

**ANIMASI 2 DIMENSI PEMBELAJARAN ADAB
DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI
TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA)**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Nur Sofa Fauzi

2415161873

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

**ANIMASI 2 DIMENSI PEMBELAJARAN ADAB
DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI
TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA)**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Nur Sofa Fauzi

2415161873

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

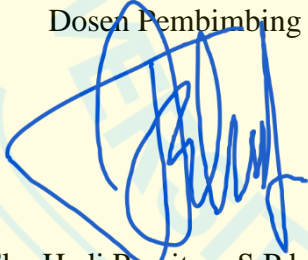
Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Nur Sofa Fauzi
No. Registrasi : 2415161873
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai
Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam sidang.

Jakarta, 11 Januari 2021


Dosen Pembimbing 1



Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd

NIDN: 0316108101

Dosen Pembimbing 2



Ririn Despriliani, M.Si

NIDN: 8869590020

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Nur Sofa Fauzi
No. Registrasi : 2415161873
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, 10 Februari 2021

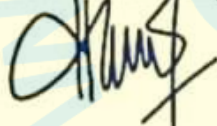
Dosen Pembimbing 1



Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd

NIDN: 0316108101

Dosen Pembimbing 2



Ririn Desprilian, M.Si

NIDN: 8869590020

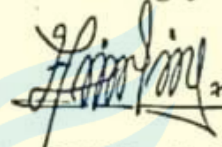
Koorprodi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.

NIP 19630524 198703 1 002

Dosen Penguji 1



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd.

NIP 19820422 200812 2 001

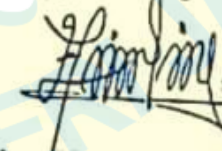
Dosen Penguji 2



Rizki Taufik Rakhman S. Sn., M. Si

NIP: 197710032001121001

Koordinator Skripsi Penciptaan Tugas Akhir



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd.

NIP 19820422 200812 2 001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd

NIP-196805291992032001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0316108101

Adalah Dosen Pembimbing I dari Mahasiswa :

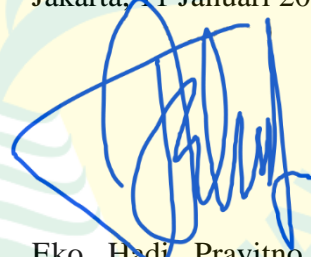
Nama : Nur Sofa Fauzi
No. Regristasi : 2415161873
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Angkatan : 2016

Dengan ini saya menyetujui agar mahasiswa tersebut dapat mengajukan pendaftaran Ujian Sidang Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa semester 113 dengan judul :

“Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPA)”

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dipergunakan sebaik baiknya.

Jakarta, 11 Januari 2021



Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0316108101

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ririn Despriliani, M.Si
NIDN : 8869590020

Adalah Dosen Pembimbing II dari Mahasiswa :

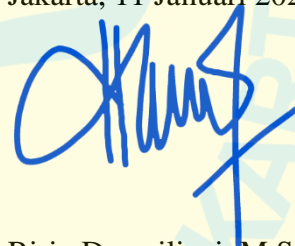
Nama : Nur Sofa Fauzi
No. Regristasi : 2415161873
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Angkatan : 2016

Dengan ini saya menyetujui agar mahasiswa tersebut dapat mengajukan pendaftaran Ujian Sidang Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa semester 113 dengan judul :

“Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPA)”

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dipergunakan sebaik baiknya.

Jakarta, 11 Januari 2021



Ririn Despriliani, M.Si
NIDN : 8869590020

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Sofa Fauzi

No Registrasi : 2415161873

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : "Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri
sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-
Qur'an (TPA)."

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Skripsi
Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip
dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang
berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Januari 2021



Nur Sofa Fauzi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Sofa Fauzi
NIM : 2415161873
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/ Prodi Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : sofafauzi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Februari 2021

Penulis

(Nur Sofa Fauzi)
NIM: 2415161873

ABSTRAK

Nur Sofa Fauzi. 2021. *Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)*. Skripsi. Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pembelajaran adab perlu ditanamkan pada diri anak agar menjadi kebiasaan. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) menjadi salah satu lingkungan yang berpengaruh pada perkembangan adab dan akhlak anak. Anak yang di usia 7-9 tahun sedang dalam masa yang sangat aktif dan sulit mengatur anak supaya tertib, sehingga perlu diberi perhatian lebih dan menggunakan media yang tepat untuk menyampaikannya dengan menarik.

