

205/S/PM-KCBR/PK.03.08/19/DESEMBER/2024

**PERANCANGAN ANIMASI *STORYTELLING* “PARA PEJUANG
PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA
SEKOLAH
(Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Putri Wardatul Fu'adah

NIM 2003890

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN ANIMASI *STORYTELLING* “PARA PEJUANG
PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA
SEKOLAH
(Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)**

Oleh

Putri Wardatul Fu’adah

NIM 2003890

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus di Cibiru

©Putri Wardatul Fu’adah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Desember, 2024

Hak cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian.

Dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

PUTRI WARDATUL FU' ADAH

**PERANCANGAN ANIMASI *STORYTELLING* “PARA PEJUANG
PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA
SEKOLAH**

(Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Pembimbing 1:



Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Pembimbing 2:



Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219940805101

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia,



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Putri Wardatul Fu'adah

NIM : 2003890

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Fakultas : Kampus UPI Cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perancangan Animasi *Storytelling* ‘Para Pejuang Palestina’ Sebagai Media Edukasi Moral Bagi Anak Usia Sekolah (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2024

Yang Menyatakan,



Putri Wardatul Fu'adah

NIM 2003890

UCAPAN TERIMA KASIH

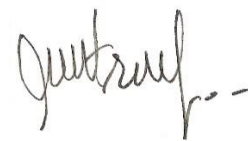
Puja-puji serta Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Animasi *Storytelling* ‘Para Pejuang Palestina’ Sebagai Media Edukasi Moral Bagi Anak Usia Sekolah (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)” sebagai salah satu syarat menyelesaikan Sarjana (S1) program studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mungkin selesai tanpa bantuan, dukungan, bimbingan, dan nasihat dari banyak pihak selama proses penyusunannya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, membimbing, dan memberi nasihat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds. Selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi mulai dari pelaksanaan penelitian, perancangan karya hingga penulisan.
2. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi mulai dari pelaksanaan penelitian, perancangan karya hingga penulisan.
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. Selaku ketua program studi Pendidikan Multimedia.
4. Seluruh dosen dan staff program studi S1 Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan bimbingan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa.
5. Kedua orang tua peneliti, Umi dan Abi, Serta ketiga adik-adik saya, Fakhri, Zahra, dan Zulfa yang selalu memberikan do’a dan dukungan tanpa henti sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Mamah, Apa serta keluarga besar Bani Mustofa dan keluarga Besar Lembang yang selalu memberi semangat serta memberikan do’a kepada peneliti.

7. Kepada Syifa, Silmi, Riri, Liana, Riki, dan Rafli yang selalu kebersamai dan berjuang bersama-sama dengan peneliti selama masa perkuliahan.
8. Dan juga kepada sahabat-sahabat peneliti dari semasa sekolah Nandita, Reza, Milah, Nune, Nisur, Dannisa, Ape, Nisfeb, Imeh, Nia, Novi, Alya, Putria, Kamal, Shaika, Dea, Zahra, dan Ghina.
9. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia terutama angkatan 2020 yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan studi di Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia.
10. Kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti baik secara langsung ataupun tidak langsung.
11. Terima kasih kepada diri ini, atas perjuangan yang tidak padam selama mengarungi masa-masa perkuliahan meskipun banyak sekali lika-liku yang dihadapi hingga akhirnya sampai di titik ini.

Semoga semua dukungan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dan kemudahan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas di masa mendatang. Peneliti juga memohon maaf jika terdapat kata-kata atau penulisan yang kurang tepat dalam skripsi ini. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga bagi peneliti.

