diharuskan

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

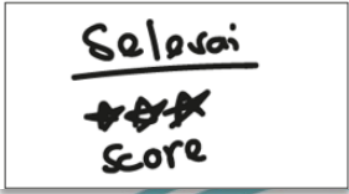
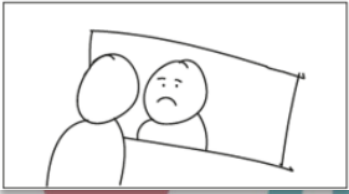
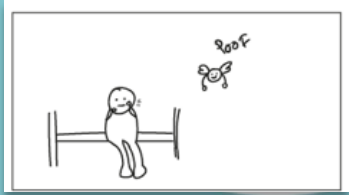

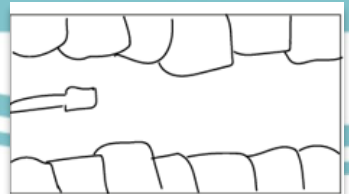





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

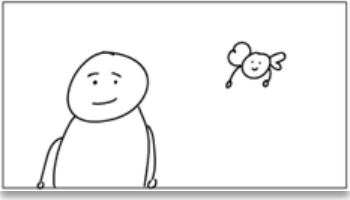

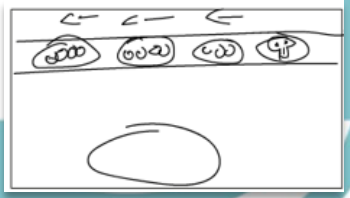
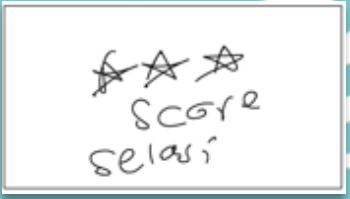
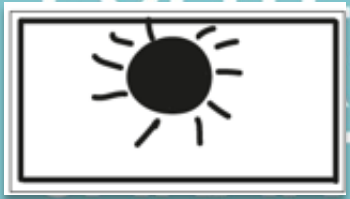


		untuk memilih gigi yang berlubang
Game		Setelah permainan selesai maka akan tampil panel <i>Game over</i>
CutScene		<i>Cutscene</i> akan muncul yang menampilkan rasa kekecewaan karena banyak gigi yang tidak sehat di mulut karakter
Cutscene		<i>Cutscene</i> selanjutnya akan tampil, karakter merasa kebingungan harus apa lalu peri gigi muncul dan menjelaskan apa yang harus dia lakukan
Game		Masuk ke tampilan <i>game</i> yang dimana player akan diarahkan ke kamar mandi untuk sikat gigi
Game		<i>Game</i> menyikat gigi muncul dimana player harus menyelesaikan misi menyikat gigi.
Game		<i>GameOver UI</i> akan tampil ketika player berhasil membersihkan giginya



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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


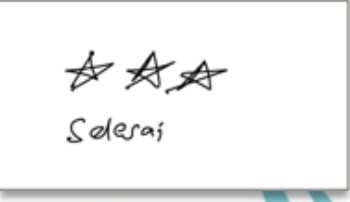
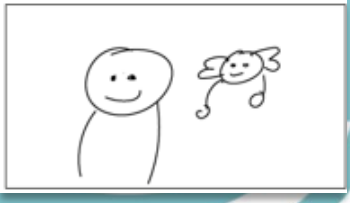

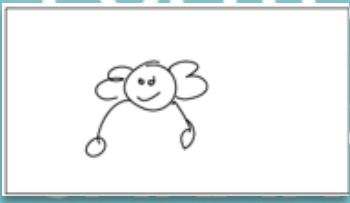
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene</i> player merasa mulai senang setelah membersihkan giginya
<i>Game</i>		Player diarahkan untuk ke dapur untuk melakukan <i>game</i> selanjutnya
<i>Game</i>		<i>Game</i> pilih makanan yang dimana pemain harus mengambil makanan yang sehat lalu diletakan dipiring.
<i>Game</i>		Akan muncul panel UI <i>Game Over</i> setelah player menyelesaikan permainan
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene</i> menjadi malam
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene</i> Peri gigi menjelaskan apa yang harus dilakukan sebelum tidur
<i>Game</i>		Setelah <i>Cutscene</i> <i>player</i> diarahkan untuk pergi ke kamar mandi untuk menyikat gigi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

