



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
PEMBUATAN *ASSET* 2D PADA MEDIA INTERAKTIF
“VINANES”**

SKRIPSI

**AULIA RIEQY FIRHAN
1807433030**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2022**



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
PEMBUATAN *ASSET 2D* PADA MEDIA INTERAKTIF
“VINANES”**

SKRIPSI

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

AULIA RIEQY FIRHAN

1807433030

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2022**

Hak Cipta :

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

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Rieqy Firhan
NIM : 1807433030
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan User Interface dan Pembuatan Asset 2D pada Media Interaktif “Vinales”

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 dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

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

Depok, 18 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Aulia Rieqy Firhan)

1807433030



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Aulia Rieqy Firhan
NIM : 1807433030
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : PERANCANGAN USER INTERFACE DAN PEMBUATAN ASSET 2D PADA MEDIA INTERAKTIF "VINANES"

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis, Tanggal 18, Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan LULUS

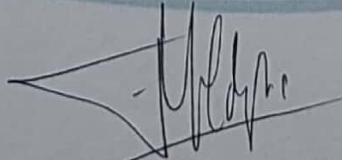
Disahkan oleh

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

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom
NIP. 197802112009121003




KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dilakukan guna memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi yang membahas Tentang Perancangan *User Interface* dan Pembuatan Asset 2D pada Media Interaktif “Vinales” ini disusun dengan banyak bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, terima kasih penulis ucapkan kepada:

- a. Allah SWT Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan karunia berupa kesehatan, kemampuan, dan kesabaran yang tidak terbatas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin.;
- b. Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran guna mengarahkan penulis dalam proses penyusunan
- c. Orang tua dan keluarga penulis yang telah membantu dan mendukung dari segi moral dan material
- d. Teman dan Rekan satu tim “Vinales” yang telah ikut membantu menyelesaikan laporan ini hingga selesai;
- e. Sahabat dan teman – teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis berupa dukungan moral untuk dapat menyelesaikan skripsi.

Dengan demikian, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. semoga skripsi yang penulis susun dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta perkembangan ilmu kedepannya.

Jakarta,


Aulla Rieqy Firhan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertandatangan di bawah ini :

Nama : Aulia Rieqy Firhan

NIM 1807433030

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:

“PERANCANGAN USER INTERFACE DAN PEMBUATAN ASSET 2D PADA MEDIA INTERAKTIF “VINANES” “

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 HakCipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 18 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Aulia Rieqy Firhan)

NIM.1807433030



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Pembelajaran mengenai adat tradisional di Indonesia bagi siswa sekolah dasar masih terbilang sulit dikarenakan proses pembelajaran yang kurang efektif seperti daring ataupun guru yang menerangkan kepada murid, padahal tidak semua siswa dapat menangkap materi dengan cepat saat proses belajar mengajar hal itulah yang menyebabkan terjadinya sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, bahwa seharusnya siswa sekolah dasar lebih banyak berkesplorasi untuk mengetahui dan dapat mempelajari berbagai macam materi pembelajaran seperti budaya tradisional. Pada masalah tersebut dibutuhkan alat untuk membantu proses belajar mengajar seperti alat media edukasi. Pada pembuatan Media Edukasi Interaktif menerapkan metode pengembangan Multimedia Life Cycle (MDLC). Untuk merealisasikan Media Interaksi tersebut dibutuhkannya konten seperti Asset 2D dan User Interface yang menarik sehingga dapat menggambarkan berbagai materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Kata Kunci : *User Interface, Multimedia Interaktif, Asset 2D, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.2 Tujuan dan Manfaat	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
a. Bab I Pendahuluan	5
b. Bab II Tinjauan Pustaka	5
c. Bab III Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun	5
d. Bab IV Pembahasan	5
e. Bab V Penutup	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.2 Pembelajaran Daring	7
2.3 Objek 2 Dimensi	7
2.4 <i>Adobe Illustrator</i>	8
2.5 Multimedia Development Life Cycle	8
2.5 UI/UX designer	10
2.6 VINANES	10
2.7 Penelitian Sejenis	10
2.7.1 Penelitian Mokoginta, Tulenan & Sugiarto (2019)	10
2.7.2 Penelitian Putri & Hasyim (2017)	11
2.7.3 Perbandingan Penelitian Sejenis (Terdahulu) dengan Sekarang	12
BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI	13
3.1 Rancangan Penelitian	13
3.2 Objek Penelitian	14