Bandung, Desember 2024



Putri Wardatul Fu'adah

NIM 2003890

**PERANCANGAN ANIMASI *STORYTELLING* “PARA PEJUANG
PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA
SEKOLAH**

(Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Putri Wardatul Fu’adah

NIM. 2003890

ABSTRAK

Edukasi moral adalah proses pembelajaran untuk membentuk nilai-nilai moral dan etika suatu individu. Mengintegrasikan edukasi moral, terutama nilai kemanusiaan, kepada anak usia sekolah dapat dicapai melalui pembelajaran dan pemahaman mengenai isu-isu global seperti krisis kemanusiaan di Palestina. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi berjudul “Para Pejuang Palestina” sebagai media edukasi moral untuk anak usia sekolah, dengan fokus pada isu kemanusiaan di Palestina. Pendekatan yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), meliputi tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Animasi ini divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diuji kepada 70 siswa SDN Cikoneng, Kabupaten Bandung, berusia 6-12 tahun. Hasil validasi menunjukkan kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata persentase 98,3% untuk materi dan media, serta 97,5% untuk bahasa. Hasil perhitungan uji coba responden diperoleh skor rata-rata 95% dari siswa kelas rendah (usia 7-9 tahun), sedangkan kelas atas (usia 10-12 tahun) diperoleh skor rata-rata 89%. Terdapat perbedaan tingkat penerimaan antara kelompok kelas rendah dan kelas atas, hal tersebut disebabkan oleh perbedaan karakteristik serta preferensi visual dan naratif pada masing-masing kelompok usia. Secara keseluruhan, skor rata-rata dari seluruh responden mencapai 90,8%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa animasi “Para Pejuang Palestina” ini dinilai layak untuk digunakan sebagai media edukasi yang efektif dalam membantu anak usia sekolah memahami nilai-nilai moral, khususnya nilai-nilai kemanusiaan, dengan pendekatan yang menarik dan sesuai untuk anak usia sekolah.

Kata kunci: Animasi, Anak Usia Sekolah, Moral, Palestina.

**DESIGNING STORYTELLING ANIMATION “PARA PEJUANG
PALESTINA” AS A MORAL EDUCATION MEDIUM FOR SCHOOL-AGE
CHILDREN**

(Case Study on SDN Cikoneng Students)

Putri Wardatul Fu’adah

NIM. 2003890

ABSTRACT

Moral education is the process of learning aimed at shaping an individual's moral and ethical values. Integrating moral education, particularly humanitarian values, into elementary school-aged children can be achieved through learning and understanding global issues, such as the humanitarian crisis in Palestine. This study aims to develop an animated video titled "Para Pejuang Palestina" (The Fighters of Palestine) as an educational medium for moral teaching targeted at school-age children, focusing on the humanitarian issues in Palestine. The approach used is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method, which consists of the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The animation was validated by subject matter, media, and language experts and tested on 70 students aged 6–12 years from SDN Cikoneng, Bandung Regency. The validation results indicated a "Highly Feasible" category, with an average percentage score of 98.3% for content and media, and 97.5% for language. The trial results showed an average score of 95% from younger students (ages 7–9 years) and 89% from older students (ages 10–12 years). While there is a difference in acceptance levels between the younger and older age groups, this is attributed to differences in cognitive development and visual and narrative preferences. Overall, the average score from all respondents reached 90.8%, which also falls into the "Highly Feasible" category. Based on these results, it can be concluded that the animation "Para Pejuang Palestina" is deemed appropriate for use as an effective educational medium. It helps school-age children understand moral values, particularly humanitarian values, through an engaging and age-appropriate approach.

Keywords: *Animation, School-Aged Children, Morality, Palestine.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Animasi	6
2.1.1. Animasi 2D	7
2.1.2. Prinsip Dasar Animasi	8
2.1.3. Elemen Desain Grafis	14
2.1.4. Prinsip Desain Grafis	15
2.2. Konsep <i>Visual Storytelling</i>	17
2.2.1. <i>Digital Storytelling</i>	17
2.3. Media Edukasi	18
2.4. Pendidikan Moral	19
2.5. Anak Usia Sekolah (<i>School-aged Children</i>)	20
2.5.1. Karakteristik Anak Usia Sekolah.....	21
2.5.2. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah	21

