



**PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CUT-OUT
ANIMATION PADA APLIKASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF “AKU DAN KELOMPOKKU” BAGI SISWA
SMPN 11 BOGOR**

SKRIPSI

MUHAMMAD NOVAL RIZKI

2107431011

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2025**



**PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CUT-OUT
ANIMATION PADA APLIKASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF “AKU DAN KELOMPOKKU” BAGI SISWA
SMPN 11 BOGOR**

SKRIPSI

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

**MUHAMMAD NOVAL RIZKI
2107431011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2025**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Noval Rizki
NIM : 2107431011
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Dengan Teknik Cut-Out Animation Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif "Aku Dan Kelompokku" Bagi Siswa Smpn 11 Bogor

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 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Noval Rizki

NIM. 2107431011



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Muhammad Noval Rizki

NIM : 2107431011

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Dengan Teknik Cut-Out Animation Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif "Aku Dan Kelompokku" Bagi Siswa Smpn 11 Bogor

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, tanggal 25, bulan Juni, tahun 2025, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom

Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T

Penguji II : Mira Rosalina, S.Pd., M.T.

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

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



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

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan Animasi 2D Dengan Teknik Cut-Out Animation Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku Dan Kelompokku” Bagi Siswa SMPN 11 Bogor”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasas terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayat, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
2. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ibu Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberi arahan, dan membimbing penulis dalam Menyusun skripsi;
4. Ibu Maya selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 11 Bogor yang telah memberikan izin dan mendukung dalam proses penelitian ini.
5. Kedua orang tua penulis Bapak Andridiansah dan Ibu Hairiyawati, serta seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa dan dorongan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi;
6. Rekan tim penelitian Muhammad Rocky Marciano dan Alfortino Ramadhan, atas kerja keras dan kerja samanya dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini selesai;
7. Beserta teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, namun senantiasa membantu dan menyemangati penulis selama penyusunan skripsi;

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari semua pihak demi perbaikan kedepannya.

Depok, 16 Juni 2025

Penulis,

Muhammad Noval Rizki

NIM. 2107431011





© 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 yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Noval Rizki
NIM : 2107431011
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 Dengan Teknik Cut-Out Animation Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku Dan Kelompokku” Bagi Siswa SMPN 11 Bogor

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 Juni 2025

Penulis,

Muhammad Noval Rizki

NIM. 2107431011



PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CUT-OUT ANIMATION PADA APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AKU DAN KELOMPOKKU” BAGI SISWA SMPN 11 BOGOR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi 2D dengan teknik cut-out animation sebagai bagian pada aplikasi alat bantu pembelajaran interaktif berjudul "Aku dan Kelompokku", yang dirancang untuk memberikan pemahaman keterampilan sosial siswa kelas VII di SMP Negeri 11 Bogor. Permasalahan utama yang diangkat adalah kesulitan siswa dalam membentuk kelompok akibat rendahnya kemampuan bersosialisasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada 76 siswa, diketahui bahwa 68,4% siswa mengalami kesulitan dalam mendapatkan kelompok. Selain itu, animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang disukai oleh 22,4% siswa, setelah permainan 48,7%. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui enam tahapan: konsepsi, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Produk yang dihasilkan berupa enam video animasi berformat MP4 menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro. Hasil beta testing dari kedua ahli baik dari ahli materi dan ahli animasi mendapatkan kategori sangat layak terhadap animasi 2D. Sementara itu, siswa menilai aspek kemudahan dipahami sebesar 92%, daya tarik visual 88%, dan minat belajar 90%. Penelitian ini menunjukkan bahwa animasi 2D efektif sebagai bagian dari aplikasi pembelajaran interaktif untuk memberikan pemahaman keterampilan sosial.

Kata kunci: animasi 2D, aplikasi pembelajaran interaktif, Keterampilan Sosial, MDLC, SMP Negeri 11 Bogor

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang Masalah.....	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	16
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	16
1.5 Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Aplikasi Pembelajaran Interaktif	18
2.2 Bimbingan dan Konseling.....	18
2.3 Keterampilan Sosial.....	19
2.4 Animasi 2D	19
2.5 Prinsip Animasi.....	20
2.6 Teknik Cut-Out Animation	21
2.7 Storyboard.....	22
2.8 Adobe After Effect.....	23
2.9 Adobe Premiere Pro	23
2.10 Adobe Audition.....	24
2.11 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	24
2.12 Visual Novel	26
2.13 Skala Likert.....	26
2.14 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODE PENELITIAN	32



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

3.1	Rancangan Penelitian.....	32
3.2	Tahapan Penelitian.....	32
3.3	Objek Penelitian.....	33
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5	Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Analisis Kebutuhan.....	36
4.2	Perancangan Produk MultAimedia	37
4.2.1	Storyboard Animasi	38
4.2.2	Material Collecting	71
4.3	Implementasi Produk Multimedia.....	75
4.3.1	Perekaman dan Penyuntingan suara.....	75
4.3.2	Pembuatan Animasi 2D	77
4.4	Pengujian.....	85
4.4.1	Deskripsi Pengujian	85
4.4.2	Prosedur Pengujian	86
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	87
4.4.4	Analisis Data Hasil Pengujian.....	97
4.5	Distribusi.....	101
BAB V PENUTUP		102
5.1	Simpulan	102
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....		104



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 TABEL

Tabel 2. 1 Angka Skala Likert	27
Tabel 2. 2 Kategori Kelayakan Media	27
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 4. 1 Konsep	37
Tabel 4. 2 Storyboard Scene Awal Visual Novel	38
Tabel 4. 3 Storyboard Scene Good Ending Visual Novel.....	39
Tabel 4. 4 Storyboard Scene Bad Ending Visual Novel	43
Tabel 4. 5 Storyboard Materi 1	46
Tabel 4. 6 Storyboard Materi 2	54
Tabel 4. 7 Storyboard Intruksi Ice Breaking.....	69
Tabel 4. 8 Material Collecting Asset Animasi	71
Tabel 4. 9 Pengisi Suara Animasi	75
Tabel 4. 10 Hasil Alpha Testing	88
Tabel 4. 11 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Materi	91
Tabel 4. 12 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Animasi	93
Tabel 4. 13 Hasil <i>Beta Tesing</i> Siswa Kelas VII SMPN 11 Bogor	96
Tabel 4. 14 Validasi Kelayakan oleh Ahli Materi.....	98
Tabel 4. 15 Validasi Kelayakan oleh Ahli Animasi.....	100
Tabel 4. 16 Validasi Kelayakan oleh Pengguna.....	101

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik Cut-Out Animation	22
Gambar 2. 2 Metode MDLC	25
Gambar 4. 1 Proses Membersihkan <i>Noise</i> Pada Rekaman Suara	76
Gambar 4. 2 Penerapan <i>Effect Pitch Shifter</i>	77
Gambar 4. 3 Gambar Bagian Tubuh setiap Karakter	77
Gambar 4. 4 Proses <i>Parent</i> pada bagian tubuh karakter	78
Gambar 4. 5 Hasil Bagian Tubuh karakter yang sudah di <i>Parent</i>	78
Gambar 4. 6 Penerapan <i>Puppets Pins</i>	79
Gambar 4. 7 Penerapan <i>Anchor Point</i>	79
Gambar 4. 8 Proses <i>Tweening</i>	80
Gambar 4. 9 Proses Penyusunan Aset Mulut untuk <i>lip Sync</i>	80
Gambar 4. 10 Proses <i>Parent Slider Control</i> ke <i>Audio Amplitudo</i>	81
Gambar 4. 11 Penerapan Efek <i>Deep Glow, Radial Fast, Fractal Noise, dan CC Light Rays</i>	81
Gambar 4. 12 Penerapan efek <i>CC Bend It dan Grow Bounds</i>	82
Gambar 4. 13 Penerapan Pergerakan Kamera	82
Gambar 4. 14 Penggunaan <i>Camera Tool</i>	83
Gambar 4. 15 Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Kamera	83
Gambar 4. 16 Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Kamera scene Adit	84
Gambar 4. 17 Proses Compositing di <i>Adobe Premier Pro</i>	84
Gambar 4. 18 Proses <i>Rendering</i>	85



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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	109
Lampiran 2. Transkrip Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling	113
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara	125
Lampiran 4. CV Ahli Animasi	126
Lampiran 5. Hasil Beta Testing dengan Ahli Animasi	127
Lampiran 6. Hasil Beta Testing dengan Ahli Materi	132
Lampiran 7. Hasil Beta Testing Dengan Siswa SMP Negeri 11 Bogor.....	134
Lampiran 8. Dokumentasi Beta Testing di SMP Negeri 11 Bogor.....	137





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

Keterampilan sosial adalah kemampuan yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan individu dalam berhubungan dan menjalin hubungan dengan orang lain. Keterampilan sosial dapat dikembangkan melalui program pelatihan dan pengembangan yang efektif, seperti yang ditawarkan di sekolah. Program sekolah membantu siswa meningkatkan kesadaran dan interaksi sosial serta belajar menunjukkan perilaku sosial yang tepat. Program ini juga melatih individu untuk memahami diri sendiri, memahami orang lain, dan membangun hubungan interpersonal yang positif (Darmiany, 2021).