Penciptaan karya seni ini bertujuan untuk menciptakan sebuah animasi 2D yang mengandung nilai-nilai adab dan akhlak terhadap diri sendiri dari sudut pandang Islam. Berfungsi sebagai hiburan sekaligus alternatif media edukasi anak Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) usia 7-9 tahun dan membantu guru TPA atau orang tua murid terhadap pendidikan agama Islam, khususnya tentang adab diri sendiri.

Animasi ini ditujukan pada anak TPA usia 7-9 tahun yang didasarkan pada teori Evita Adnan, bahwa anak pada umur tersebut, sangat suka mendengar cerita, kisah atau dongeng yang diceritakan oleh orang tua dan guru. Karena anak sudah memiliki kemampuan membaca. Sehingga dibutuhkan media yang mampu membantu meningkatkan perkembangan tersebut.

Metode yang digunakan pada proses penciptaan ini merupakan metode campuran kualitatif dan kuantitatif karena perupa melakukan observasi terhadap produk sejenis dan wawancara secara mendalam kepada ahli materi, kemudian membuat survei menggunakan kuesioner yang di tujukan untuk sasaran pembelajar. Model Research and Development R&D Dick Carey menjadi landasan pengerjaanya.

Proses magang diperlukan dalam penciptaan animasi 2D ini, agar perupa lebih mendalami teknik dan oprasional ketika menggunakan *software* yang akan diaplikasikan ketika membuat animasi 2D tentang adab diri sendiri. Kegiatan magang berlangsung selama delapan pertemuan tempat narasumber yang berprofesi sebagai *motion graphic artist*.

Secara keseluruhan, penciptaan karya ini berdasarkan pada adab-adab terhadap diri sendiri kemudian divisualisasikan kedalam bentuk animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *tweening/inbetweening*. Gaya ilustrasi yang digunakan juga disesuaikan dengan perkembangan anak usia 7-9 tahun melalui berbagai eksplorasi dan survey di lapangan. Hasil karya jadi yang ditampilkan pada penciptaan ini berupa lima episode adab terhadap diri sendiri.

Kata Kunci : media edukasi, animasi 2D, adab diri

ABSTRACT

Nur Sofa Fauzi. 2021. 2D Animation of Adab to his/her self Learning as Educational Media in Qur'an Education Park (TPA). Thesis. Fine art education program, Faculty of Art and Language, University of Jakarta.

Adab learning needs to be instilled in children so that it becomes a habit. Al-Qur'an Education Park (TPA) is one of the environments that influence the development of children's manners and morals. Children aged 7-9 years are in a very active period and it is difficult to organize children so that they need to be given more attention and use the right media to convey it attractively.

The purpose of this work is to create a 2D Animation that contains the value of adab to his/her self and morals from the viewpoint of Islam. Serves as entertainment as well and alternative media for education for children aged 7-9 years of the Qur'an Education Park (TPA) to helps the teachers and parents of students with Islamic religious education, especially regarding adab to his/her self.

This work is aimed to TPA children aged 7-9 years which is based on Evita Adnan's theory, that children at that age loves to hear story like fairy tale and other stories told by parents and teachers. At the age of 7-9 years, At the age of 7-9 years, children already have the ability to read. So that we need media that can help increase these developments.

The method used in this creation process is a mixed method of qualitative and quantitative because the artist makes observations of similar products and interviews in-depth with material experts, then makes a survey using a questionnaire aimed at the target learners. Dick Carey's R&D Model of Research and Development forms the basis of its work.

The internship process was needed in the creation of this 2D animation, It help the creator to explore more techniques and operations in terms when using the software to create this work. The internship was conducted in 8 meetings where the resource person works as a motion graphic artist.

Overall, The creation of this work all based on the value of adab to his/her self and it's visualized in 2D animation by using motion mraphic and tweening/inbetweening technique. The style of illustration used in this work is also adapted to the development of children aged 7-9 years through various explorations and field surveys. The output of this work is in 5 Episode of 2D animation about adab to his/her self.