2.6	Perebutan Wilayah Palestina	22
2.7	Saluran <i>Youtube</i> Tunas Kiddos	23
2.8	Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Desain Penelitian	31
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	32
3.3	Populasi dan Sampel	32
3.4	Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	32
3.4.1	Studi literatur.....	33
3.4.2	Wawancara.....	33
3.4.3	Angket.....	33
3.5	Prosedur Penelitian.....	39
3.5.1	<i>Concept</i> (Pembuatan Konsep).....	39
3.5.2	<i>Design</i> (Perancangan)	40
3.5.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	40
3.5.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	40
3.5.5	<i>Testing</i> (Pengujian Produk).....	41
3.5.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	41
3.6	Analisis Data	41
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1	<i>Concept</i> (Pembuatan Konsep)	43
4.1.1	Judul Cerita	43
4.1.2	Tujuan	43
4.1.3	Target Audiens	44
4.1.4	Jenis Multimedia	44
4.1.5	Pengkajian Topik	44
4.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	47
4.2.1	<i>Storyline</i>	47
4.2.2	Naskah Skenario.....	47
4.2.3	<i>Storyboard</i>	53
4.2.4	Konsep Desain Visual	62
4.2.5	Konsep Desain Karakter	64
4.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	66
4.3.1	Perancangan Aset Grafis	66

4.3.2	Hasil Aset Grafis	68
4.3.3	Implementasi Elemen Desain Grafis Dalam Animasi	77
4.3.4	Implementasi Prinsip Desain Grafis Dalam Animasi	79
4.3.5	Perancangan Aset Audio	80
4.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	84
4.4.1	Proses Animasi.....	85
4.4.2	Proses <i>Editing</i> dan <i>Mixing</i>	87
4.4.3	Hasil Produk Animasi	88
4.4.4	Implementasi Prinsip Dasar Animasi.....	97
4.5	<i>Testing</i> (Pengujian Produk)	98
4.5.1	Hasil Validasi Ahli Materi	99
4.5.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	101
4.5.3	Hasil Validasi Ahli Bahasa	104
4.5.4	Hasil Uji Coba Responden.....	106
4.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	114
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		116
5.1	Simpulan.....	116
5.2	Implikasi.....	116
5.3	Rekomendasi	117
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN.....		125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Responden	37
Tabel 3. 5 Kriteria Skala Likert.....	42
Tabel 3. 6 Interpretasi Skala Likert.....	42
Tabel 4. 1 Naskah Skenario	48
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4. 3 Sketsa Karakter	64
Tabel 4. 4 Tahapan Perancangan Aset Grafis	66
Tabel 4. 5 Aset Grafis Karakter	69
Tabel 4. 6 Aset Grafis Objek.....	71
Tabel 4. 7 Contoh Aset yang telah di <i>Layouting</i>	75
Tabel 4. 8 Daftar <i>Backsound Music & Sound Effect</i>	81
Tabel 4. 9 Tahapan Proses Animasi	85
Tabel 4. 10 Hasil Produk Animasi	88
Tabel 4. 11 Hasil Skor Penilaian Materi	99
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Validasi Materi	100
Tabel 4. 13 Hasil Skor Penilaian Media.....	101
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan Validasi Media	102
Tabel 4. 15 Perbaikan Sesuai Saran Ahli Media.....	103
Tabel 4. 16 Hasil Skor Penilaian Bahasa	104
Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Validasi Bahasa	105
Tabel 4. 18 Hasil Perhitungan Uji Coba Responden Kelas Rendah	112
Tabel 4. 19 Hasil Perhitungan Uji Coba Responden Kelas Atas	113
Tabel 4. 20 Hasil Perhitungan Seluruh Responden.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2. 2 Contoh Prinsip <i>Timing</i>	9
Gambar 2. 3 Contoh Prinsip <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2. 4 Contoh Prinsip <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2. 5 Contoh Prinsip <i>Staging</i>	11
Gambar 2. 6 Contoh Prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2. 7 Contoh Prinsip <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2. 8 Contoh Prinsip <i>Slow in and Slow out</i>	12
Gambar 2. 9 Contoh Prinsip <i>Arcs</i>	12
Gambar 2. 10 Contoh Prinsip <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2. 11 Contoh Prinsip <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2. 12 Contoh Prinsip <i>Appeal</i>	14
Gambar 2. 13 Contoh Prinsip <i>Unity</i> (Kesatuan)	15
Gambar 2. 14 Contoh Prinsip <i>Balance</i> (Keseimbangan)	15
Gambar 2. 15 Contoh Prinsip <i>Emphasis</i> (Penekanan)	16
Gambar 2. 16 Contoh Prinsip <i>Proportion</i> (Proporsi).....	16
Gambar 2. 17 Contoh Prinsip <i>Rhythm</i> (Irama).....	16
Gambar 2. 18 Saluran <i>Youtube</i> Tunas Kiddos	23
Gambar 3. 1 Tahapan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	31
Gambar 3. 2 Prosedur Perancangan Animasi.....	39
Gambar 4. 1 Struktur Cerita Animasi	47
Gambar 4. 2 <i>Color Palette</i> Utama.....	63
Gambar 4. 3 <i>Font Cute Dino</i>	63
Gambar 4. 4 <i>Font SN</i>	64
Gambar 4. 5 Implementasi Elemen Titik	77
Gambar 4. 6 Implementasi Elemen Garis	77
Gambar 4. 7 Implementasi Elemen Bidang	77
Gambar 4. 8 Implementasi Elemen Tekstur.....	78
Gambar 4. 9 Implementasi Elemen Ruang	78
Gambar 4. 10 Implementasi Elemen Warna	78