Namun di era perkembangan digital saat ini, keterampilan sosial, menjadi tantangan bagi para siswa dalam berkomunikasi langsung (Kurnia *et al.*, 2024). Di SMP Negeri 11 Bogor dari hasil kuisioner yang disebarakan kepada 76 siswa terdapat 68,4% siswa yang mengalami kesulitan untuk mendapatkan kelompok. Selain itu, kesulitan yang paling sering dialami siswa saat kerja kelompok adalah anggota yang tidak berkontribusi 56,6%, sulit mengungkapkan pendapat 36,8%, sulit bekerja sama 30,3%, dan perbedaan pendapat yang berujung konflik 26,3%. Data ini menguatkan bahwa banyak siswa masih memiliki kendala dalam keterampilan sosial saat berkelompok. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 11 Bogor, yang menyebutkan faktor permasalahan siswa sulit mendapatkan kelompok adalah faktor siswa yang sulit bersosialisasi dan karakter siswa yang kurang disukai oleh teman-temannya.

Upaya mengatasi masalah terkait siswa yang sulit mendapatkan kelompok guru biasanya memberikan pengertian kepada para siswa yang belum dan sudah memiliki kelompok, namun masalah seperti ini kian terjadi di setiap tahun ajaran. Oleh karena itu konseling dan bimbingan memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan sosial melalui kegiatan seperti bermain peran dan diskusi kelompok (Gunawan, Santosa and Kusumastuti, 2023). Berdasarkan hasil



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 11 Bogor, media interaktif seperti permainan dan mini game terbukti meningkatkan antusiasme siswa. Data kuesioner juga menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi, seperti Game 48,7%, dan Animasi 22,4%. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Munawir, Rofiqoh and Khairani, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi, permainan edukatif, dan aplikasi teknologi terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa karena bersifat menarik, memberikan umpan balik cepat, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sharma, Bheda, dan Rawal (2025) menunjukkan bahwa animasi 2D efektif memberikan pemahaman, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Media ini membantu menjelaskan konsep abstrak secara visual, mendukung berbagai gaya belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi alat bantu pembelajaran interaktif berjudul “Aku dan Kelompokku” bagi para siswa kelas VII SMP Negeri 11 Bogor. Penelitian ini dibatasi pada “*Pembuatan 2D Animasi Dengan Teknik Cut-Out Animation Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku Dan Kelompokku” Bagi Siswa SMPN 11 Bogor*”. berdasarkan dari rencana pelaksanaan layanan (RPL) “Aku dan Kelompok” pada mata pelajaran bimbingan dan konseling.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi 2D dengan teknik *cut-out animation* sebagai media pendukung dalam aplikasi alat bantu pembelajaran interaktif untuk membantu siswa kelas VII di SMP Negeri 11 Bogor dalam memahami keterampilan sosial.



1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, batasan masalah yang digunakan untuk mencegah kesalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Materi yang ada pada animasi 2D untuk aplikasi alat bantu pembelajaran interaktif ini berisikan tentang pentingnya keterampilan sosial yang didapatkan melalui, Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan dan Konseling “Aku dan Kelompok”.
- b) Pembuatan animasi 2D untuk materi pembelajaran, scene awal dan akhir, serta intruksi ice breaking sebagai bagian dari aplikasi alat bantu pembelajaran interaktif visual novel.
- c) Target user animasi 2D yaitu ditujukan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 11 Bogor.
- d) Membuat animasi 2D sebanyak 6 buah video, 2 video animasi materi dan 1 video intruksi *ice breaking* dengan estimasi waktu 5-7 menit, untuk video animasi scene awal 1 video dan akhir 2 video dengan estimasi waktu 1-2 menit.
- e) Pembuatan animasi 2D menggunakan *Software Adobe After Effect* dan Compositing animasi menggunakan *Software Adobe Premiere Pro* dengan output file .MP4.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif dengan animasi 2D untuk materi dan scene yang akan digunakan pertama dan akhir pada visual novel serta intruksi untuk permainan *ice breaking*. Manfaat penelitian ini diantaranya :

- a. Sebagai bagian dari media aplikasi pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi dari RPL Bimbingan konseling “Aku dan Kelompok” dengan animasi 2D untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi para siswa.
- b. Membantu guru untuk menyampaikan materi keterampilan sosial kepada para siswa kelas VII SMPN 11 Bogor.

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

- c. Diharapkan penelitian ini dapat membantu siswa memahami pentingnya keterampilan sosial melalui metode yang menarik.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai struktur penulisan dalam proposal skripsi ini, disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan, untuk memberikan gambaran awal mengenai konteks dan alasan pentingnya penelitian yang diangkat.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan teori yang menjadi dasar penelitian. Ini dilakukan untuk mendukung argumen dan mendukung analisis terhadap masalah yang diangkat dalam penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan, termasuk rancangan penelitian, tahap penelitian, objek penelitian, diikuti framework yang akan digunakan dalam penelitian, serta teknik pengumpulan data dan analisis data, juga jadwal dan rincian biaya dalam proses penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan pembahasan pembuatan animasi 2D dan hasil pengujian animasi yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran yang relevan untuk penelitian berikutnya.

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 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pembuatan Animasi 2D Dengan Teknik Cut-Out Animation Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku Dan Kelompokku” Bagi Siswa SMPN 11 Bogor”, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berhasil menghasilkan 6 video animasi 2D sebagai bagian dari aplikasi alat bantu pembelajaran tentang memberikan pemahaman keterampilan sosial, yang diantaranya video scene awal visual novel yang berdurasi 24 detik, scene *good ending* berdurasi 2 menit 11 detik, scene *bad ending* berdurasi 1 menit 22 detik, materi 1 berdurasi 5 menit 20 detik, materi 2 berdurasi 8 menit 5 detik, dan instruksi *ice breaking* 1 menit 39 detik.
2. Berdasarkan hasil beta testing oleh ahli animasi, video animasi 2D memperoleh skor 90% yang menandakan bahwa video animasi dinilai sangat layak sebagai media pembelajaran. Sementara itu, uji coba kepada siswa kelas VII SMPN 11 Bogor menghasilkan skor 90%, menunjukkan bahwa animasi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman tentang keterampilan sosial kepada para siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pembuatan Animasi 2D Dengan Teknik Cut-Out Animation Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku Dan Kelompokku” Bagi Siswa SMPN 11 Bogor”, terdapat beberapa saran dan masukan untuk dilakukan perbaikan dan pengembangan pada penelitian berikutnya:

1. Sinkronisasi gerakan mulut (lip sync) pada karakter dapat dioptimalkan agar tampilan gerakan mulut terlihat lebih alami.



© 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

2. transisi antar scene sebaiknya diberikan durasi sedikit lebih lama agar perpindahan visual terasa lebih halus dan nyaman bagi penonton.
3. penerapan 12 prinsip dasar animasi dapat digunakan secara lebih menyeluruh dan optimal, terutama pada bagian *exaggeration* yang bisa di buat lebih dramatis pada muka kesal dan marah.





DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A.P., Sompie, S.R.U.A. and Paturusi, S. (2020) 'Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo', *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), pp. 303–314.
- Ali Mukti, F., Nanda Andrianto, dan and Rachman, A. (2024) 'Game Edukasi Visual Novel Pengenalan Sejarah Peristiwa Rengasdengklok', *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), pp. 97–103. Available at: <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2024-1.4851>.
- Alimin, S.R. *et al.* (2023) 'Pembangunan Animasi 2D dalam menerangkan Penyalahgunaan Media Sosial', *Malaysian Journal of Information and Communication Technology (MyJICT)*, 8(2), pp. 123–134. Available at: <https://doi.org/10.53840/myjict8-2-94>.
- Anindhitya, H., Rachman, A. and Kurniawan, R.A. (2022) '2D Animation Creation With Bujang Ganong Art Theme', *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), pp. 39–53. Available at: <https://doi.org/10.15294/arty.v11i1.57351>.
- Budiman, R.D.A., Liwayanti, U. and Arpan, M. (2022) 'Analisis Kebutuhan dan Kesiapan Penerapan Media Pembelajaran berbasis Android Materi Ilmu Akidah', *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), pp. 31–38. Available at: <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5087>.
- Darmiany (2021) *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Global, Correspondencias & Análisis*.
- Eka, C. *et al.* (2021) 'Pelatihan Software Editing Bagi Mahasiswa Pada Universitas Raharja', *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), pp. 60–65. Available at: <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i2.442>.
- Fajriansyah, M.D., Laila, E. and Darlies, M. (2024) 'Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Produksi Animasi 2 Dimensi Dalam Sebuah Video Personal Branding Menggunakan Metode MDLC 1,2,3', *JTIMD: Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, Vol. 1 No., pp. 67–76.
- Gunawan, F., Santosa, H. and Kusumastuti, R. (2023) 'Peran Bimbingan dan Konseling dalam Mendukung Suasana Belajar yang Efektif di SMP Negeri 4 Sewon', pp. 390–396.
- Hatma, Akbar and Supriadi (2023) 'Pelatihan Dasar Compositing Animasi Menggunakan Adobe After Effect Pada Mahasiswa Fikom Angkatan 2022 Di Universitas Megarezky', *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas)*

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Unipol), 1(2), pp. 71–74. Available at: <https://jurnal.abdimas.unipol.ac.id/index.php/pengabdian-jurnal/article/download/18/24>.

Jago, M. (2013) *Adobe Audition CC Classroom in a Book*. Adobe Press.