Keywords : *eduction media, 2D animation, adab to his/her self*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur perupa tujukan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Atas petunjuk dan kehendak-Nya pula perupa mampu menyelesaikan dengan baik penyusunan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “**Animasi 2 Dimensi Pembelajaran Adab Diri Sendiri sebagai Media Edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPA)**”

Penyusunan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa di program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penyusunannya dapat terlaksana dengan baik berkat do’a dan dukungan dari banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perupa ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat rahmat dan karunianya perupa dapat diberi kelancaran sehingga mampu menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan baik.
2. Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn. Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
3. Eko Hadi Prayitno, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama.
4. Ririn Despriliani, S.pd, M.Si. selaku dosen pembimbing kedua.
5. Zaitun Y.A Kherid, M.Pd. selaku dosen penguji pertama sekaligus sebagai Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
6. Rizki Taufik Rakhman S. Sn., M. Si. selaku dosen penguji kedua
7. Sambudyo Yanuardi selaku *motion graphic artist* di MASAMY.
8. Ust. Muslihan selaku Kepala Sekolah TPA Darul Ikhlas.
9. Para Pengajar di TPA Darul Ikhlas.
10. Kedua orang tua saya yaitu Alm. Bapak Nur Hasan dan Ibu Siti Solihah, adik saya Nur Sifa Fauziah yang senantiasa memberikan do’a dan dukungan selama proses perancangan karya dan penulisan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
11. Sahabat dan teman yang saya sayangi Cindy Meidini, Rifqi Alauddin, Windi Chaeranti, Intan Komala Dewi,,Ria Sulistyawati, Dwi Fitri Yana, dan Rivan Maulana

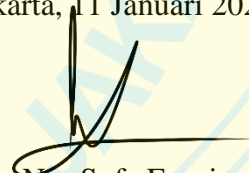
yang senantiasa membantu dan mendukung perupa selama proses perancangan karya dan penyusunan skripsi.

12. Teman-teman satu angkatan Prodi Pendidikan Seni Rupa 2016 yang selalu memberikan dukungan, dorongan, doa, semangat, kritik, saran, canda dan tawa.

13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini.

Dalam skripsi ini, perupa menyadari bahwa masih memiliki kekurangan. oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat perupa harapkan agar perupa dapat terus memperbaiki kualitas diri dan kualitas karya untuk kedepannya. Namun demikian adanya, semoga skripsi ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut dalam perancangan karya berikutnya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi progam Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 11 Januari 2021



Nur Sofa Fauzi

NIM. 2415161873

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	4
C. Fokus Masalah	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan	6
BAB II. STUDI PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Kerangka Teori	13
1. Multimedia	13

2. Animasi	16
a. Animasi 2D	16
b. Animasi Sebagai Media Edukasi.....	17
3. Adab	18
a. Adab Kepada Allah ﷻ	19
b. Adab Kepada Rasulullah ﷺ	19
c. Adab Kepada Diri Sendiri	20
d. Adab Kepada Manusia Secara Umum	20
e. Adab Kepada Binatang Dan Tumbuhan	21
4. Media Edukasi.....	23
5. Perkembangan Anak Usia 7-9 Tahun	24
a. Perkembangan Psikomotorik	25
b. Perkembangan Kognitif	26
c. Perkembangan Sosioemosional.....	27
d. Perkembangan Visual	27
6. Taman Pendidikan Al-Qur'an	28
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III. PROFIL MAGANG	
A. Profil Narasumber	33
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu	37
1. Kegiatan Magang.....	37
2. Lokasi	38
3. Waktu	38

C. Pengalaman yang Diperoleh.....	39
D. Implikasi.....	40

BAB IV. KONSEP PENCIPTAAN

A. Studi Pendahuluan.....	41
1. Studi Trend Produk Sejenis.....	42
a. <i>Channel</i> “Edu Plasa Kids”.....	42
b. <i>Channel</i> “Warokalone”.....	43
c. <i>Channel</i> “Darul Arqam Studio”.....	43
d. <i>Channel</i> “Kok Bisa?”.....	44
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	44
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	45
4. Alternatif Rancangan Awal.....	47
5. Uji Coba Rancangan Awal.....	57
6. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal.....	62