Gambar 4. 11 Implementasi Prinsip Keseimbangan	79
Gambar 4. 12 Impelementasi Prinsip Penakanan.....	79
Gambar 4. 13 Impelementasi Prinsip Proporsi	80
Gambar 4. 14 Impelementasi Prinsip Irama.....	80
Gambar 4. 15 Perekaman di Audacity	81
Gambar 4. 16 Proses <i>Editing & Mixing</i> Video Animasi.....	88
Gambar 4. 17 Implementasi Prinsip <i>Slow in & Slow Out</i>	97
Gambar 4. 18 Implementasi Prinsip <i>Anticipation</i>	97
Gambar 4. 19 Implementasi Prinsip <i>Secondary Action</i>	98
Gambar 4. 20 Implementasi Prinsip <i>Squash & Stretch</i>	98
Gambar 4. 21 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 1	106
Gambar 4. 22 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 2.....	107
Gambar 4. 23 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 3.....	107
Gambar 4. 24 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 4.....	108
Gambar 4. 25 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 5.....	108
Gambar 4. 26 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 6.....	108
Gambar 4. 27 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 7.....	109
Gambar 4. 28 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 8.....	109
Gambar 4. 29 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 9.....	109
Gambar 4. 30 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 10.....	110
Gambar 4. 31 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 11	110
Gambar 4. 32 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 12.....	111
Gambar 4. 33 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 13.....	111
Gambar 4. 34 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 14.....	111
Gambar 4. 35 Diagram <i>Pie</i> Pernyataan 15.....	112
Gambar 4. 36 Pendistribusian Video Animasi.....	114
Gambar 4. 37 Analisis Video "Para Pejuang Palestina"di <i>YouTube</i>	115

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian pertama kali pada Halaman
SDGs	<i>Sustainable Development Goals</i>	2
2D	2 Dimensi	6
3D	3 Dimensi	6
MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	23
MP4	<i>Moving Picture Experts Group- Part 14</i>	43
MP3	<i>Moving Picture Experts Group -1 Audio Layer 3</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	125
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Dosen 1	126
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Dosen 2	127
Lampiran 4 Surat Izin Wawancara	128
Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara	129
Lampiran 6 Surat Permohonan Ahli Media	142
Lampiran 7 Surat Permohonan Ahli Materi	143
Lampiran 8 Surat Permohonan Ahli Bahasa	144
Lampiran 9 Surat Persetujuan Ahli Media	145
Lampiran 10 Surat Persetujuan Ahli Materi	146
Lampiran 11 Surat Persetujuan Ahli Bahasa	147
Lampiran 12 Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Media	148
Lampiran 13 Dokumentasi Validasi Ahli Media	150
Lampiran 14 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	151
Lampiran 15 Dokumentasi Validasi Ahli Materi	153
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa	154
Lampiran 17 Dokumentasi Validasi Ahli Bahasa	156
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian	157
Lampiran 19 Lembar Angket Responden	158
Lampiran 20 Hasil Skor Angket Uji Coba Responden	160
Lampiran 21 Dokumentasi Uji Coba Responden	162
Lampiran 22 Hasil Cek Turnitin	163