Kurnia, I.R. *et al.* (2024) ‘Pentingnya Konseling Kelompok Dalam Layanan Konselor SDIT Permata Hati Bekasi, Kabupaten Bekasi Terhadap Peserta Didik Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak di Era Digital’, *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), pp. 819–828. Available at: <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2833>.

Lionardi, A. (2022) ‘Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak’, *Nirmana*, 21(1), pp. 17–28. Available at: <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>.

Lovita, L. and Rochadiani, T.H. (2023) ‘Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti Di SD Setia Bhakti’, *Techno.Com*, 22(2), pp. 323–335. Available at: <https://doi.org/10.33633/tc.v22i2.7978>.

Munawir, M., Rofiqoh, A. and Khairani, I. (2024) ‘Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah’, *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), pp. 63–71. Available at: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

Nadia, N., Rendini, M. and Patta, R. (2024) ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar’, 0, pp. 253–267.

Nugraha, A.R. *et al.* (2024) ‘PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MENGEDUKASI PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP’, 18(2), pp. 272–284.

Olliem, G.F. (2024) ‘Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD’, 14(2), pp. 219–236.

Pirmansah, I.A. and Munir, M.M. (2024) ‘Analysis of the Effectiveness of Combination of Manual Keyframes and Expressions in Creating Animations Using Adobe After Effects Analisis Efektivitas Kombinasi Keyframe Manual dan Expression dalam Pembuatan Animasi Menggunakan Adobe After Effects’, 3(2), pp. 89–97.



Hak Cipta :

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

- Porsche, D., Tulenan, V. and Sugiarso, B.A. (2019) 'Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), pp. 173–183.
- Prihatmoko, S., Sumaryanto, S. and Zakki H, R. (2023) 'Desain Animasi 2D Pengetahuan Dasar Bahaya Narkoba Bagi Pemuda Dengan Metode Ptp Pada Disporapar Kendal', *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(1), pp. 92–100. Available at: <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/1126>.
- Putra, A. *et al.* (2024) 'JOURNAL OF COMMUNITY DEDICATION AND PROGRAM STUDI PIAUD STAIN MANDAILING NATAL MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6', 4(1), pp. 1–7.
- Setiadi, Y., Widiyanti, S. and Setiyawan, M. (2024) 'PENGEMBANGAN ANIMASI 2D MENGENAI KESOPANAN PADA PENDIDIKAN BERKARAKTER UNTUK MEMBUAT SUASANA MENYENANGKAN', 2, pp. 2–7.
- Sharma, G., Bheda, R. and Rawal, K. (2025) 'A Study on The Usage of Animation as A Pedagogical Tool in Teaching Pre-Primary & Primary Schools in Mumbai', (03), pp. 438–449.
- Siswanto, D. *et al.* (2023) 'Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC', 3(1), pp. 1–7.
- Sukatin *et al.* (2022) 'Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Anak Bunarraqa*, 8(2), pp. 1–12.
- Susanti, T., S. Prawira, N. and Kasman (2021) 'Pelatihan Videografi Penyuluhan Bahaya Narkoba Menggunakan Aplikasi Adobe Premier Pro Bagi Mahasiswa Stt Pagar Alam', *Ngabdimas*, 4(02), pp. 106–112. Available at: <https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v4i02.413>.
- Sutrisno, A. and Rokhman, N. (2023) 'Cut-Out Animation dalam Perancangan Konten Youtube Bertema Kepahlawanan', *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04), pp. 548–558. Available at: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i04.7632>.
- Suyadi, N.A. *et al.* (2023) 'Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia', *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), pp. 6–11. Available at: <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>.
- Swastono, A.F. *et al.* (2024) 'Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Kelas 7 SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023 / 2024', (4).



Hak Cipta :

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

Ulfa, A., Hermina, D. and Huda, N. (2024) 'DESAIN INSTRUMEN EVALUASI YANG VALID DAN RELIABEL DALAM PENDIDIKAN ISLAM MENGGUNAKAN SKALA LIKERT', *Studi Multidisipliner*, 8(12), pp. 855–861.

Winata, V.R., Ramdhan, Z. and Afif, R.T. (2021) 'Perancangan Storyboard pada Animasi Pendek 2D "Peri Sayur Daun"', *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 3(1), pp. 1–10.

Yuliana, D. and Alfiatin, R. (2023) 'Peningkatan Nilai Agama dan Moral pada Raudhatul Athfal Ibnu Kholdun Al Hasyimi Melalui Pengembangan Video dengan Adobe Premiere Pro', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), pp. 35–40. Available at: <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2229>.

Zaidan, M.Z., Supandi, S. and Priyolistiyanto, A. (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Desain Grafis Berbasis Aplikasi Mobile Android Menggunakan Android Studio', *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 5(1), pp. 19–23. Available at: <https://doi.org/10.26877/jipetik.v5i1.18016>.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Muhammad Noval Rizki

Anak pertama dari tiga bersaudara. Lahir di Jakarta pada 04 April 2003. Lulus dari SDN 01 Balekambang pada tahun 2015, SMPN 35 Jakarta pada tahun 2018, SMK Budhi Warman 1 Jakarta pada tahun 2021. Menjadi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2021.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Section 1 of 3

Survey Pengalaman Siswa dalam Bekerja Kelompok

B *I* U [↗](#) [✕](#)

Halo semua..!

Kami adalah mahasiswa semester 8 dari jurusan TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER, POLITEKNIK NEGERI JAKARTA, yang sedang mengerjakan tugas akhir perkuliahan. Tujuan dari melakukan survey ini untuk mengetahui pengalaman kalian dalam melakukan kerja kelompok. Kami sangat mengharapkan kalian bisa memberikan tanggapan seperti kesulitan yang dialami sampai bagaimana cara kamu menghadapi permasalahan tersebut untuk membantu kita dalam mengerjakan tugas akhir. Semoga dengan kalian mengisi survey ini, kami dapat memberikan solusi yang efektif untuk kalian agar bisa melatih keterampilan sosial kalian dengan teman maupun orang lain.

Terimakasih telah berpartisipasi dalam pengisian survey ini !

Nama Lengkap

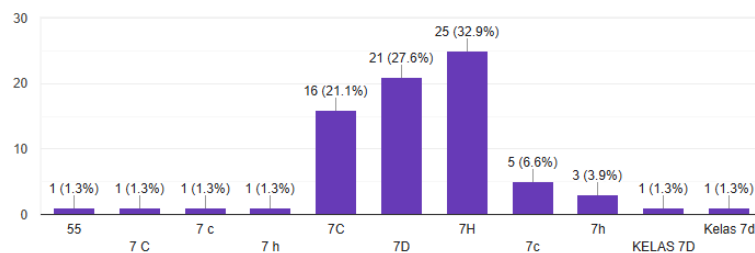
76 responses

Keyla Alifa Azzahra
Raden Muhammad Salman Alfarizi
m.arsha.farrin
jihan makaila
Fayza rizki rahmadhani
RAYDEN PANDU JUNIOR
Kenzo Leviano Musila
Zidane Galea Nouval Alkharim
Ceysa al fadillah

Kelas (Contoh: 7A)

76 responses

[Copy chart](#)



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

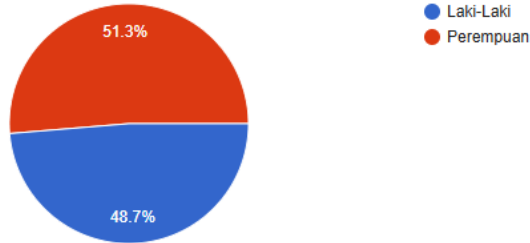
Hak Cipta :

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

Jenis Kelamin

76 responses

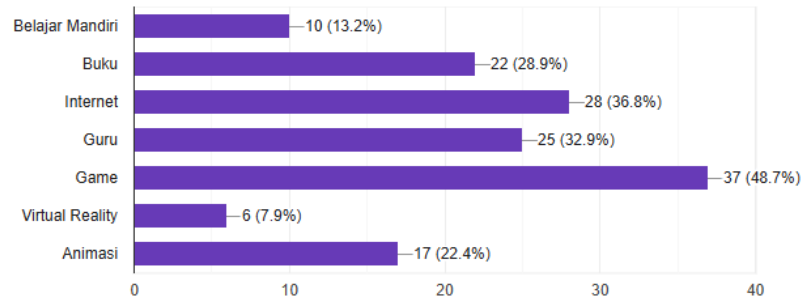
[Copy chart](#)



Apa metode pembelajaran yang kamu sukai? (Pilih maksimal 2)

76 responses

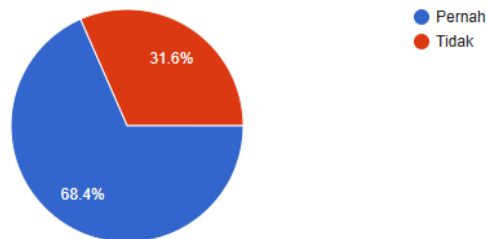
[Copy chart](#)



Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam bergabung dengan kelompok?