<i>Game</i>		<i>Player</i> diharuskan menyelesaikan <i>game</i> menyikat gigi.
<i>Game</i>		Setelah menyelesaikan permainan akan tampil <i>UI GameOver</i>
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene</i> karakter merasa senang setelah menyikat gigi
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene</i> karakter tidur
<i>Cutscene</i>		<i>Cutscene reminder</i> singkat oleh peri gigi tentang perawatan gigi

Lampiran 5-Kuisisioner Ahli Media

No.	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Saya tertarik dengan aset 2D yang ditampilkan				
2.	Visual animasi 2D yang hasilkan menarik				
3.	Pewarnaan yang digunakan untuk aset animasi 2D menarik dan sesuai				
4.	Pergerakan karakter sudah baik pada animasi 2D				
5.	Pergerakan bibir karakter selaras dengan dubbing				
6.	Kehadiran karakter dalam animasi 2D ini membuat animasi lebih menarik				
7.	Penggunaan background music menambah daya tarik animasi 2D				
8.	Keseluruh kualitas suara terdengar jelas dan baik				

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Lampiran 6-Kuisisioner Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Media edukasi interaktif ini mudah digunakan.				
2.	Animasi 2D sudah mencerminkan keadaan sebenarnya.				
3.	Pembuatan animasi 2D sudah sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) sikat gigi dengan teknik memutar dari UPTD Puskesmas Villa Pertiwi.				
4.	Animasi 2D ini cocok untuk anak-anak.				
5.	Materi tentang Perawatan dan Kesehatan gigi yang disajikan dalam animasi 2D mudah dipahami.				



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 7-Kuisisioner Pengguna

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya suka dengan cerita animasi ini				
2.	Saya tertarik dengan karakter yang ada di animasi ini				
3.	Saya ingin menyikat gigi setelah menonton animasi ini				
4.	Saya belajar cara perawatan gigi dari animasi ini				
5.	Saya mudah untuk memahami cara sikat gigi yang benar dari animasi ini				
6.	Gambar dari animasi ini terlihat menarik				
7.	Saya suka menonton animasi ini karena gambarnya bagus				
8.	Saya ingin menonton animasi ini lagi				

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



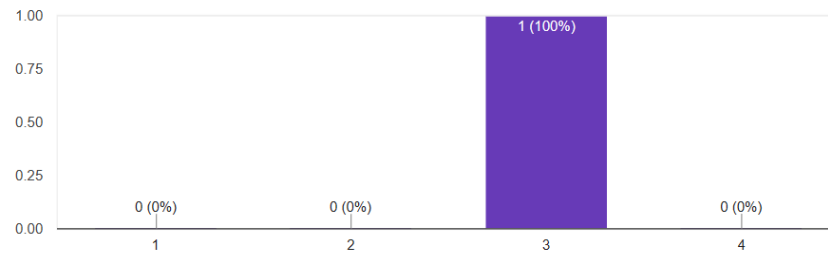
Lampiran 8-Hasil Kuisisioner Ahli Media

Nama : Denisa Fauzia
Pekerjaan : 2D Animator & Illustrator

Saya tertarik dengan aset 2D yang ditampilkan

[Copy](#)

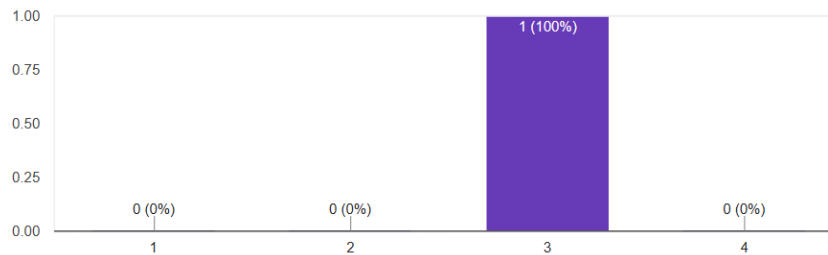
1 response



Visual animasi 2D yang dihasilkan menarik

[Copy](#)