Hak Cipta :

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



3.3	Model/Framework yang Digunakan	14
3.4	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	14
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data	14
3.4.2	Analisis Data	15
BAB IV	16
HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1	Analisis kebutuhan	16
4.1.1	Hardware	16
4.1.2	Software	17
4.2	Perancangan multimedia	17
4.2.1	Deskripsi user interface dan asset	17
4.2.1.1	Konsep user interface	18
4.2.1.2	Konsep asset game	18
4.2.1.3	Konsep asset animasi	19
4.2.2	Rancangan user interface dan asset	21
4.2.2.1	Wireframe aplikasi	21
4.2.2.2	Struktur Aplikasi	25
4.2.2.3	Storyboard <i>Motion graphic</i>	27
4.2.2.4	Storyboard <i>Game</i>	34
4.2.3	<i>Material collecting</i>	36
4.2.3.1	<i>Material collecting Asset Animasi 2D</i>	36
4.2.3.2	<i>Material Collecting Asset 2D game pixel</i>	38
4.3	Implementasi multimedia	40
4.3.1	Implementasi <i>user interface</i>	41
4.3.2	Implementasi asset game	44
4.3.3	Implementasi asset animasi	48
4.4	Pengujian	52
4.4.1	Deskripsi Pengujian	52
4.4.2	Prosedur Pengujian	52
4.4.2.1	Alpha Testing	52
4.4.2.2	Beta Testing	53
4.4.3	Data Hasil Pengujian	54
4.4.3.1	Data Hasil Alpha Testing	54
4.4.3.2	Data hasil Beta Testing	55
4.4.3.3	Data Hasil Wawancara Expert	61
4.4.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian	62
4.4.4.1	Analisis data <i>Alpha Testing</i>	62
4.4.4.2	Analisis data <i>Beta Testing</i>	63

Hak Cipta :

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

4.5	Distribusi.....	65
BAB V		66
PENUTUP		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		68



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Aplikasi	25
Gambar 4. 2 rectangle Tools	44
Gambar 4. 3 Split Into grid	44
Gambar 4. 4Live Paint Bucket	45
Gambar 4. 5 Asset Pixel 2D Congklak	46
Gambar 4. 6 Asset Pixel 2D Dodorobe	46
Gambar 4. 7 Asset Pixel 2D Karakter Gobak Sodor	47
Gambar 4. 8 Asset Pixel 2D Tok Asya	47
Gambar 4. 9 Asset Pixel 2D Enggrang	48
Gambar 4. 10 Asset 2D pulau Jawa	49
Gambar 4. 11 Asset 2D Pulau Kalimantan	49
Gambar 4. 12 Asset 2D Pulau Sulawesi	50
Gambar 4. 13 Asset 2D Pulau Sumatera	51
Gambar 4. 14 Asset 2D Pulau Papua	51





DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sejenis Terdahulu dengan Sekarang	12
Tabel 4 1 Konsep Produk Multimedia	18
Tabel 4 2 Konsep Asset Game	19
Tabel 4 3 konsep Asset Animasi	21
Tabel 4 4 Konsep Wireframe Aplikasi	22
Tabel 4 5 Storyboard Animasi	27
Tabel 4 6 Storyboard Game	34
Tabel 4 7 Material Collecting Asset Animasi 2D	36
Tabel 4 8 Material Collecting Asset 2D Game Pixel	38
Tabel 4 9 Implementasi UI	41
Tabel 4 10 Skala Likert	53
Tabel 4 11 Tabel Alpha Testing Asset 2D	54
Tabel 4 12 Tabel Alpha Testing UI dan Suara	55
Tabel 4 13 Keterangan Skala Likert	55