BAB V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

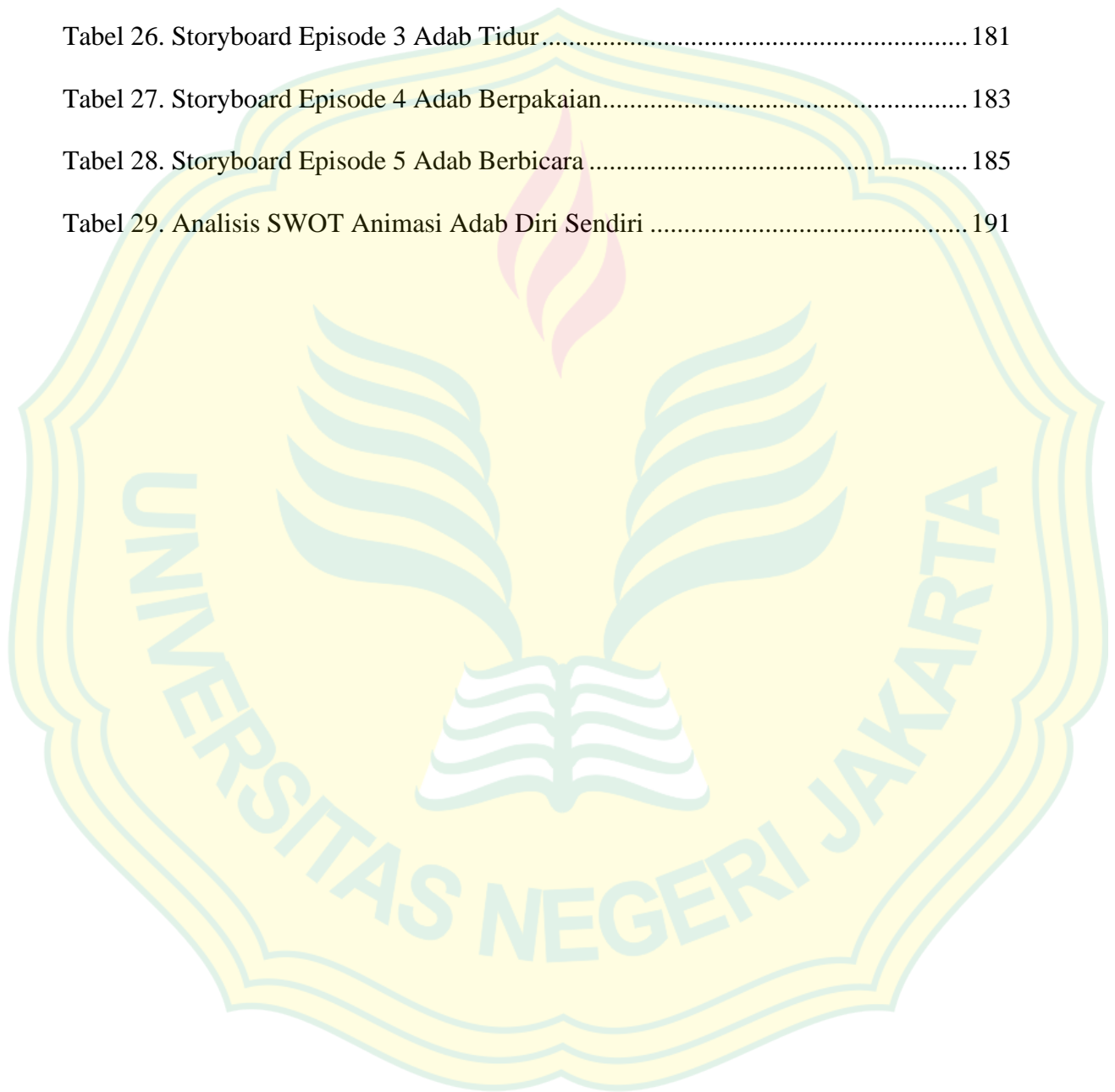
A. Rancangan Detail.....	69
1. Definisi Rancangan.....	69
2. Spesifikasi Pengguna.....	70
3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaannya.....	71
4. Spesifikasi Fungsi.....	83
5. Spesifikasi Teknis.....	83
6. Prosedur Pemakaian Produk.....	85
7. Spesifikasi Produksi.....	86