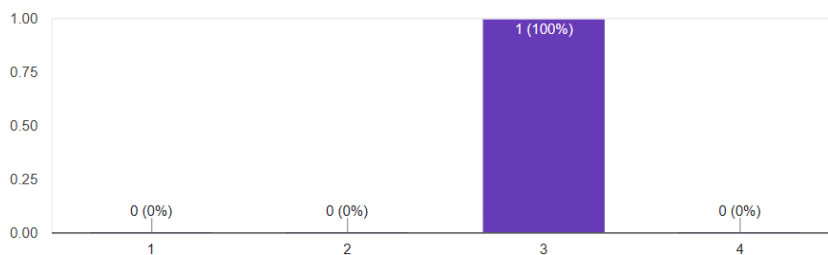
1 response



Pewarnaan yang digunakan untuk aset animasi 2D menarik dan sesuai

[Copy](#)

1 response



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

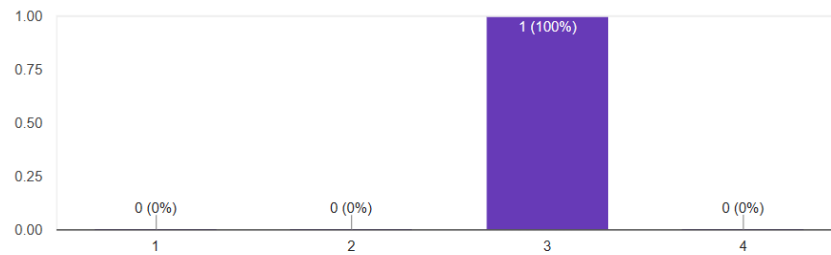
Hak Cipta :

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

Pergerakan karakter sudah baik pada animasi 2D

[Copy](#)

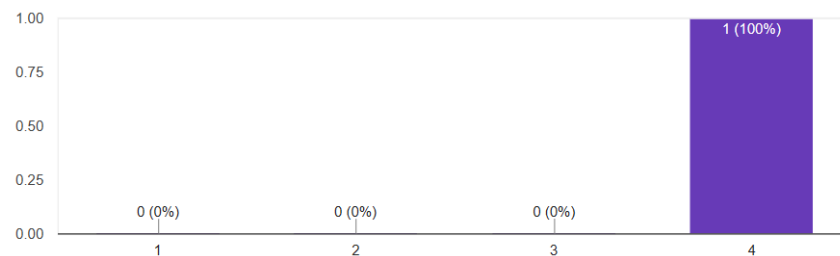
1 response



Pergerakan bibir karakter selaras dengan dubbing

[Copy](#)

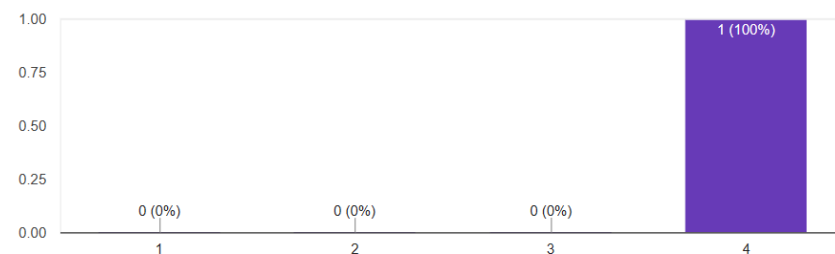
1 response



Kehadiran karakter dalam animasi 2D ini membuat animasi lebih menarik

[Copy](#)

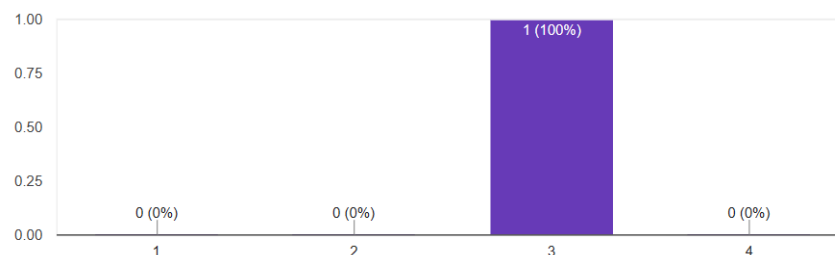
1 response



Penggunaan background music menambah daya tarik animasi 2D

[Copy](#)