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	L-1
Lampiran 2. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	L-2
Lampiran 3. Surat Izin Observasi.....	L-3
Lampiran 4. CV Expert Desain Grafis	L-4
Lampiran 5. Pengujian Beta Oleh Expert	L-5
Lampiran 6. Dokumentasi	L-6





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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2019 dunia dikejutkan oleh Covid-19 yang mulai muncul. Hingga saat ini telah dibuat berbagai protokol kesehatan di Indonesia yaitu PPKM (Penegakan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang pada akhirnya banyak kegiatan yang harus diliburkan seperti tatap muka sekolah. Kebijakan terlihat perubahannya yaitu pada sektor pendidikan yang diantaranya mengubah sistem belajar mengajar yang awalnya bertatap muka dalam sebuah ruangan kelas atau pertemuan menjadi pertemuan jarak jauh atau daring dengan menggunakan media elektronik dengan tujuan tetap menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar walaupun dalam situasi pandemi covid-19. Seluruh kegiatan ini berlaku untuk semua tingkatan sekolah sehingga guru dan murid melakukan komunikasi menggunakan media elektronik sampai batas waktu yang tidak ditentukan. Perubahan kebiasaan saat pandemi covid-19 saat ini dilakukan secara bertahap karena penyesuaian yang harus dilakukan oleh tenaga pendidik dan pelajar ataupun mahasiswa. Sesuai yang dikatakan Nadiem bahwa dalam proses adaptasi ke online learning juga sangat sulit paling tidak masih ada pembelajaran dari pada sama sekali tidak ada pembelajaran (Sumiati & Wijonarko, 2020).

Jika mencermati kondisi akhir-akhir ini kesadaran dan pengetahuan generasi muda terkait dengan budaya tradisional bangsa Indonesia sudah mulai luntur. Pentingnya peran generasi muda untuk melestarikan budaya tradisional merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan. Ditambah dengan adanya pembelajaran daring, sehingga membatasi ruang gerak interaksi siswa untuk bereksplorasi terkait budaya yang ada di Indonesia. Permasalahan pembelajaran terkait Pengenalan permainan tradisional antara lain ditemukannya contoh kasus pada siswa di SD Islam Sinar Cendikia, diantaranya seperti Guru sedikit mengalami kesulitan dikarenakan pengulangan materi yang sebenarnya diperlukan praktik untuk menjelaskan materi tersebut, tetapi karena pandemic



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

para guru hanya dapat menjelaskan dan tidak dapat mempraktikannya sehingga penjelasan materi menjadi kurang efektif. Materi yang diajarkan di kelas 2 SD Islam Sinar Cendekia ini adalah pengenalan budaya Indonesia seperti tarian, lagu, dan permainan tradisional serta cara memperagakannya

Berdasarkan pada hasil wawancara penulis bersama dengan Muhammad Kautsar (Guru SD Islam Sinar Cendekia), proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, dimana guru berceramah terkait materi yang disampaikan dan siswa hanya mendengarkan. Saat pandemi COVID-19, sistem pembelajaran diubah menjadi pembelajaran daring dan siswa diharapkan meningkatkan kreativitas secara individu atau kelompok.

Sebanyak 4 siswa dari total 23 siswa mengetahui dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut sehingga narasumber menjelaskan jika perlu adanya media pembelajaran interaktif yang dapat mempraktikan materi karena pembelajaran daring. Tujuannya agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Narasumber membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi pengenalan permainan tradisional yang berisikan video animasi dan juga *game*, sehingga diharapkan siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran.