76 responses

[Copy chart](#)





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

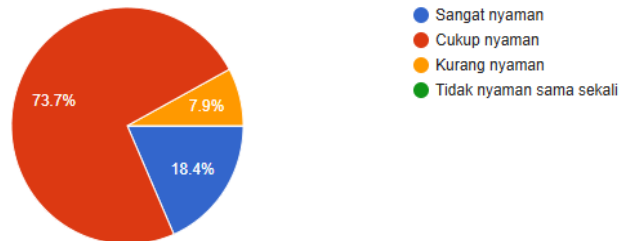
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Pengalaman dalam Berkelompok

Seberapa nyaman kamu saat bekerja dalam kelompok?

[Copy chart](#)

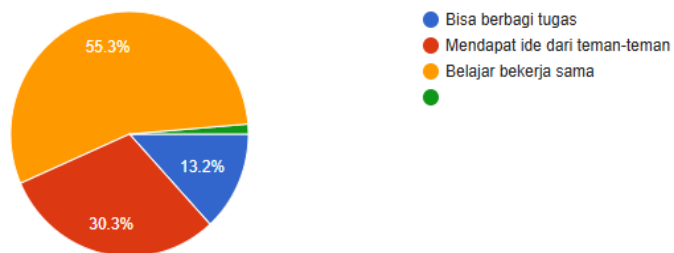
76 responses



Apa yang paling kamu sukai dari kerja kelompok?

[Copy chart](#)

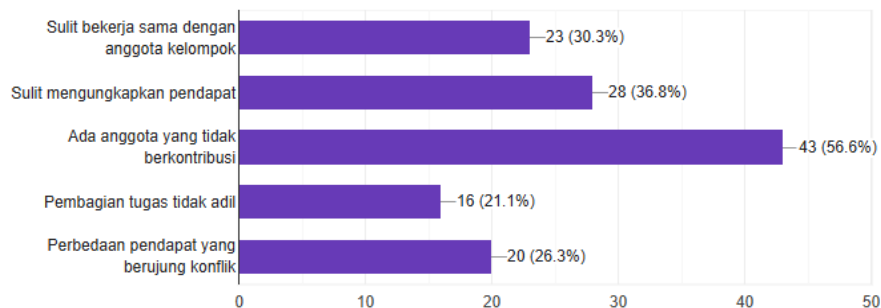
76 responses



Apa kesulitan utama yang sering kamu hadapi saat bekerja dalam kelompok?
(Bisa memilih lebih dari satu)

[Copy chart](#)

76 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

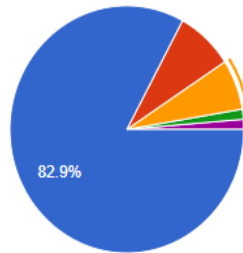
Hak Cipta :

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

Ketika ada konflik dalam kelompok, apa yang biasanya kamu lakukan?

[Copy chart](#)

76 responses



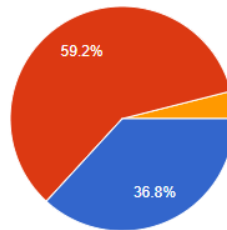
- Berusaha menyelesaikan dengan diskusi
- Menghindari konflik dan membiarkan orang lain yang menyelesaikan
- Mengikuti pendapat mayoritas meskipun tidak setuju
- Mencari akar dari permasalahan tersebut atau menggabungkan ide ide tersebut menjadi satu
- Menyelesaikan nya dengan baik

Komunikasi dan Peran dalam Kelompok

Bagaimana cara kamu menyampaikan pendapat dalam kelompok?

[Copy chart](#)

76 responses

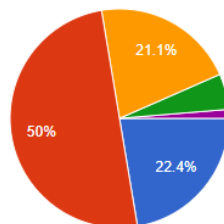


- Langsung mengutarakan pendapat dengan percaya diri
- Menunggu giliran untuk berbicara
- Hanya berbicara jika diminta
- Tidak berbicara sama sekali

Bagaimana kamu menilai kemampuan komunikasimu dalam kelompok?

[Copy chart](#)

76 responses



- Sangat baik
- Baik
- Cukup
- Kurang
- Sangat kurang

Lampiran 2. Transkrip Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling

Partisipan : 1. Ibu Maya Guru Bimbingan dan Konseling (Narasumber)

2. Muhammad Rocky M Y (Peneliti 1)

3. Muhammad Noval Rizki (Peneliti 2)

4. Alfortino Ramadhan (Peneliti 3)

Lokasi Wawancara Pertama : Google Meet.

Peneliti 1 : Dari pihak sekolah, apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran sebelumnya? kalau pernah, apa yang biasanya digunakan?

Narasumber : Biasanya media pembelajarannya itu, kalo BK itu karena cuma 1 jam Pelajaran, jadi kita minim waktu. Jadi kita harus buat pembelajaran yang singkat, padat, namun sampai ke tujuannya. Kalau saya pribadi biasanya pakai kartu, kadang pakai games-games yang simple saja. Sebenarnya untuk laptop dan infocus sudah ada, cuman karena minim waktu itu, jadi kami jarang menggunakan itu untuk di maple BK, tapi tidak menutup kemungkinan sih.

Peneliti 1 : Kalau untuk kesulitannya sendiri apakah ada? Dari penggunaan kartu dan semacamnya tersebut?

Narasumber : Kesulitannya lebih ke saya sendiri yang buat atau dari segi anaknya, kalau BK itu kan kita lebih sering berkelompok, jadi kendalanya kita itu di anaknya. Jadi kita kesulitan dalam mengkondisikan kelas supaya tujuan pembelajarannya tercapai.

Peneliti 1: Kalau begitu, dengan menggunakan metode yang tadi, apakah ibu merasa terbantu untuk siswanya berkelompok?

Narasumber: Untuk media pembelajaran itu sendiri sangat ngebantu banget. Anak itu lebih suka belajar dengan yang seperti itu dibandingkan kita dengan metode ceramah, metode menerangkan, itu dianggap lebih membosankan, dan biasanya penerimaannya kurang. Tapi kalau misalkan kita menggunakan media pembelajaran entah itu kartu, games, atau lain sebagainya, hal baru buat mereka itu lebih tertarik dan lebih mudah. Walaupun, dalam penjelasan awalnya butuh usaha yang lebih karena kita berusaha agar anak ini paham dengan materi yang kita sampaikan melalui games



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

Peneliti 1 : Berarti dari yang sudah dijelaskan sebelumnya, mereka lebih senang dengan temponya lebih cepat ya? Tidak suka dengan cerita-cerita yang lama gitu ya?

Narasumber: Engga juga, mereka itu kalau media pembelajaran interaktif, media pembelajarannya itu games, mereka itu lebih antusias dan pengennya lebih lama dibandingkan dengan metode belajar yang saya bilang. Sebenarnya, untuk jangka waktu yang lama itu tidak masalah, hanya saja kita kan terbatas waktu BK itu hanya 40 menit untuk satu kali pertemuan. Jadi, jika ingin membuat sebuah pembelajaran, coba dikondisikan bagaimana caranya media pembelajaran itu bisa digunakan untuk 1 atau 2 pertemuan. Kalau mungkin 3 bisa saja, namun jangan yang bertele-tele. Artinya misalnya kita di pertemuan pertama ngapain, pertemuan kedua ngapain, pertemuan ketiga ngapain. Jadi, semuanya tetap menarik walaupun materi pembelajarannya yang itu namun si anak masih antusias.

Peneliti 1: Tadi ibu menyebutkan pernah menggunakan media interaktif sebelumnya, kalau boleh itu media interaktifnya itu apa?

Narasumber: Sebelumnya itu ada tentang bullying dan mental health. Kalau yang mental health itu, dia kaya dikasih stimulus gitu, jadi kita buat mengetahui si anak ini masuk kategori mana, apakah normal, sedang, atau perlu penanganan segera. Dia juga membuat, terapinya melalui VR. Lalu kalau yang bullying itu, dia kaya games. Gamesnya itu animasi, tapi kita bisa memilih peran, sebagai pembully, sebagai korban, sebagai penonton. Jadi, nanti kalau kita pilih satu, ada kaya textnya gitu, jadi mau pilih teks yang mana, mau ngomong apa, nanti hasilnya seperti apa di akhir kalau kamu jadi seorang pembully dengan teks yang kamu pilih tadi.

Peneliti 1: Dari siswanya itu sendiri, apakah boleh untuk membawa handphone ke sekolah?

Narasumber: Setiap hari anak itu bawa handphone, cuman dikumpulkan setiap pagi sebelum pembelajaran, kecuali ada pembelajaran atau guru yang memang membutuhkan handphone untuk media pembelajaran. Namun, pada akhirnya tetap dikumpulkan. Cuma, tidak 100% siswa di SMP 11 itu punya dan bawa HP. Dalam satu kelas itu mungkin ada 1 atau 2 orang yang gapunya atau gabawa, entah dia dikasih atau diizinkan orang tuanya untuk dibawa ke sekolah.

Peneliti 1: Berarti bisa ada kemungkinan jika kita ingin membuat aplikasinya ini di dalam handphone, berarti bisa digunakan di media pembelajaran ya bu?

Narasumber: Iya bisa saja. Memang rencananya kalian mau buat apa?



© 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

Peneliti 1: Dari kami sendiri itu mendapat gambaran dari pembimbing kami itu, kami membuat visual novel gitu bu, jadi nanti ada visual gambar seperti kartun atau semacamnya gitu, dan nanti akan ada pertanyaan. Pertanyaannya itu misalnya seperti, “jika ada kedua siswa yang sedang bertengkat, apa yang harus kamu lakukan?”