1 response





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

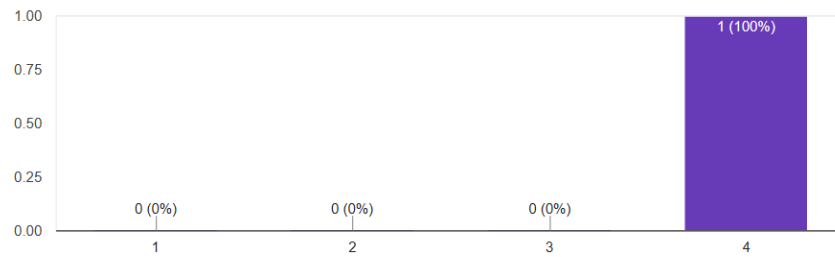
Hak Cipta :

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

Keseluruh kualitas suara terdengar jelas dan baik

Copy

1 response



Apakah ada saran dan masukan untuk peningkatan animasi ini?

1 response

1. ada beberapa scene pada karakter peri gigi yg tidak diperlukan, seperti perubahan mata menjadi hati mungkin bisa diganti menjadi spark disekitar peri gigi (sebagai penanda yg sudah dilakukan rara).
2. warna background ada yg hampir menyerupai warna karakter jadi agak nyaru

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Lampiran 9-Hasil Kuisisioner Pengguna

Sample

Nama : Syamil Nasri. A

Nama : Syamil Nasri. A
Umur : 11

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya suka dengan cerita animasi ini			✓	
2.	Saya tertarik dengan karakter yang ada di animasi ini			✓	
3.	Saya ingin menyikat gigi setelah menonton animasi ini			✓	
4.	Saya belajar cara perawatan gigi dari animasi ini				✓
5.	Saya mudah untuk memahami cara sikat gigi yang benar dari animasi ini				✓
6.	Gambar dari animasi ini terlihat menarik			✓	
7.	Saya suka menonton animasi ini karena gambarnya bagus			✓	
8.	Saya ingin menonton animasi ini lagi			✓	



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Lampiran 9-Hasil Kuisisioner Pengguna

Sample

Nama : Muhammad Ilyas Rasyid

Nama : Muhammad Ilyas Rasyid
 Umur : 10 tahun

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya suka dengan cerita animasi ini			✓	
2.	Saya tertarik dengan karakter yang ada di animasi ini			✓	
3.	Saya ingin menyikat gigi setelah menonton animasi ini			✓	
4.	Saya belajar cara perawatan gigi dari animasi ini			✓	
5.	Saya mudah untuk memahami cara sikat gigi yang benar dari animasi ini				✓
6.	Gambar dari animasi ini terlihat menarik				✓
7.	Saya suka menonton animasi ini karena gambarnya bagus				✓
8.	Saya ingin menonton animasi ini lagi			✓	

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Lampiran 9-Hasil Kuisisioner Pengguna

Sample

Nama : Koindra A.T

Nama : Koindra A.T
Umur : 11

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya suka dengan cerita animasi ini			✓	
2.	Saya tertarik dengan karakter yang ada di animasi ini			✓	
3.	Saya ingin menyikat gigi setelah menonton animasi ini				✓
4.	Saya belajar cara perawatan gigi dari animasi ini				✓
5.	Saya mudah untuk memahami cara sikat gigi yang benar dari animasi ini				✓
6.	Gambar dari animasi ini terlihat menarik			✓	
7.	Saya suka menonton animasi ini karena gambarnya bagus		✓		
8.	Saya ingin menonton animasi ini lagi		✓		

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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







TENTANG SAYA

Saya seorang lulusan dari Politeknik Negeri Jakarta dengan program studi D4-Teknik Multimedia Digital. Saya memiliki ketertarikan dalam bidang design visual, motion graphic, graphic design, video editing, dan 3D modeling. Saat ini sedang mencari kesempatan untuk mengembangkan kemampuan saya pada bidang design visual dan industri kreatif. Saya bisa bekerja dalam tim dan juga bisa mempelajari hal baru.