Narasumber mengharapkan adanya *game* dengan *style* 2D pixel di media pembelajaran interaktif, yang dapat meningkatkan antusias siswa saat pembelajaran di lakukan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan tujuan menghilangkan rasa bosan pada siswa agar siswa dapat menjadi lebih focus.

Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia untuk bisa dimanfaatkan maksimal bagi generasi milenial. Penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

sangat vital oleh masyarakat, sehingga perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan maju serta mendapat minat yang sangat baik oleh masyarakat proses pembelajaran yang dapat memacu kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam proses belajar. Penggunaan smartphone dan internet yang seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya pada dunia pendidikan, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi. Maka dari itu proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Misal kegiatan guru dan siswa yang banyak kegiatannya menggunakan media komputer dan internet di sekolah (Mulyati, Efendi 2020).

Untuk mengembangkan media pembelajaran, perlu mengimplementasikan teknologi di dalamnya (Ayu Fitriyani, 2020). Media pembelajaran interaktif dapat membantu menggambarkan tentang budaya apa saja yang ada di Indonesia, sehingga gambaran yang diberikan melalui media pembelajaran interaktif dapat langsung diingat dengan baik. Media interaktif memiliki kelebihan untuk membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, karena terdapat video, teks, audio, dan lainnya (Santi and Astuti, 2020).

Melihat permasalahan yang ada, oleh karena itu pada penelitian ini akan dibuat sebuah media edukasi interaktif Budaya Indonesia yang akan mencakup teknologi animasi 2D dalam bentuk *Motion Graphic*, dan juga *Game* ilustrasi 2D pixel. Penelitian ini mencoba untuk merancang media interaktif melalui sebuah Video *motiongraphic* dan *game* ilustrasi 2D pixel yang diharapkan dapat menunjang materi pembelajaran serta media hiburan bagi siswa SD Islam Sinar Cendekia. Hal ini dilakukan agar siswa merasakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan daya minat siswa dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka fokus permasalahan dalam penulisan proposal skripsi ini adalah perancangan *user interface* dan pembuatan Asset 2D pada media edukasi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

interaktif Budaya Indonesia "VINANES".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Asset 2D dan perancangan *user interface* pada media edukasi interaktif Budaya Indonesia "VINANES" untuk siswa kelas II sekolah dasar:

- a. Target *audience* dari aplikasi ini adalah untuk kelas II SDN Islam Cendekia
- b. Pembuatan aset 2D pada aplikasi VINANES dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*
- c. Hasil dari gambar *texture* berupa image dengan ekstensi .png
- d. Perancangan UI menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan figma

1.2 Tujuan dan Manfaat

Berikut tujuan dan manfaat dari Pembuatan Asset Motiongraphic pada aplikasi media edukasi Budaya Indonesia "VINANES" untuk sekolah dasar:

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Asset 2D dan perancangan UI pada aplikasi media edukasi Budaya Indonesia "VINANES" untuk sekolah dasar.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari Pembuatan Asset Motiongraphic dan perancangan UI pada aplikasi media edukasi Budaya Indonesia "VINANES" untuk sekolah dasar ini adalah:



Hak Cipta :

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

- a. Membuat aset animasi 2D *motiongraphic* sebagai media yang dapat mempermudah sekaligus memberikan pengalaman baru bagi para siswa kelas II dalam proses pembelajaran tentang edukasi Budaya Indonesia
- b. Memberikan visualisasi yang menarik sehingga meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Budaya Indonesia.
- c. Hasil pembuatan aset *motiongraphic* dimanfaatkan untuk pembuatan video *motiongraphic* pada aplikasi media edukasi Budaya Indonesia “VINANES” untuk siswa sekolah dasar.
- d. Merancang UI agar menjadi visual yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa kelas II SD sehingga tampilan yang menarik akan memberikan rasa senang bagi siswa

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan terkait penelitian yang akan dilakukan akan ditulis sebagai berikut:

a. **Bab I Pendahuluan**

Dalam Bab I Pendahuluan aspek yang akan ada dalam penulisan adalah latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

b. **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada Bab II Tinjauan Pustaka berisi penjelasan terkait teori-teori pendukung penelitian yang akan dilakukan.

c. **Bab III Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun**

Dalam Bab III Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun akan berisi penjelasan terkait rancangan penelitian, tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian, objek penelitian, model/framework yang akan digunakan, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

d. **Bab IV Pembahasan**

Pada Bab IV Pembahasan terdiri dari gambaran umum terkait pengujian, metode atau prosedur yang digunakan dalam pengujian, data hasil dari pengujian, dan analisis data yang didapatkan dari pengujian atau evaluasi

e. Bab V Penutup

Pada Bab V Penutup akan berisikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut kesimpulan yang telah didapatkan:

1. Dapat disimpulkan bahwa pembuatan *user interface* dan Asset 2D dapat diimplementasikan dengan baik dan berfungsi dengan baik pada media edukasi interaktif Vinanes.
2. Sesuai dengan persentase hasil dari beta testing yang telah didapatkan, persentase rata-rata dari hasil terkait pembuatan *user interface* serta Asset 2D adalah sebesar 84,39%, dimana sesuai dengan table interval penilaian yang sudah ada angka tersebut berada pada interval Sangat Baik. Dari hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa user interface yang telah dibuat dapat diimplementasikan dengan baik dan dapat menarik perhatian target user untuk menggunakan aplikasi serta mudah untuk digunakan.

5.2 Saran

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan yang berjudul “Perancangan User Interface dan Pembuatan Asset 2D pada media Interaktif “VINANES”. Berikut saran yang dapat dilakukan pada penilitan sebelumnya:

1. Pembuatan karakter pada animasi diharapkan dapat bertamabah sehingga peranan yang diberikan oleh karakter dapat lebih mengajak kepada user agar lebih giat dalam proses pembelajaran dan menyenangkan.
2. Dapat menambahkan objek 3D untuk aplikasi game dan animasi, sehingga media pembelajaran dapat menjadi lebih seru dan tidak membosankan.
3. Menambahkan karakter perempuan sehingga karakter yang diperankan dalam media pembelajaran tidak hanya mencerminkan bahwa lelaki lebih dominan.

4. Penambahan *subtitle* pada animasi sehingga dapat memudahkan user dalam memahami materi yang disampaikan oleh animasi.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aderizqipangestu.(2020).BagaimanaSistemPendidikanIndonesiaselamaPandemic ovid19?Kompasiana.Com.<https://www.kompasiana.com/aderizqipangestu/5ef884f1097f3609c14cfa42/bagaimana-sistem-pendi-dikan-indonesia-selamapandemi covid19?page=3>
- Andi I. M., Nuruddin W., & Mitra P. (2021). “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING” Jurnal Pendidikan dan pengabdian Masyarakat,4(3) 275-281
- Hermawan, I. (2019) *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Made I. R. A. J., I Gede M. D., & Made W. A. K., “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA” 9(3) 222-231
- Mokoginta, S. H., Tulenan, V. & Sugiarso, B. A. (2019). APLIKASI GAME EDUKASI 2D PENGENALAN BAHASA DAERAH TORAJA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR, JURNAL TEKNIK INFORMATIKA, 14 (2), 235-242.
- Putri, A.B.U, & Hasyim, N (2017), UPAYA MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK MELALUI TEKNOLOGI DIGITAL, Jurnal Rupa(2) 77-149.
- Ridho, Su. (2020). Pendidikan Daring di Masa Covid-19. Kompas.Com.<https://www.kompas.com/edu/read/2020/08/12/112834471/pendidikan-daring-di-masa-covid-19?page=all>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Santi, H. F. and Astuti, I. A. (2020) 'Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siwa Sekolah Dasar', *JOISM: Jurnal of Information System Management*, 1(2), p. 6.

Sri M. & Haniv E. (2020). 'PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA' *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1) 64-73.

Sumiati, E. & Wijonarko. (2020) 'MANFAAT LITERASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT DAN SEKTOR PENDIDIKAN PADA SAAT PANDEMI COVID-19' 3(2), 65-80

Wayan, I. E. S. (2020) "Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring" 3(1) 8-19

Wijaya, A. R., Insanudin, E., Susanti, F. (2020). PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI ETIKA NISA DAN NASA UNTUK ANAK BERBASIS MOBILE, 6(2), 4316-4322

Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)*, 2(1), 1-10



Hak Cipta :

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

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Aulia Rieqy Firhan

Lahir di Jakarta pada tanggal 20 Juli 2000. Anak kedua dari 3 bersaudara. Tempat tinggal Bukit Pamulang Indah Blok A17 / 14 RT 06 RW 04, Kec Pamulang, Kota Tangerang Selatan.

Lulus dari SDN Pamulang Indah 6 tahun 2012, SMPN 17 Tangsel tahun 2015, dan SMA Dharma Karya UT pada tahun 2018. Sedang menempuh gelar Sarjana di Politeknik Negeri Jakarta (Indonesia) dengan jurusan Teknik Informatika dan Komputer dengan program studi D4 Teknik Multimedia Digital program kerjasama Asia e University (Malaysia) sejak tahun 2018.



DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

1. Apakah sistem pembelajaran di SD Islam Cendekia sudah berjalan lancar?
2. Bagaimana proses pembelajaran seni dan budaya yang ada di SD Islam Cendekia ?
3. Apakah siswa SD dapat dengan mudah menangkap materi seni dan budaya yang diberikan?
4. Apa yang menjadi kendala / masalah saat proses belajar mengajar?
5. Apakah para siswa mengenali permainan tradisional?
6. Apa solusi yang membuat siswa menjadi tidak bosan saat proses belajar?
7. Bagaimana cara menjelaskan terkait materi kebudayaan permainan tradisional Indonesia di sekolah ini?
8. Bagaimana cara siswa agar tidak bosan dan tetap focus saat penjelasan materi di pelajaran seni dan budaya?
9. Apa yang dibutuhkan oleh pengajar untuk membantu proses belajar mengajar agar semakin optimal kedepannya?
10. Game apa yang sering dimainkan oleh para siswa/siswi saat mereka memiliki waktu luang dan apakah kita dapat menjadikan refrensi untuk style ilustrasi game yang akan dibuat?

Jawaban

1. Sistem pembelajaran saat pandemic ini hanya dilakukan melalui daring sehingga terkadang ada kendala pada device para siswa
2. Saat ini proses pembelajaran di SD Islam Sinar Cendekia masih menggunakan metode konvensional dimana guru berceramah terkait materi yang akan dijelaskan kepada murid
3. Ada beberapa siswa yang pernah memainkan permainan tradisional yang terdapat di dalam materi, sehingga beberapa siswa yang belum pernah

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

- memainkan masih kebingungan untuk menangkap materi yang diberikan.
4. Guru sedikit mengalami kesulitan saat pandemic dikarenakan pengulangan materi yang diberikan sehingga diperlukan praktik untuk menjelaskan materi tersebut, tetapi karena pandemic hanya dijelaskan sehingga menjadi kurang efektif.
 5. Sebanyak 4 siswa dari total 23 siswa mengetahui dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut
 6. Solusi yang diperlukan adalah dibutuhkannya media pembelajaran interaktif sehingga para siswa menjadi tidak bosan dan membuat suasana menjadi menyenangkan.
 7. Untuk menjelaskan materi seharusnya para siswa memerlukan adanya praktik di lapangan, tetapi pada kondisi saat ini penjelasan materi terpaksa hanya menggunakan metode konvensional seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.
 8. Biasanya setelah menjelaskan materi selama 20 menit saya mengajak siswa/siswi untuk menjawab kuis dan akan saya kasih hadiah bila menjawab dengan benar sehingga akan memicu rasa kompetitif yang menyebabkan efek mereka akan fokus kembali.
 9. Yang dibutuhkan saat ini adalah pengadaan media pembelajaran interaktif untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi pengenalan permainan tradisional yang berisikan video animasi dan juga game, sehingga diharapkan siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran
 10. Biasanya sebelum adanya PPKM Ketika siswa sedang istirahat yang saya lihat beberapa dari mereka memainkan Mobile Legend, Free Fire dan Minecraft namun Sebagian besar para siswa bermain Minecraft dengan alasan grafiknya lucu dan melatih kreatifitas sehingga saya rasa untuk ilustrasi style game, style ilustrasi pixel dapat dijadikan referensi.



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 3 : Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

Jalan Prof.DR.G.A.Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: tik@pnj.ac.id

Nomor : B.651/PL3.13/KM.07/2022
Perihal : Surat Izin Observasi

Depok, 12 Juli 2022

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SD Islam Sinar Cendikia

Jl. Raya Lengkong Gudang Timur No.10, Serpong,
Tangerang Selatan

Dengan hormat,

Schubungan dengan adanya kegiatan observasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital Politeknik Negeri Jakarta, maka dengan ini ditugaskan mahasiswa kami atas nama:

No	Nama	NIM	Kelas	No Hp & Email
1	Aulia Rieqy Firhan	1807433030	TMD 8 AeU	081410091373 firhan785@gmail.com
2	Firas Putratama Said	1807433031	TMD 8 AeU	085157338663 firasputratama123@gmail.com
3	Richard Abdul Kareem	1807433003	TMD 8 AeU	087875145143 risyadkarim26@gmail.com

Adapun tujuan kegiatan observasi dengan perusahaan ini dilaksanakan untuk keperluan penyusunan Skripsi. Dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa kami dalam keperluan tersebut.

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Ketua Jurusan,



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom
NIP. 197802112009121003



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 4 : CV Ahli Desain Grafis



Profile

Date of Birth

21 / 05 / 1998
Male / Muslim / Single

Adress

Jl. Limo raya cinere Gg.raspi Rt.03 Rw.03 No.5
Depok, Jawa Barat. 16515

Language

Bahasa Native
English Basic

About

I'm Rayvo dwi satrio, usually called epo. Based on Graphic Designer specializing in Corporate Identity Branding, Brand Guideline, Book Design, and Social Media Content. I'm a person who like work together build something bigger and create social impact.

Contact

rayvod@gmail.com
(+62) 812 9850 9804
@rayvosatrio

Work Experience



Skills & Programs

Branding
Social Media Content
Book Design

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Premiere

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 : Pengujian *Beta* oleh ahli Desain Grafis

No	Pertanyaan	1	2	3	4	Saran
1	Apakah penerapan warna pada objek 2D animasi sudah sesuai?				x	Pemilihan warna pada objek 2D animasi ataupun objek pada game sudah menarik dan sesuai
2	Apakah User Interface sudah cukup menarik?			x		<i>user interface</i> sudah cukup baik tapi masih bisa ditingkatkan lagi
3	Apakah objek 2D pada animasi sudah cocok untuk setiap pulau?				x	Objek 2D pada animasi sudah cocok untuk setiap pulau yang diwakilkan
4	Apakah suara audio sudah jelas?			x		Suara pada audio penjelasan atau suara BGM sudah baik, tetapi masih bisa ditingkatkan lagi

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Baik

2 : Tidak Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

Hak Cipta :

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

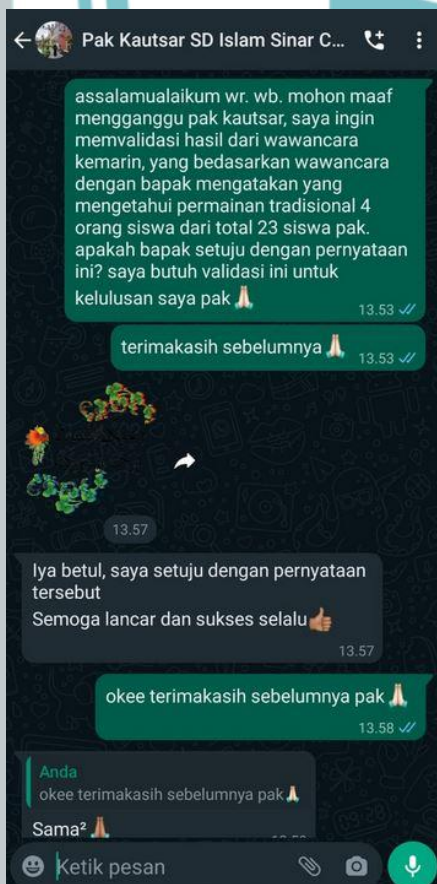


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 : Dokumentasi



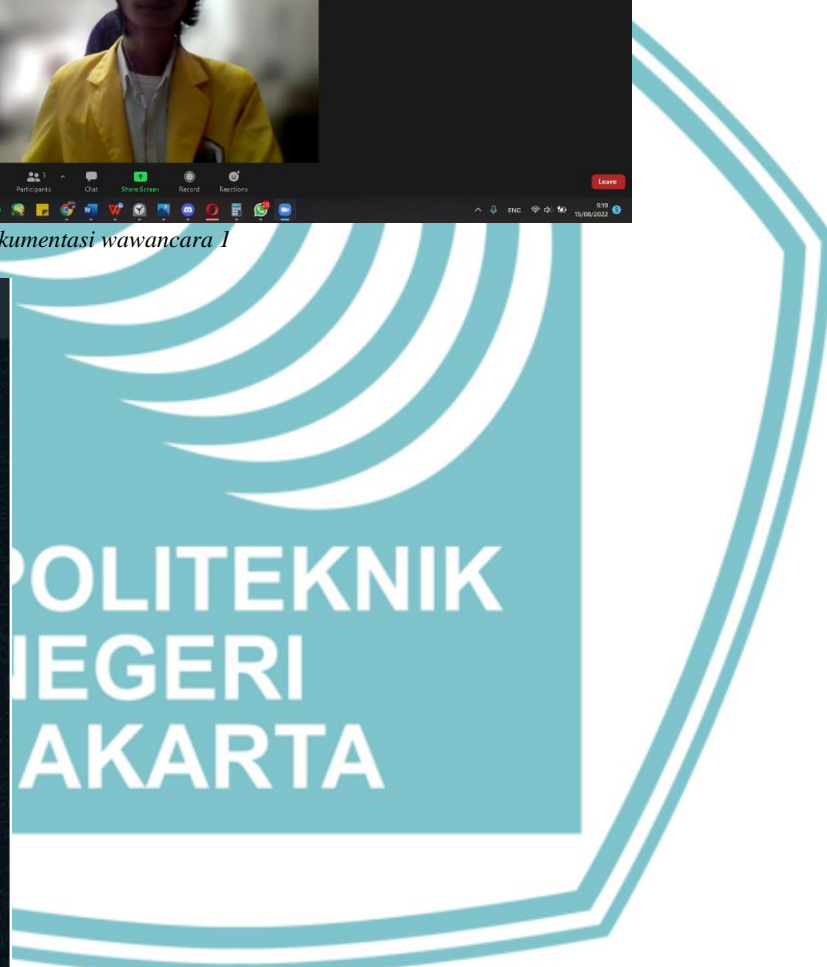
dokumentasi wawancara 1



Dokumentasi 1 Chat validasi

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**