Narasumber: Berarti sama seperti bullying yang saya omongin tadi ya?

Peneliti 1: Kurang lebih iya. Dari situ ibu bisa melihat jawaban yang telah dipilih anaknya.

Narasumber: Hasilnya itu untuk semua murid atau sudah terkategori? Jadi hanya untuk siswa yang butuh penanganan saja

Peneliti 1: Sebenarnya tidak juga bu, bisa buat semuanya bu.

Narasumber: Jadi hasilnya itu dalam bentuk apa?

Peneliti 1: Nanti dalam aplikasi itu bisa login sebagai 2. Pertama, ibu sebagai guru dan kedua, sebagai murid. Sebagai murid itu bisa memainkan gamenya, dan ibu sebagai guru itu bisa melihat jawaban yang telah dipilih dari murid tersebut.

Narasumber: Berarti aplikasi ini dimainkan oleh 1 orang anak? Jadi 1 HP 1 anak?

Peneliti 1: Iya betul bu.

Narasumber: Ooh, iyaiya

Peneliti 1: Nah itu untuk menu pertama. Lalu kita juga akan ada menu kedua yaitu animasi, nah animasinya itu interaktif untuk berkelompok. Misalnya ada ice breaking dan segala macamnya bu.

Narasumber : Nah animasinya ini untuk apa?

Peneliti 1: Lebih ke untuk memaparkan materi ice breakingnya itu bu

Narasumber : Tadi materinya tentang apa ya?

Peneliti 1: Tentang “Aku dan Kelompokku” bu

Narasumber : Ooh tentang kelompok. Ada kendala ga tentang materi itu?

Peneliti 2: Mungkin kalau saya sebagai animasi ya bu, kalau untuk materi itu apakah keinginan khusus terkait materi yang akan disampaikan ya bu?



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

(Lanjutan Lampiran 2)

Narasumber : Kalau saya sih pengennya kamu buat dulu, nanti saya lihat. Kalau misalnya ada koreksi, bisa ga kamu menyesuaikan?

Peneliti 2: Mungkin nanti saya buat storyboardnya terlebih dahulu ya bu, lalu nanti saya kirim ke ibu untuk diseleksi lagi

Narasumber : Iya boleh, kamu buat dulu aja gambaran kasarnya, nanti saya lihat dan memberikan komentar gitu, apakah sesuai atau tidak. Kalau dari saya sih tidak ada request ya, karena kalau belum lihat hasilnya itu saya sulit berkomentar. Sama seperti yang sebelumnya juga, sebelum mereka melakukan uji coba, saya baru bisa bilang bahwa ada hal yang perlu diperbaiki di bagian yang kurangnya.

Peneliti 2: Baik bu, kalau begitu saya akan coba buat materinya terlebih dahulu ya bu. Untuk gambaran kasarnya nanti saya akan kabari ibu ya bu.

Narasumber : Iya boleh

Peneliti 1: Baik selanjutnya, terkait animasi bu. Berarti anak-anak itu tidak suka dengan ceritanya yang terlalu Panjang ya bu? kaya dongeng-dongeng gitu bu?

Narasumber : Iyaa, kalau misalnya kamu buat yang lama dan mereka harus baca banyak teks, saya rasa ga semua anak suka, karena bisa bosan. Kembali lagi, ada gaya belajar anak yang visual game, yang menurut dia oke oke aja baca teks buku gitu apalagi ada gambarnya menarik buat dia. Tetapi untuk gaya belajar yang auditori atau kinestetik kan mereka liatnya ngebosenin ya. Tapi ya boleh dicoba dulu, kalau memang dirasa bisa menarik dan tidak terlalu muluk-muluk, mereka pasti akan senang dan penasaran. Apalagi pembelajarannya yang tidak biasa mereka lakukan.

Peneliti 1: Nah bu, jadikan kita mau 2 bagian di animasi bu, yang satu itu untuk ice breaking secara berkelompok bu, lalu satu lagi untuk memberikan materi terkait pentingnya berkelompok. Tetapi berdasarkan yang tadi ibu bilang, kalau misalnya terlalu lama ceritanya itu takutnya siswanya takut bosan ya bu, jadi dari kami kepikirannya ice breakingnya saja ya bu untuk berkelompok supaya siswanya tidak bosan

Narasumber: Tidak apa-apa juga sih, pemaparan materi itu penting, itu kan salah satu tujuan pembelajaran. Mereka juga mau menguasai materi yang disampaikan. Cuma kalau saya biasanya untuk menyampaikan materi itu saya ringkas dengan Bahasa yang mudah mereka terima dan saya berikan contoh. Justru jangan diskip sih materinya.

Peneliti 1: Oh oke baik bu. Berarti lebih diringkas aja ya bu?



© 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

Narasumber: Iyaa, kalau boleh tau ini durasinya kurang lebih berapa menit?

Peneliti 1: Maaf apanya yang berapa menit bu?

Narasumber : Aplikasi pembelajarannya ini

Peneliti 1: Untuk dari animasinya itu sendiri sih belum ada patokannya bu, mungkin dari ibunya ada saran untuk maksimal berapa menit?

Narasumber : Hmm, dari saya sih tidak ada saran ya untuk berapa menitnya, walaupun dari saya ada kasih maksimal berapa menit tapi ternyata kamu tidak bisa kejar kan susah juga ya, itu bebas aja. Kan tadi saya bilang 1 pertemuan 40 menit ya, jadi kamu kira-kira aja mungkin. Walaupun tidak bisa dijadikan dalam 1 pertemuan, bisa 2 pertemuan. Tapi bagaimana caranya supaya tidak membosankan. Jadi misalnya di pertemuan pertama bermain games, dan dipertemuan berikutnya itu ice breaking sama materi, itu boleh sih. Karena kan kita juga tidak 40 menit pas, karena kita ada juga waktu untuk mengkondisikan kelas, untuk mengabsen kelas, itu kan perlu waktu 10-15 menit.

Peneliti 1: Ooh oke bu. Mungkin dari teman yang lain ada pertanyaan?

Peneliti 2: Oke bu mungkin ini terkait teknis lagi ya bu, apakah ada keinginan dari pihak sekolah mengenai referensi style karakter yang ada pada animasi dan game bu? Misalkan seperti anime atau kartun

Narasumber : Yang menurut kamu lebih menarik aja deh, dan yang kamu kuasai. Dari saya tidak ada sih patokan untuk itu.

Peneliti 2: Berarti itu bebas ya bu gimana nantinya aja?

Narasumber : Iya bebas

Peneliti 2: Selanjutnya, dalam video narasi pada animasi perlu menggunakan Bahasa yang santai, formal atau bisa dikombinasi keduanya bu?

Narasumber : Kalau saya sih lebih ke Bahasa santai, tetapi tetap sopan ya. Karena kan ini kan untuk ranah untuk mengedukasi ya. Jadi kalau kita formal banget, mungkin nanti di anak bisa ga masuk. Tapi kalau santai banget juga, ga cocok.

Peneliti 2: Iya betul bu. Jadi bisa dikombinasikan ya bu?

Narasumber : Iya

Peneliti 2: Selanjutnya, apakah video animasi ini memerlukan subtitle untuk membantu pemahaman siswa bu?



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

(Lanjutan Lampiran 2)

Narasumber : Teks boleh sih, asal jangan mengganggu dari karakter animasinya aja

Peneliti 2: Mungkin dari saya satu lagi sih bu, apakah video animasi ini akan dimasukkan ke dalam aplikasi bu? Jadi ada kekurangan dan kelebihan bu, misalkan dimasukkan ke dalam aplikasi, videonya bisa diakses dengan cepat bu, namun ukuran aplikasinya menjadi besar dan juga sulit untuk memutarnya pada proyektor

Narasumber : Maksudnya yang ada di HP itu ditampilkan ke proyektor gitu?

Peneliti 2: Iya betul bu

Narasumber : Kesulitannya dimana ya?

Peneliti 2: Karena menyambungkan dari HP ke Proyektor itu membutuhkan semacam converter

Narasumber : Kalau aplikasi ini bisa ga ya digunakan di laptop?

Peneliti 1: Bisa bu menggunakan emulator gitu, jadi itu aplikasi yang bisa membuka aplikasi HP dari laptop gitu

Narasumber : Kalau misalkan videonya tidak dimasukkan itu, jadinya gimana? terpisah?

Peneliti 3: Iya betul bu, melalui Youtube bu.

Narasumber : Kalau misalkan ada videonya dengan tidak ada videonya diaplikasi itu berapa beda ukurannya?

Peneliti 2: Kalau itu mungkin belum tau ya bu, karena kita belum ada gambaran untuk hasilnya

Peneliti 1: Mungkin kalau ada videonya bu berdasarkan gambaran saya, kalau misalnya ada video animasi yang cukup berat mungkin bisa ratusan MB. Cuma ga pasti juga bu, tetapi ada kemungkinan lebih berat bu.

Narasumber : Berarti jika videonya tidak di dalam aplikasinya, itu bisa ditampilkan di layer?

Peneliti 2: Iya bu, kemungkinan begitu bu

Narasumber : Berarti aplikasi yang kamu buat ini, apakah membutuhkan tampilan layer dari awal atau cukup dengan menggunakan handphone?