8. Spesifikasi Pengemasan.....	87
9. Perkiraan Biaya Produksi Setiap Episode	89
10. Gambar Rancangan Detail + Model/prototype.....	90
a. Gambar Rancangan Detail	90
b. Model/prototype.....	94
B. Standar Prosedur Produksi	174
1. Tahap Praproduksi.....	174
2. Tahap Produksi	187
3. Tahap Pasca Produksi.....	189
a. Ahli Media	189
b. Ahli Materi	190
c. Pengguna Akhir (Anak TPA Usia 7-9 Tahun)	190
BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	193
B. Saran.....	194
DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karya portofolio narasumber.....	34
Tabel 2. Kegiatan magang	38
Tabel 3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	46
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen survey pemilihan cerita animasi	48
Tabel 5. Pengembangan cerita berdasarkan hasil survey	49
Tabel 6. Eksplorasi Gaya Karakter.....	55
Tabel 7. Tone warna yang digunakan pada setiap gaya	56
Tabel 8. Pengembangan cerita dibagi berdasarkan <i>scene</i>	63
Tabel 9. Spesifikasi visual episode prolog pengenalan karakter	71
Tabel 10. Spesifikasi visual episode Adab Menuntut Ilmu	73
Tabel 11. Spesifikasi visual episode Adab Makan dan Minum	75
Tabel 12. . Spesifikasi visual episode Adab Tidur	77
Tabel 13. Spesifikasi visual episode Adab Berpakaian	79
Tabel 14. Spesifikasi visual episode Adab Berbicara	81
Tabel 15. Palet warna	84
Tabel 16. Perkiraan biaya produksi per episode	89
Tabel 17. Tabel visualisasi animasi Prolog pengenalan karakter	97
Tabel 18. Tabel visualisasi animasi adab menuntut ilmu	103
Tabel 19. Tabel visualisasi animasi Adab Makan dan Minum	118
Tabel 20. Tabel visualisasi animasi Adab Tidur	135
Tabel 21. Tabel visualisasi animasi Adab Berpakaian	148
Tabel 22. Tabel visualisasi animasi Adab Berbicara	161

Tabel 23. Storyboard Episode Prolog.....	175
Tabel 24. Storyboard Adab Ketika Menuntut Ilmu.....	177
Tabel 25. Storyboard Episode 2 Adab Makan dan Minum.....	179
Tabel 26. Storyboard Episode 3 Adab Tidur.....	181
Tabel 27. Storyboard Episode 4 Adab Berpakaian.....	183
Tabel 28. Storyboard Episode 5 Adab Berbicara.....	185
Tabel 29. Analisis SWOT Animasi Adab Diri Sendiri.....	191



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil <i>rendering</i> animasi <i>motion graphic</i>	9
Gambar 2. Layout eksekusi dari scene motion graphic adegan Raden Wijaya dalam usahanya melarikan diri dari Jayakatwang dan membentuk desa Majapahit.....	10
Gambar 3. Muka Cover Buku	11
Gambar 4. Halaman Adab Tidur	12
Gambar 5. Tahapan pengembangan multimedia	15
Gambar 6. Profil Narasumber: Sambudyo Yanuardi.....	33
Gambar 7. GameLand	34
Gambar 8. Trailer Nada Jalanan.....	35
Gambar 9. Abdi Nusantara.....	35
Gambar 13. Bumper Event Dahsyatnya Awards 2019.....	35
Gambar 11. Bumper Event Bank Indonesia	36
Gambar 12. Bumper Event Mitsubishi 48 Tahun Membangun Negeri.....	36
Gambar 13. Bumper Event Dahsyatnya Awards 2019.....	36
Gambar 14. kegiatan magang bersama narasumber	37
Gambar 15. Bangunan kantor.....	38
Gambar 16. Proses pengerjaan asset <i>project</i>	40
Gambar 17. Salah satu scene dalam video animasi “Adab Makan dan Minum Adi & Ida Cerita Anak	42
Gambar 18. Salah satu scene dalam video animasi “Kartun Lucu - Ayam Melawan Manusia”	43
Gambar 19. Salah satu scene dalam video animasi “Our Reasonability Is Relative, Whereas The Qur'an Is Eternal - Yasir Qadhi”	43