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. *SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga*.
- Aini, A. N. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Seseorang Dalam Berdonasi (Studi Kasus: Donasi untuk Palestina). (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia*).
- Alherz, A., Tsuruta, N., & Kondo, K. (2020). Multiple-character Animation Systems for Children at Different Educational Stages. *International Journal of Asia Digital Art and Design*, 24(1), 1–7. https://doi.org/10.20668/adada.24.1_1
- Amril, R., & Pransiska, R. (2021). Analisis Buku Cerita Bergambar “Bee Series” Sebagai Media Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 175-184.
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka.” *Segara Widya : Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 10–19.
- Antoni, H., Sebina, N., Rakha, M., & Ipanda, N. (2024). *Implikasi Hukum Dan Ekonomi Gerakan Boikot Produk Pro-Israel Terhadap Perindustrian Di Indonesia*. 10.
- Aryani, D., Noviani, N., Siti Fatonah, N., & Akbar, H. (2024). Implementation of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) in Solar System Application Design. *International Journal of Science, Technology & Management*, 5(4), 726–732. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v5i4.1123>
- Calista, R., & Mayar, F. (2021). Pendidikan Moral Anak Usia Dini yang Bernilai Pancasila: Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9907–9911. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2554>
- Chai, B. S., Chae, T., & Huang, A. L. (2024). Evaluation of Educational YouTube Videos for Distal Radius Fracture Treatment. *Journal of Hand Surgery Global Online*, 6, 377–382.
- Crook, I., & Beare, P. (2016). Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up. *Bloomsbury Publishing*. <https://doi.org/10.5040/9781474222440>
- Cruz, D., Lichten, M., Berg, K., & George, P. (2022). Developmental trauma: Conceptual framework, associated risks and comorbidities, and evaluation and treatment. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 800687. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.800687>
- Darusman, A. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Restrukturisasi Kognitif untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X SMA Minqothrotul Ulum Gumukmas. *PANDALUNGAN: Jurnal Penelitian*

Pendidikan, Bimbingan, Konseling Dan Multikultural.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258504495>

- Dewi, M. M., & Nani, N. (2020). Tinjauan Literatur: Manfaat Storytelling Bagi Anak: Review Artikel. *Majalah Kesehatan*, 7(3), 201–211. <https://doi.org/10.21776/ub.majalahkesehatan.2020.007.03.7>
- Drajat, H., & Purnama, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Digital Storytelling Kanal Youtube “Kok Bisa?” Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 6(1), 382–389.
- Edyati, H. D., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F271-F276.
- Eriya, Bahreisy, F. N. A., & Nugrahani, F. (2022). Development of Animation as a Medium for Public Health Education. *2022 5th International Conference of Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 282–286. <https://doi.org/10.1109/IC2IE56416.2022.9970168>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Firauzana, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Plotagon Pada Materi Getaran Harmonis Jenjang Sma/Ma. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.*
- Firmansyah, D. & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitri, A. N., & Nailul, S. (2021). Pengaruh Menonton Animasi bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 144–149. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.40737>
- Friantini, R. N., Winata, R., Annurwanda, P., Suprihatiningsih, P., Annur, Ritawati, & Iren. (2020). Penguatan Konsep Matematika Dasar Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 1(2), 276–285. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i2.55>
- Gama, A. (2023). Sikap Indonesia dalam Penyelesaian Konflik Perpindahan Ibu Kota Israel dari Tel Aviv Ke Yerusalem di PBB (2014-2019). *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(1), 43–60.
- Gumelar, M. (2018). Elemen dan Prinsip Animasi 2D. *AnImage*.
- Hapsari, P. (2022). Penerapan Desain Karakter Dan Art Direction Perancangan Karakter Film Animasi. *Profilm: Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision*, 1(1), 19–30. <https://doi.org/10.56849/sae.v1i1.34>