© 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

Peneliti 3: Kalau untuk video animasinya butuh tampilan layer bu, karena pembelajarannya harus didampingi dari guru. Kami jadi berniat untuk mengunggah video animasi ke youtube saja sehingga bisa ditampilkan dengan layer laptop melalui projector

Narasumber: Iya gapapa ga dimasukkin juga

Peneliti 1: Baik sepertinya dari pertanyaan-pertanyaan sudah terjawab semua baik dari teknis maupun non teknis, mungkin terakhir apakah ada harapan atau saran dari media pembelajaran ini?

Narasumber : Kalau kamu ini skripsinya kira-kira berapa bulan pembuatannya?

Peneliti 1: Mungkin bisa 4 bulan atau lebih bu

Narasumber : Kalau untuk materinya kamu dapet dari mana?

Peneliti 2: Nah itu dari kami belum ada kepikiran bu, mungkin dari ibu apakan adasaran terkait materinya yang dapat kita pakai nantinya?

Narasumber : Kalian sebelumnya ada dapet materi belum dari pembimbing kalian?

Peneliti 2: Sudah ada bu kemarin dapat RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan)

Narasumber : Iya, paling itu yang saya punya. Kalaupun ada tambahan biasanya saya ambil dari jurnal, ataupun penelitian skripsi yang ada di Internet. Karena y aitu tadi, karena waktu pembelajarannya hanya 40 menit, jadi tidak bisa banyak. Tapi mungkin untuk memperkaya wawasan dan isi aplikasi yang kamu buat, kamu bisa mempelajarinya sendiri.

Narasumber: Gamesnya nanti ada audionya ga ?

Peneliti 1 : Ada bu, cuman audionya mungkin di intruksinya aja bu. Karena berdasarkan ice breaking yang ibu kasih itu kan memerlukan penyebutan angka, tapi kalau misalkan kita buat secara dianimasikan itu bisa memakan waktu yang banyak apabila para siswanya benar-benar kompak. Nah mungkin lebih di intruksi awalnya saja yang ada audionya, seperti cara bermainnya gimana, rulesnya gimana, dan ketika bermainnya itu lebih ke diiringi musik saja bu.

Narasumber : Nanti dalam pengaksesan gamenya itu membutuhkan internet ga ya?

Peneliti 1: Itu butuh bu



© 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

Peneliti 3: Akses internetnya dibutuhkan agar user yang login sebagai guru bisa melihat data yang disimpan terkait jawaban yang pilih murid dalam permainan visual novelnya

Narasumber : Oh, iya iya.

Peneliti 1: Baik karena sepertinya sudah tidak ada pertanyaan lain, saya cukupkan terlebih dahulu wawancara para hari ini, terimakasih bu.

Narasumber : Sama-sama.

Lokasi ke-dua : Ruang Guru SMP Negeri 11 Bogor.

Peneliti 1 : *Memberikan gambaran terkait storyline dari visual novel

Peneliti 2 : *Menjelaskan storyboard yang telah dibuat terkait animasi untuk visual novel maupun menu materi

Peneliti 2 : Menurut ibu, lebih baik animasinya dibentuk seperti menyampaikan materi atau dalam bentuk cerita agar siswa dapat menyimpulkan sendiri?

Narasumber : Kalau materi ini ditampilkannya bagaimana?

Peneliti 2 : Ditampilkannya di aplikasi juga bu

Narasumber : Jadi nanti dia baca gitu?

Peneliti 2 : Oh, ga baca bu. Jadi video.

Narasumber : Oh...berupa video

Peneliti 2 : Iya berupa video animasi. Kalo visual novel kan baca ya soalnya tulisan.

Narasumber : Berarti harus pilih salah satu ya?

Peneliti 2 : Iya bu

Narasumber : Kemarin kamu nyebar angket, masukkin minat mereka dalam membaca, atau lebih suka menonton gitu? Karena kalau kamu tanya saya, keduanya pasti ada yang seneng baca, ada yang seneng video gitu. Cuman kalau lebih besar yang mana, saya ga tau. Jadi, saya kira kamu udah ngambil data untuk ini juga.



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

Peneliti 3 : Mungkin maksudnya agak bingung itu kan yang baca visual novel, jadi visual novel dan animasinya itu tetap ada tapi animasinya itu ada dua pilihan tadi itu untuk materinya, ada yang cuma cerita aja atau yang bu gurunya ngejelasin materinya juga.

Narasumber : Oh...yang ada materi sih

Peneliti 2 : Yang ada materinya aja ya bu?

Narasumber : Iya

Peneliti 2 : *Menjelaskan unsur materi dalam animasinya

Narasumber : Oke baik sepertinya itu sudah cukup materinya

Peneliti 2 : Baik bu, nanti mungkin akan saya kirim ke ibu materinya

Peneliti 3 : Untuk ice breaking yang ada di RPL itu kan ada satu ya bu, nah itu mau dibikin satu aja atau gimana? Kan nanti tujuannya mau ada dua pertemuan seengganya ya.

Narasumber : Oh boleh tambahin aja kalau kamu ada ice breaking yang lain boleh

Peneliti 2 : Ga harus tertuju yang di RPL berarti ya bu?

Narasumber : Iya

Peneliti 1 : Dari sekolah ini ada ga bu capaian atau persenan agar siswanya berkelompok gitu bu?

Narasumber : Capaian maksudnya gimana?

Peneliti 1 : Kaya targetnya gitu bu agat siswanya bisa berkelompok

Narasumber : Ga pernah kita lakukan perhitungan sih ya, cuman setiap ngajar itu ya pasti ada aja anak yang ga punya kelompok, yang ga diterima kelompok, atau bahkan yang gamau mencari kelompok, walaupun ga semua kelas ya. Tapi itu jadi permasalahan yang pasti ada di setiap tahunnya.

Peneliti 3 : Jadi gini bu, waktu kuisisioner kan kita ada pertanyaan “apakah siswa kesulitan mendapatkan kelompok?”. Itu dapatnya ada 75% mengalami kesulitan bu. Kira-kira dari gurunya atau sekolahnya, ada target ga kira-kira berapa persen gitu jadinya.



© 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

Narasumber : Oh... dari 75% tadi?. Targetnya pasti menurun ya. Kalau 30% bisa ga? Terlalu jauh ga?

Peneliti 2 : Gapapa bu, soalnya judul kita juga untuk “melatih” bukan “meningkatkan”.

Narasumber : Yang kemarin kamu share itu dapet berapa partisipan kuisionernya?

Peneliti 1 : 40 bu

Narasumber : Mau nambah ga?

Peneliti 1 : Kalau dari yang pertama kan 60 ya, jadi mungkin kurang 20 sih bu.

Narasumber : Iya itu soalnya saya kan ambil dari kelas yang sebelumnya, kalau misalnya mau saya tambah, itu ngaruh ga nanti?

Peneliti 1 : Ngaruh sih bu. Soalnya kan biar dibandingkannya itu sama dengan yang sebelumnya, dari 60 siswa gitu.

Narasumber : Nanti saya coba himbau ke siswanya lagi deh supaya ngisi

Peneliti 1 : Kita boleh tau jadwal pembelajaran si muridnya ga bu? Jadi biar nanti kalau kita mau testing disini, kita tau misalnya lagi uas atau apa.

Narasumber : Jadwal saya?

Peneliti 1 : Iyaa...ibu dan murid sih bu. Soalnya nanti kita akan melakukan testingnya sama ibu dan murid.

Narasumber : Iya jadwal saya kan berarti?

Peneliti 1 : Iya bu

Narasumber : Nanti saya coba kirim lewat WA aja ya.

Peneliti 1 : Baik bu.

Narasumber : Kalau jadwal ada, cuman nyatu sama guru lain, nanti kamu bingung. Cuman ini kamu kan buat dua pertemuan, kalau misalnya kamu mau uji coba langsung kedua pertemuan, nanti saya coba nanti harus koordinasi dengan guru lain untuk minta jamnya. Supaya kamu ga bolak balik kan, ga dua kali kerja. Jadi nanti mungkin saya kasih jadwal, tapi mungkin saya juga kasih waktu yang



© 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

(Lanjutan Lampiran 2)

mungkin bisa saya koordinasikan dengan guru lain supaya kamu bisa ngambil sekaligus, karena kan ga semua guru mau diambil jamnya ya.

Peneliti 2 : Bu, mungkin saya ingin tau jadwal uasnya itu kapan ya kira-kira?

Narasumber : PTS (Penilaian Tengah Semester) sih maret. Kamu kira-kira target kapan?

Peneliti 2 : Targernya sih mei bu.

Narasumber : Mei sih kayanya bisa. 9-20 juni Penialaian Sumatif Akhir Tahun (PSAT)

Peneliti 2 : Mau nanya juga bu, kalau sebelum-sebelumnya itu satu kelas atau bagaimana?

Narasumber : Kalau yang sebelumnya dia ngambilnya di aula, ngambilnya random. Jadi ga sama ketika dia menyebar angket dengan uji cobanya. Kalau misalnya kamu mau 60, berarti kamu nanti pikirin mau dalam satu waktu, atau pakai dua kelas.

Peneliti 1 : Bu untuk wifi, disini ada wifi ga bu?

Narasumber : Ada sih, cuman nanti penggunaannya untuk siapa?