Gambar 20. Salah satu scene dalam video animasi “Kenapa Belum Terjadi Perang Dunia Ketiga Sampai Sekarang?”	44
Gambar 21. Adab Makan dan Minum Adi & Ida Cerita Anak.....	46
Gambar 22. Kartun Lucu - Ayam Melawan Manusia	46
Gambar 23. <i>Our Reasonability Is Relative,</i> <i>Whereas The Qur'an Is Eternal</i> - Yasir Qadhi	47
Gambar 24. Kenapa Belum Terjadi Perang Dunia Ketiga Sampai Sekarang?.....	47
Gambar 25. Sketsa Karakter Gaya <i>Manga Chibi</i>	53
Gambar 26. Sketsa Karakter Kartun.....	53
Gambar 27. Sketsa Karakter Gaya <i>Flat/ Lineless</i>	54
Gambar 28. Hasil survey materi adab terhadap responden ahli	58
Gambar 29. Hasil survey terhadap responden dewasa	59
Gambar 30. Hasil survey terhadap responden usia 7-9 tahun	60
Gambar 31. Referensi pakaian dan tempat.....	61
Gambar 32. Gaya karakter terpilih: <i>Flat/ Lineless</i>	68
Gambar 33. Pola <i>Box Packaging</i> dan <i>flash disk</i> kartu Animasi Adab Diri Sendiri.....	88
Gambar 34. <i>Mockup Packaging</i> Animasi Adab Diri Sendiri dengan <i>Software Adobe Photoshop</i>	88
Gambar 35. Detail Animasi Adab Diri Sendiri Episode Prolog.....	90
Gambar 36. Detail Animasi Adab Diri Sendiri Episode Adab Menuntut Ilmu.....	91
Gambar 37. Detail Animasi Adab Diri Sendiri Episode Adab Makan dan Minum	92
Gambar 38. Detail Animasi Adab Diri Sendiri Episode Adab Tidur.....	93
Gambar 39. Detail Animasi Adab Diri Sendiri Episode Adab Berpakaian.....	94
Gambar 40. Detail Animasi Adab Diri Sendiri Episode Adab Berbicara	95

Gambar 41. Proses *design* di *Software Pain Tool SAI* 187

Gambar 42. Proses *material collecting* di *Software Adobe Photoshop* 188

Gambar 43. Proses Animasi di *Software Adobe After Effect* 188

Gambar 44. Proses *finishin* dan *rendering* di *Software Adobe Premiere* 189



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Pemetaan Adab Pada Penciptaan Animasi 2D	22
Bagan 2. Kerangka Berpikir Animasi 2D Adab Diri Sendiri Sebagai Media Edukasi Anak TPA Usia 7-9 Tahun	31
Bagan 3. Spesifikasi Produksi	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Magang	199
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1	200
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2	202
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Magang.....	204
Lampiran 5. Kisi-kisi instrumen pertanyaan masalah di TPA.....	206
Lampiran 6. Kisi-kisi instrumen survey pemilihan gaya karakter terhadap responden dewasa.....	206
Lampiran 7. Kisi-kisi instrumen survey pemilihan gaya karakter terhadap responden anak usia 7-9 tahun.....	207
Lampiran 8. Kisi-kisi instrumen survey pemilihan cerita animasi.....	207
Lampiran 9. Form Survey Pemilihan Gaya Karakter (Responden Dewasa).....	208
Lampiran 10. Hasil Survey Pemilihan Gaya Karakter (Responden Dewasa)	209
Lampiran 11. Dokumentasi Survey Pemilihan Karakter di TPA Darul Ikhlas (Responden Anak Usia 7-9 tahun).....	213
Lampiran 12. Form Survey Pemilihan Cerita.....	215
Lampiran 13. Hasil Survey Pemilihan Cerita.....	216
Lampiran 14. Kisi-kisi instrumen uji coba ahli media	219
Lampiran 15. Hasil uji coba ahli media.....	221
Lampiran 16. Dokumentasi uji coba ahli media.....	228
Lampiran 17. Kisi-kisi instrumen uji coba ahli materi	228
Lampiran 18. Hasil uji coba ahli materi	231
Lampiran 19. Dokumentasi uji coba pengguna akhir.....	238
Lampiran 20. Absensi Seminar	240
Lampiran 21. Riwayat hidup perupa	243

Lampiran 22. Foto kegiatan berkarya.....	244
Lampiran 23. Dokumentasi Pameran	245
Lampiran 24. Lembar Pernyataan Publikasi Akademis	247