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING “PARA PEJUANG PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. *Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah*. ISBN 978-623-96623-8-7
- Hayat, K., Manzoor, A. A., & Tufail, N. (2024). Fostering Global Citizenship: A Qualitative Study on Civic Education for Pakistani Students on the Palestine-Israel Conflict through Innovative Pedagogical Approaches. *Qlantic Journal of Social Sciences*, 5(2), 109–118. <https://doi.org/10.55737/qjss.673771384>
- Istianah, A., Maftuh, B., & Malihah, E. (2023). Konsep Sekolah Damai: Harmonisasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Education And Development*, 11(3), 333–342. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5048>
- Kedutaan Besar Republik Indonesia Di Amman, Merangkap Negara Palestina Kerajaan Yordania Hasyimiah. *Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia*. Retrieved August 5, 2024, from <https://www.kemlu.go.id/amman/id>
- Krasner, J. S. (2008). Motion graphic design: Applied history and aesthetics (2nd ed.). *Focal Press*.
- Krisciaputri, Y. C. I., & Wenas, M. B. (2021). Edukasi Perawatan Organ Reproduksi Eksternal Saat Menstruasi Bagi Remaja Putri Melalui Video Animasi Tipe. *Jurnal Bahas Rupa*, 04(02), 87–100. <https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.31598>
- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi.” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2), 427–438. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.751>
- Li, J., Davies, M., Ye, M., Li, Y., Huang, L., & Li, L. (2021). Impact of an Animation Education Program on Promoting Compliance With Active Respiratory Rehabilitation in Postsurgical Lung Cancer Patients: A Randomized Clinical Trial. *Cancer Nursing*, 44(2), 106–115. <https://doi.org/10.1097/ncc.0000000000000758>
- Limputri, G., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan Video Promosi Aplikasi PT Aku Pintar Indonesia Dengan Menggunakan Flat Desain Serta Teknik Motion Graphic. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(3), 305-316.
- Lino, F. S., & Adnas, D. A. (2024). Perancangan Animasi 2d Sebagai Salah Satu Media Dalam Memperkenalkan Moral Hidup Melalui Cerita Fiktif. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 12(1), 56–63. <https://doi.org/10.35508/jicon.v12i1.13089>
- Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusut bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>

- Loupatty, F. J. I. (2022). Strategi komunikasi di masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan komunikasi non-verbal. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 10(1), 1–16.
- Marcheta, N., Inayatullah, A. R., Huzaifa, M., & Rosalina, M. (2023). Optimizing Animation of Adolescents learning materials as Moral Education. *2023 11th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/CITSM60085.2023.10455711>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Nasution, U. K., Nasrullah, M. F. A., Prasetyaningsih, S., & Rahmi, A. (2023). Pembuatan Desain Karakter Animasi 2d “Terjebak Hoaks” Dalam Bentuk Vektor. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:266626778>
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Odumegwu, J. C., Scheidt, L., & McMahon, J. (2022). *Fostering empathy in children through storytelling: A Protocol for Scoping Review*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1665413/v2>
- Okoye, J. N. (2020). Universal design & usability investigation into flat design and skeuomorphic interfaces: Case study of a news website. (*Master's thesis, OsloMet-storbyuniversitetet. Institutt for informasjonsteknologi*).
- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90–97.
- Prasetya, I. A., & Ramadhan, I. (2024). Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. *Academy of Education Journal*, 15(1), 34–52. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.1971>
- Prasetyo, A. D. D., & Arifianto, P. F. (2023). Pengaruh Warna, Bentuk, Dan Tipografi Desain Logo Ukel Sebagai Brand Dari Pt. Colar Creativ Industri. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(3), 11–20.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1). <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. *Penerbit Andi*.
- Ramadhan, M. (2021). Metode penelitian. *Cipta Media Nusantara*.

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING “PARA PEJUANG PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rayhandito, M., & Alamin, R. Y. (2023). Perancangan Animasi Dengan Pendekatan Psikologi Sosial Untuk Anak-Anak Kaum Marjinal Usia 7-12 Tahun Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter: Designing Animation with Social Psychology Approach for Marginal Children Age 7-12 Years as Character Education Educational Media. *VISTRA: Jurnal Desain, Strategi Media dan Komunikasi*, 1(2), 103–120. <https://doi.org/10.12962/j29880114.v1i2.762>
- Reiser, S., Schacht, L., Thomm, E., Figalist, C., Janssen, L., Schick, K., Dörfler, E., Berberat, P. O., Gartmeier, M., & Bauer, J. (2022). A Video-Based Situational Judgement Test of Medical Students' Communication Competence in Patient Encounters: Development and First Evaluation. *Patient Education and Counseling*, 105(5), 1283–1289. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2021.08.020>
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi moral siswa dalam penerapan nilai-nilai pancasila ditinjau. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 53–62. <https://doi.org/10.21831/jpka.v14i1.57131>
- Roedavan, R., Bambang Pudjoatmodjo, & Aprianti Putri Sujana. (2022). Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Teknol. dan Inf.,(Multimedia)*, 7. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Romadhony, A. S., Yulianto, N. E., & Purwati, A. P. (2024). HAM Dalam Hukum Internasional Pada Perang Palestina dan Israel. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 2(1), 101–123.
- Romadiah, R., & Shanie, A. (2023). Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Berbasis Qur'anic Habit di Sekolah Alam. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(3), 1557–1570.
- Rosyida, A. (2023). Pembudayaan Pendidikan Moral Pada Anak Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 132-140.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Sabella, B. (2004). Characteristics of Palestinian Society: Youth and Their Context. In H. Rebenstorf (Ed.), *Democratic Development? East German, Israeli and Palestinian Adolescents* (pp. 71–88). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-322-80931-5_5
- Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Indira, W. (2023). Perancangan Animasi 2d Untuk Bumper Logo Di The Hive Sanur. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 87–99. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1959>
- Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyaha, F. H. (2022). Rancang Bangun Animasi Storytelling Berbasis Projection Mapping sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 89–100.

- Sari, R. A. R. (2024). Representasi Peran Motaz Azaiza Sebagai Press Gaza Dalam Mentransformasi Isu Konflik Israel-Palestina Menjadi Isu Krisis Kemanusiaan Pasca Serangan 7 Oktober 2023. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 5(5), 91–100.
- Sari, W. N. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i1.6>
- Sasmita, N. P., & Sya'dian, T. (2024). Penciptaan Sound Non-Diegetic pada Film Mita dalam Membangun Unsur Dramatic. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1894–1908.
- Siregar, H. L., Aulia, D. U., Andriani, A., Ghinaya, N., Nasution, A. N., & Ridho, M. (2024). Kekuatan Digital: Gerakan Warganet Atas Penolakan Genosida di Palestina. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17096-17108.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. *Elex Media Komputindo*.
- Sugandi, R., & Anggraini, R. (2024). Gerakan Sosial: Aksi Bela Palestina Boikot Produk Israel Di Kota Padang 2017-2023. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 01–17.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/671612229/Sugiyono-2013-Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-dan-R-D-1>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (4th ed.). Alfabeta.
- Sulaeman, S., Nurjanah, N., Nurteti, L., Bariah, S., Rodiah, I., Puspitasari, S. R., Fatimah, I. F., Santika, T., Herlina, N. H., & Kurniadi, R. (2024). *Buku Ajar Perkembangan Peserta Didik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 583. <https://doi.org/10.29210/30032075000>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Sutanto, S. M., Wardaya, M., Radiyta Pratomo, E., Adrianto, H., & Tabita Hasianna Silitonga, H. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(2), 93–100. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i2.238>
- Syahputra, B., Wibowo, T., & Lim, V. (2024). *Designing Moral and Character Education Animation with Frame by Frame Approach*. 4(1).

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING “PARA PEJUANG PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Syazili, A., & Varnando. (2023). Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak”. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>
- Syuib, M. (2020). Negara Palestina Dalam Perspektif Hukum Internasional. *Jurnal Justisia: Jurnal Ilmu Hukum, Perundang-Undangan Dan Pranata Sosial*, 1(1), 39–49.
- Szeszak, S., Man, R., Love, A., Langmack, G., Wharrad, H., & Dineen, R. A. (2016). Animated educational video to prepare children for MRI without sedation: Evaluation of the appeal and value. *Pediatric Radiology*, 46(12), 1744–1750. <https://doi.org/10.1007/s00247-016-3661-4>
- Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 1(2), 124-145.
- Widjaja, C. (2008). *Kamera dan video editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*. Widjaja.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Bandung. Universitas Telkom*, 7.