Peneliti 1 : Murid bu, soalnya nanti kan ada perlu internet

Narasumber : Nanti saya coba cek ya, nyampe atau ga ke atas. Tapi harusnya sampe sih kalau ke sini (ruang guru), cuman kalau ke belakang gak ya.

Narasumber : Berarti nanti ini si murid itu baca novel visual, ada video juga?

Peneliti 2 : Video itu buat bantu media pembelajaran bu.

Peneliti 1 : *Menjelaskan alur dari aplikasinya

Narasumber : Ini nanti pakai Bahasa inggris?

Peneliti 1 : Ibu ada preferensi gam au Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia?

Narasumber : Bahasa Indonesia aja

Peneliti 1 : Oke Bahasa Indonesia aja kalau begitu. Dari sini, ada tambahan atau masukan ga bu?

Narasumber : Dari sejauh yang saya lihat sih ga ada ya. Soalnya yang kemarin pun ketika mereka menerangkan tentang konsep, gaada sih. Tapi pas dia uji coba,



© 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

baru ada masukkan. Karena kan kita juga melihat respon anaknya ya, biar bagaimanapun kan yang makan bukan saya, melainkan mereka.

Peneliti 1 : Berarti untuk sekarang, databasenya cukup ini saja ya bu? Yang bisa lihat jawaban dan bisa melihat persentasi dia good ending atau bad ending.

Narasumber : Iya sih itu aja.

Peneliti 1 : Oke

Peneliti 3 : Nanti itu di cerita atau visual novelnya itu kan konteksnya di sekolah ya bu, kira-kira itu boleh ngambil nama sekolah ini atau gimana?

Narasumber : Tergantung sih, kamu nanti akan pakainya buat sekolah ini atau buat sekolah lain?

Peneliti 2 : Sekolah ini bu

Narasumber : Kalau sekolah ini ya gapapa.

Peneliti 1 : Baik bu, kalau begitu cukup sekian untuk wawancara hari ini, terima kasih bu.



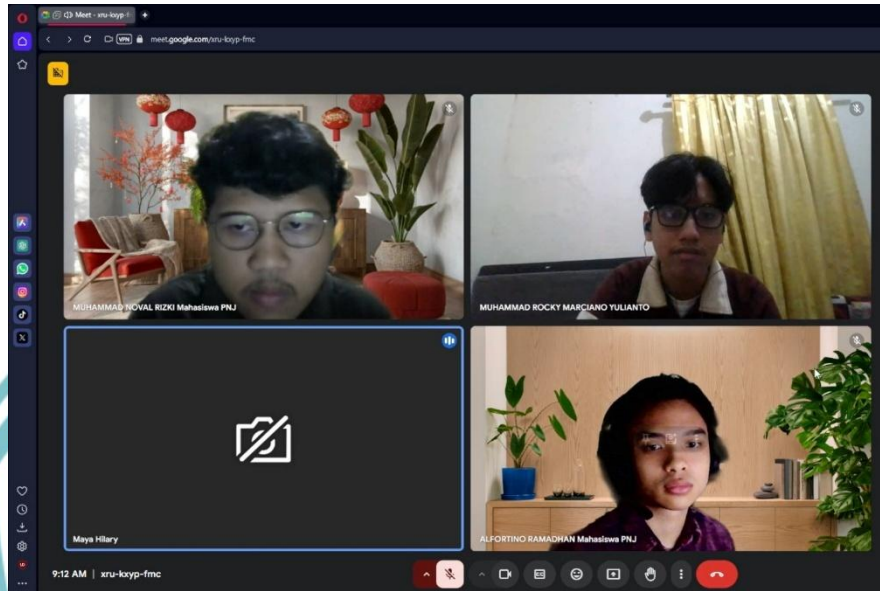
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

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 3. Dokumentasi Wawancara

Dokumentasi Wawancara





© 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 Di-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

 Pagar Mingsu, Jakarta Selatan-12540

 9812707586

 denisafauzia2@gmail.com

 linkedin.com/in/denisafauzia

 denisalak

Lampiran 4. CV Ahli Animasi

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)**
Atem 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 Kijarcita
Menjadi anggota tim yang bertugas membuat animasi pembahasan soal di Kijarcita. Berhasil membuat 7-9 video perbulan.
- **Graphic Designer (Okt 2021 - Jan 2022)**
Staff Graphic Designer di Educatorid
Menjadi anggota tim graphic designer yang bertugas mendesain konten yang akan di upload di Instagram Educatorid. 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 diadakan GUP Media. Berhasil mendesain 8-10 konten perbulan dan menjadi staff terbaik pada bulan April.

PENDIDIKAN

- **Politeknik Negeri Jakarta (Sep 2019 - Okt 2023)**
Di - Teknik Multimedia Digital, IP Alumnus (Ahli) - 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 Piyakumbuh (Jul 2016 - Apr 2019)**
Jurusan IPA

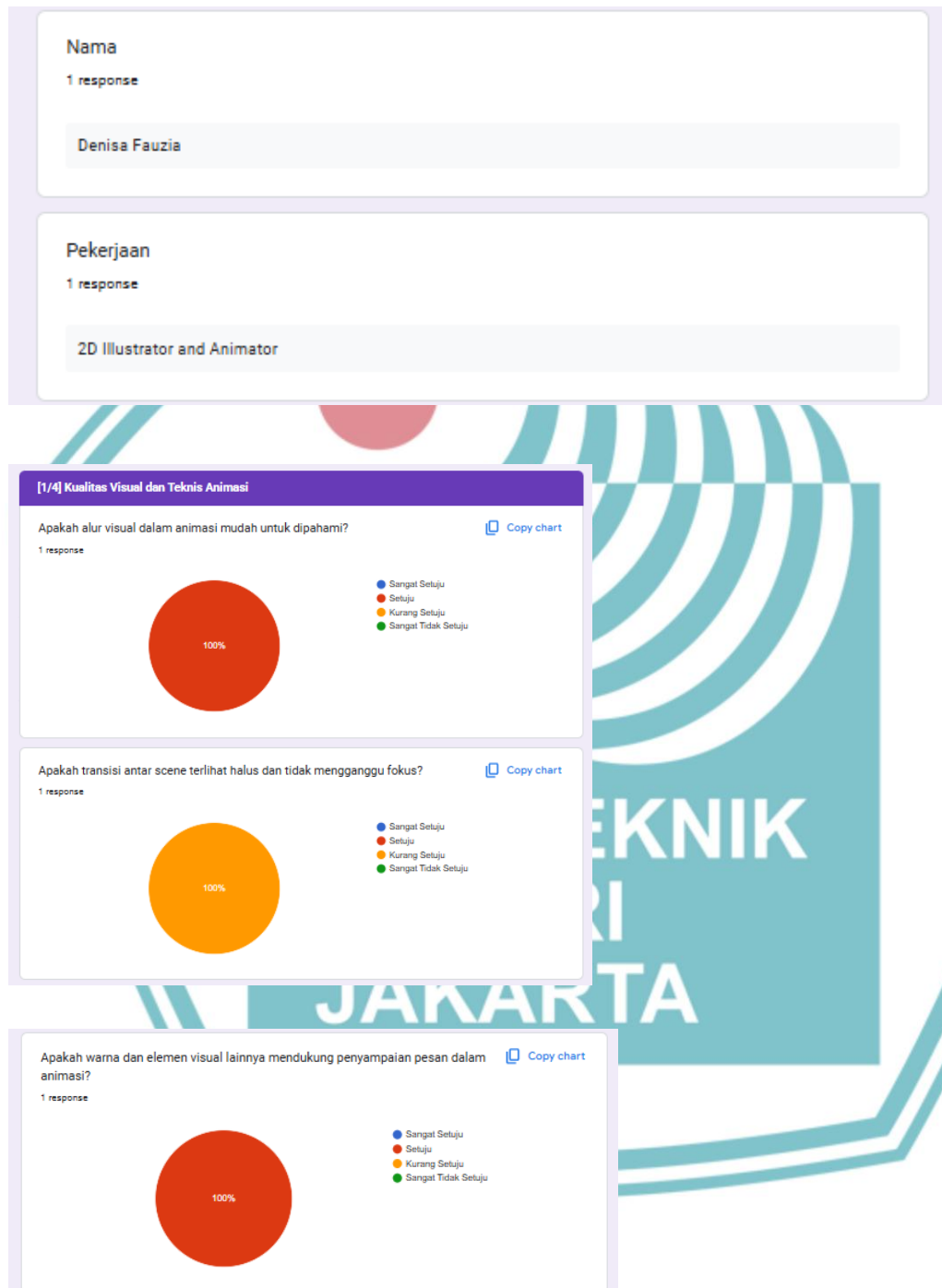


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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 5. Hasil Beta Testing dengan Ahli Animasi

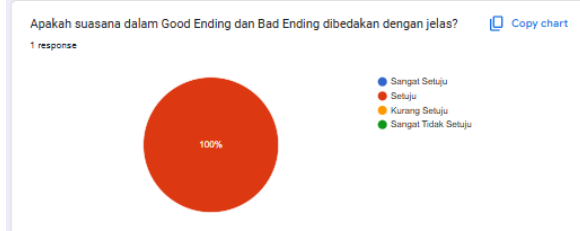




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Apakah animasi ending mampu memberikan dampak emosional yang sesuai pada siswa?