KEMAMPUAN

ADOBE ILLUSTRATOR ADOBE PHOTOSHOP
 GRAPHIC DESIGN MOTION GRAPHIC
 DRAWING
 ANIMATION
 3D MODELING

KONTAK

 Pasar Minggu, Jakarta Selatan-12540
 08127075880
 denisafauzia28@gmail.com
 linkedin.com/in/denisafauzia
 denisalak

Lampiran 10-Resume Ahli Media

DENISA FAUZIA

CREATIVE DESIGNER

PENGALAMAN

- 2D Illustrator & Animator (**Sep 2023 - Sekarang**)
Freelancer 2D Illustrator & Animator di Visinema Studios
 -Menjadi anggota tim yang bertugas membuat grafis dan aset 2D untuk kebutuhan animasi Visinema Studios
 -Pengerjaan design untuk social media Visinema Studios
- 2D Graphic & Motion Design (**Agt 2022 - Mar 2023**)
Intern menjadi Freelancer 2D Graphic & Motion Design di Visinema Studios
 -Tim Post-Production Domikado yang bertugas mengerjakan kebutuhan 2D dan animasi 2D untuk serial Domikado
 -Mengerjakan design untuk social media Visinema Studios
- Animator (**Nov 2021 - Mei 2022**)
Staff Animator di Kejarcita
 Menjadi anggota tim yang bertugas membuat animasi pembahasan soal di Kejarcita. Berhasil membuat 7-9 video perbulan.
- Graphic Designer (**Okt 2021 - Jan 2022**)
Staff Graphic Designer di Educator.id
 Menjadi anggota tim graphic designer yang bertugas mendesain konten yang akan di upload di Instagram Educator.id. Berhasil mendesain 6-8 konten perbulan.
- Graphic Designer (**Mar 2021 - Des 2021**)
Staff Graphic Designer di Grow Up Together Media
 Mendesain konten untuk diupload ke main Instagram GUP Media dan juga mendesain poster webinar yang disediakan GUP Media. Berhasil mendesain 8-10 konten perbulan dan menjadi staff terbaik pada bulan April.

PENDIDIKAN

- Politeknik Negeri Jakarta (**Sep 2019 - Okt 2023**)
D4 - Teknik Multimedia Digital, IP Kumulatif Akhir : 3,53/4,0
 Mata kuliah yang relevan : Pengantar DKV, Pengantar Multimedia, Sistem Interaksi, Character Design, Gambar Digital, Prinsip & Perancangan Animasi, Digital Drawing, 3D Modeling, Interface Multimedia.
- SMA N 1 Payakumbuh (**Jul 2016 - Apr 2019**)
Jurusan MIPA



Hak Cipta :

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

Curriculum Vitae

Drg. Suci Meighitine

Place & Date of Birth : Baturaja , May 23rd 1980
 Nationality : Indonesia
 Sex : Female
 Religion : Islam
 Marital Status : Married

Contact Address

GDC Alamanda C7/8 Kota Depok, Jawa Barat
 No. HP : 08122137689
 E-mail : smthohir@gmail.com

Profiles

- A professional with good interpersonal and communication skill as well as experienced with working in a team and personal basis.

Educational Background

- Padjadjaran University, Faculty of Dentistry; Bandung -Indonesia
- SMAN 3; Palembang , Indonesia (1995 – 1998)
- SLTPN 10; Palembang , Indonesia (1992 - 1995)
- SDN 48; Palembang, Indonesia (1986 - 1992)

Organizational Experiences

- Fosikagi FKG UNPAD
- PDGI Cab. Kota Palembang
- PDGI Cab. Kota Depok

Working Experience

- RS PUSRI Kota Palembang 2007
- Dosen honorer PSKG FK UNSRI 2007
- Klinik Mitra Insani Kota Depok 2008-2015
- Klinik Yayasan Ummul Quro Kota Depok 2010-2015
- Puakesmas Karang sambung Kab. Bekasi 2015-2017
- Puskesmas Setiamulya Kab. Bekasi 2017-2022
- Puskesmas Pondok Sukmajaya, Kota Depok 2022
- Puskesmas Bhaktijaya Kota Depok 2022-2024
- Puskesmas Villa Pertiwi Kota Depok 2024- sekarang
- K24 Kota Depok 2018-sekarang

Certified Training & Symposium

- Kursus Ortodonsi
- Kursus AMED 2018
- Pelatihan Manajemen Puskesmas 2023
- Pelatihan Audit Internal 2024
- Pelatihan PPI 2024

Awards

- Juara 3 Dokter Gigi Teladan Dinas Kesehatan Kab. Bekasi 2019

Hak Cipta :

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

Lampiran 12-Dokumentasi Beta Testing



Beta Testing bersama Ahli Materi



Beta Testing bersama Anak anak



Beta Testing bersama Anak anak

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