[Copy chart](#)

1 response



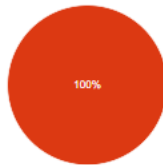
● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

[3/4] Kejelasan dan Keterpahaman Isi

Apakah instruksi permainan ice breaking dalam animasi mudah dipahami untuk dipahami?

[Copy chart](#)

1 response



● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Apakah konsep menjadi pemimpin yang baik disampaikan dengan jelas dalam animasi?

[Copy chart](#)

1 response



● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Apakah animasi secara efektif menggambarkan pentingnya kerja kelompok?

[Copy chart](#)

1 response



● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Apakah animasi ending dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari pilihan mereka selama bermain?

[Copy chart](#)

1 response



● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

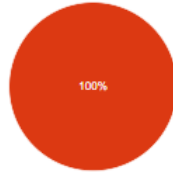
Hak Cipta :

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

Apakah pesan moral dalam masing-masing ending disampaikan dengan baik?

[Copy chart](#)

1 response



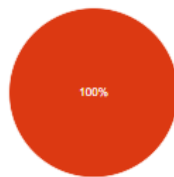
● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

[4/4] Prinsip Animasi

Gerakan dalam animasi ini diawali dengan **anticipation** yang jelas sebelum aksi utama

[Copy chart](#)

1 response

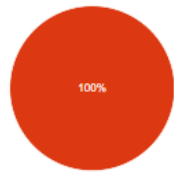


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Terdapat **secondary action** yang mendukung dan memperkaya aksi utama karakter.

[Copy chart](#)

1 response

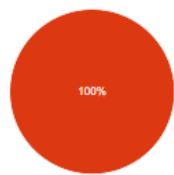


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Timing setiap gerakan terasa tepat dan sesuai dengan suasana atau ekspresi adegan

[Copy chart](#)

1 response



● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Gerakan karakter mengikuti prinsip **straight ahead** atau **pose to pose** secara konsisten.

[Copy chart](#)

1 response



● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Kurang Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Perubahan kecepatan gerakan mengikuti prinsip **slow in** dan **slow out** secara halus.

[Copy chart](#)

1 response



Panggung visual **Staging** dalam animasi ini membantu memperjelas fokus utama adegan.

[Copy chart](#)

1 response



Terdapat penggunaan **exaggeration** untuk memperkuat ekspresi, emosi, atau aksi.

[Copy chart](#)

1 response



Gambar karakter dan objek memiliki **solid drawing** yang konsisten dari frame ke frame

[Copy chart](#)

1 response



Desain visual dan gerakan karakter memiliki **appeal** atau daya tarik yang kuat.

[Copy chart](#)

1 response





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. Hasil Beta Testing dengan Ahli Materi

Nama 1 response	
Maya	
Pekerjaan 1 response	
Guru	
[1/3] Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	
Apakah materi dalam animasi maupun visual novel pada aplikasi 'Aku dan Kelompokku' sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum SMPN 11 BOGOR? 1 response	
 100%	
- Sangat Tidak Setuju - Kurang Setuju - Setuju - Sangat Setuju	
Apakah materi mengenai kerja kelompok dalam aplikasi 'Aku dan Kelompokku' relevan dengan kebutuhan siswa SMPN 11 BOGOR? 1 response	
 100%	
- Sangat Tidak Setuju - Kurang Setuju - Setuju - Sangat Setuju	
Apakah tujuan pembelajaran dari aplikasi 'Aku dan Kelompokku' jelas dan sesuai dengan tema kerja kelompok? 1 response	
 100%	
- Sangat Tidak Setuju - Kurang Setuju - Setuju - Sangat Setuju	
Apakah alur cerita dalam aplikasi 'Aku dan Kelompokku' mendukung pembentukan sikap positif dalam bekerja sama? 1 response	
 100%	
- Sangat Tidak Setuju - Kurang Setuju - Setuju - Sangat Setuju	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Lampiran 7. Hasil Beta Testing Dengan Siswa SMP Negeri 11 Bogor

Section 1 of 3

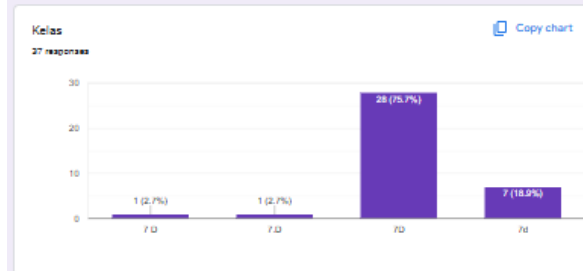
Kuesioner Testing terkait Aplikasi "Aku dan Kelompokku"

Form description

Nama

27 responses

ality khalifah
salya putra
Ali hafiz Juandi
Ceyza Al Fadillah
MUHAMMAD LIPKI HERMANSYAH
Muhammad syekhan alhaftid
Raden Muhammad Salman Alfariqi
Ahmad Pradipta Estiawan Mj
ALFARIZI AKBAR

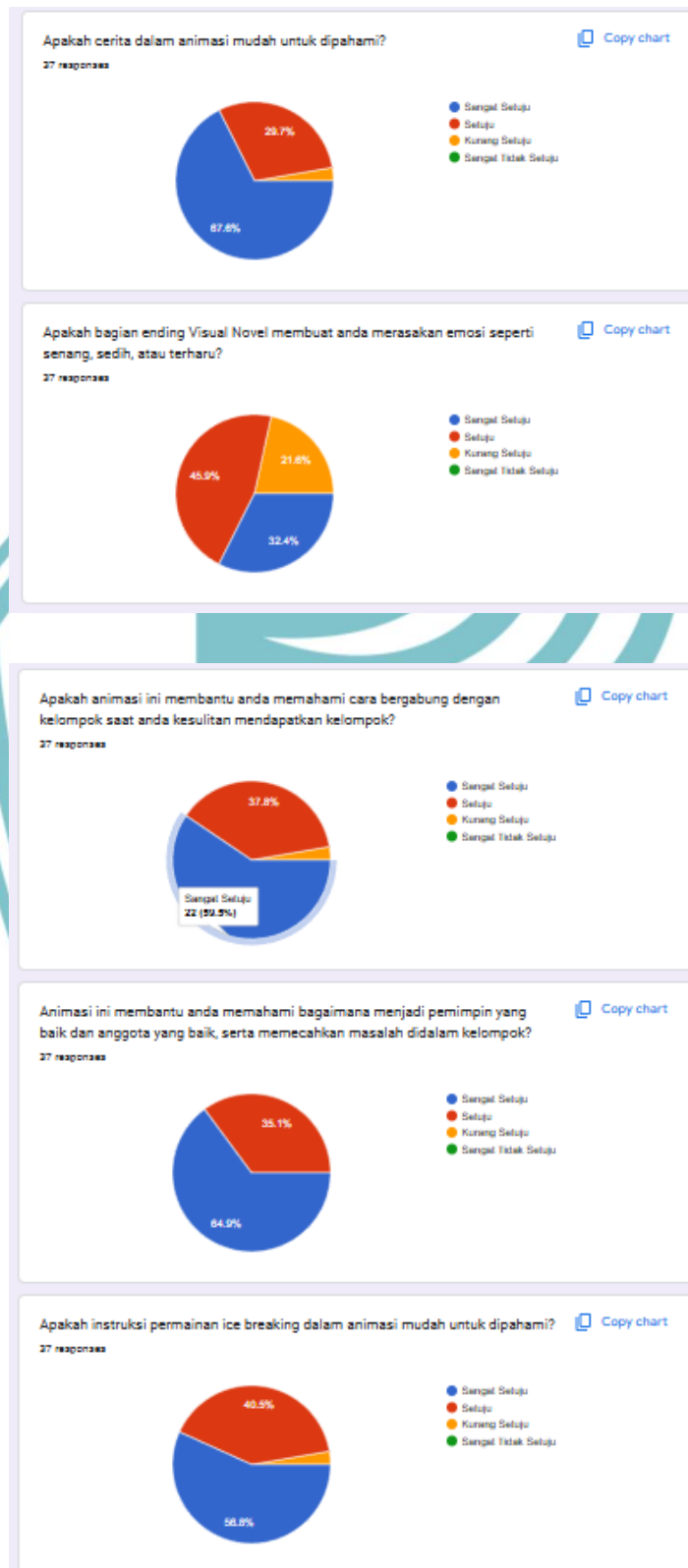




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

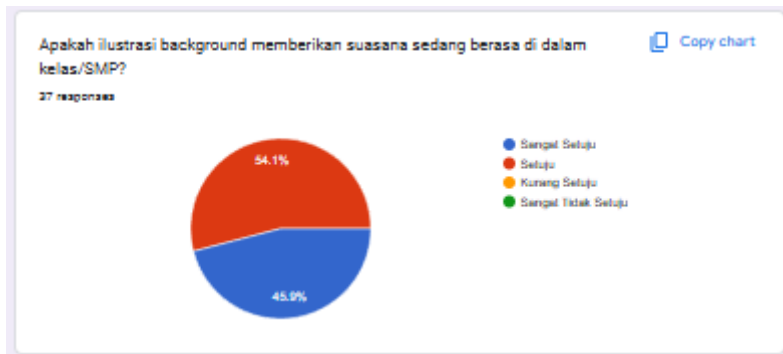




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



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. Dokumentasi Beta Testing di SMP Negeri 11 Bogor

Dokumentasi Beta Testing di SMP Negeri 11 Bogor



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA