

Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib



Ahmad Nur Kahfi

1206620051

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

Intelligentia - Dignitas
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

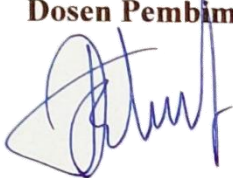
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Nur Kahfi
No.Registrasi : 1206620051
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib

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

Dosen Pembimbing 1



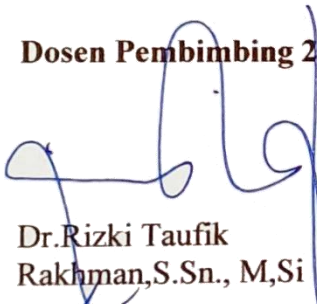
Eko Hadi Prayitno, M.Pd.
NIDN. 0316108101

Dosen Penguji 1



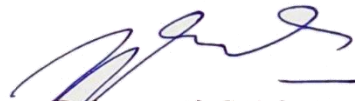
M C. Wara Candrasari, S.Sn,
M.Ds,
NIP. 197609132005012001

Dosen Pembimbing 2



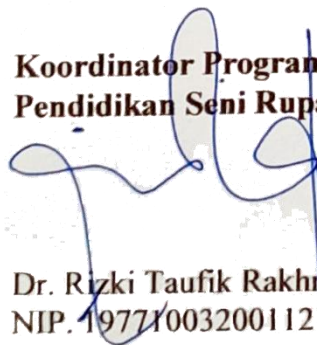
Dr. Rizki Taufik
Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 197710032001121001

Dosen Penguji 2



Rahmawati, S.Psi., M.A
NIP. 198110112024212001

Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP. 197710032001121001

Dosen Koordinator Skripsi Penciptaan



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430200512002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Sumi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Nur Kahfi
Nomor Registrasi : 1206620051
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib

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

Jakarta, 3 Februari 2025



Ahmad Nur Kahfi

1206620051



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Ahmad Nur Kahfi
NIM : 1206620051
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : nurkahfi01@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 :

Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib

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, 3 Februari 2025
Penulis

(Ahmad Nur Kahfi)

ABSTRAK

Ahmad Nur Kahfi, 2025. "FILM ANIMASI 2 DIMENSI TIGA KATA AJAIB". Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

Tiga Kata Ajaib adalah Tiga Kata yang penting dalam sopan santun. Tiga Kata Ajaib terdiri dari kata Maaf, Tolong, dan Terima Kasih. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, tiga kata ajaib masih jarang digunakan karena kurangnya penyampaian informasi mengenai tiga kata ajaib. Hal ini menyebabkan anak tidak menyadari dampak positif yang dapat dihasilkan dari penggunaan tiga kata ajaib dalam berkomunikasi. Berdasarkan permasalahan tersebut karya ini dirancang dengan tujuan untuk mengenalkan dan mengedukasi anak-anak terhadap Tiga Kata Ajaib menggunakan media yang kekinian dan lebih diminati anak saat ini. Karya yang ditampilkan berupa video animasi 2 dimensi dengan judul "Film Animasi 2 Dimensi Tiga Kata Ajaib" yang dibuat dalam 3 *chapter* bersambung. "Film Animasi 2 Dimensi Tiga Kata Ajaib" merupakan animasi edukasi dan hiburan karena selain mengandung edukasi tentang tiga kata ajaib juga terdapat komedi di dalamnya. "Film Animasi 2 Dimensi Tiga Kata Ajaib" ditampilkan dengan format MP4, resolusi 1920 x 1080 dan *frame rate* 29,7 *frame per second*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *design thinking*, instrumen penelitian berupa wawancara, observasi, serta melakukan studi lapangan terhadap karya sejenis. Survei dilakukan terhadap anak Sekolah Dasar dengan usia 7-12 tahun sebagai landasan dalam perancangan karya animasi tiga kata ajaib ini. Secara keseluruhan "Film Animasi 2 Dimensi Tiga Kata Ajaib" ditampilkan berbeda dengan produk yang ada di pasaran. Cerita yang digunakan merupakan cerita baru yang bertemakan liburan dengan unsur drama dan komedinya. Sehingga karya animasi ini yang menjadi lebih menarik serta nilai edukasi dan hiburan yang terkandung di dalam cerita dapat berguna bagi penontonnya.

Kata Kunci: Tiga Kata Ajaib, Animasi 2 Dimensi, *Design Thinking*

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Ahmad Nur Kahfi, 2025. "FILM ANIMASI 2 DIMENSI TIGA KATA AJAIB".
Thesis on Creation of Fine Art Works, Fine Arts Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University

Three Magic Words are Three Words that are important in manners. Three Magic Words consist of the words Sorry, Please, and Thank You. Based on observations that have been made, the three magic words are still rarely used due to the lack of information delivery about the three magic words. This causes children to not realize the positive impacts that can be generated from the use of the three magic words in communication. Based on these problems, this work is designed with the aim of introducing and educating children about the Three Magic Words using contemporary media that is more in demand by children today. The work displayed is a 2-dimensional animated video entitled "2-Dimensional Animated Film Three Magic Words" which is made in 3 connected chapters. "2-Dimensional Animated Film Three Magic Words" is an educational and entertainment animation because in addition to containing education about the three magic words, there is also comedy in it. "2-Dimensional Animated Film Three Magic Words" is displayed in MP4 format, 1920 x 1080 resolution and a frame rate of 29.7 frames per second. The research method used is qualitative with a design thinking approach, research instruments in the form of interviews, observations, and conducting field studies on similar works. The survey was conducted on elementary school children aged 7-12 years as a basis for designing this three magic words animation work. Overall, the "Three Magic Words 2-Dimensional Animation Film" is presented differently from products on the market. The story used is a new story with a holiday theme with elements of drama and comedy. So that this animated work becomes more interesting and the educational and entertainment values contained in the story can be useful for its audience.

Keywords: Three Magic Words, 2-Dimensional Animation, Design Thinking

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyusun Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini dengan sebaik-baiknya berjudul “Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib”. Penulisan Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini tentu tidak mudah, ada berbagai rintangan yang peneliti hadapi. Namun, peneliti mendapat dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan laporan ini. Rasa hormat dan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga peneliti mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Mamah Tri Yana, Ayah Supardi, Kakak Meidy, Adik Indah dan Keluarga Besar peneliti yang selalu mendukung, memberikan do’a terbaik, dan semangat kepada peneliti.
3. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 penciptaan karya yang banyak memberikan bimbingan, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan yang besar dalam proses penelitian i
5. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., selaku dosen pembimbing 1 penciptaan karya yang banyak memberikan bimbingan, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan yang besar dalam proses penelitian ini.
6. Kak Jeni Nurjanah, S.Pd dan Kak Nur Sofa Fauzi, S.Pd selaku narasumber magang yang telah memberikan banyak ilmu, masukan, saran, inspirasi, nasihat, dan dukungan dalam proses penciptaan “Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib”
7. Ibu Rizki Raindriati, S.Sn., M.Pd selaku narasumber materi dan validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukkan dalam naskah animasi peneliti.
8. Kak Septian Winu Vinsa amd. Ds selaku validator ahli desain yang telah memberikan saran dan masukkan dalam visual animasi peneliti.

9. Bapak Helmi Alfath Caesario, S.Pd selaku narasumber materi yang telah memberikan informasi terkait Tiga Kata Ajaib di sekolah.
10. Bapak Dudi Mahdi yang telah membantu peneliti dalam mengurus birokrasi perkuliahan.
11. Teman-teman angkatan 2020 yang selalu memberikan semangat, *mental support* dan dukungan proses penelitian ini terkhusus kepada Najla, Nasya, Badri, Dewi, Rizka, dan Kamar 8 Jogja dan teman lainnya yang telah membantu melancarkan proses penelitian, serta semua pihak yang turut andil dalam penelitian dan Laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
12. Wafiyah, Rheina, Adik Azlan, Adik Rizky, Adik Queenza, Adik Hilmi selaku pengisi suara dalam “Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib” ini
13. Semua pihak yang turut membantu, menyemangati, dan mendoakan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah kalian berikan.

Akhir kata, peneliti sudah berusaha menyusun laporan penciptaan ini dengan sebaik-baiknya. Peneliti berharap akan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan Laporan Penciptaan Seni Rupa ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 3 Februari 2025

Ahmad Nur Kahfi

1206620051

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADAMIS	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	5
C. Masalah Penciptaan	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Karakteristik Penciptaan	6
1. Konseptual	6
2. Visual	7
3. Operasional	7
F. Manfaat Karya	9
BAB II. STUDI PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Referensi Penelitian Terdahulu	11
2. Referensi Praktik	14

B. Kajian Teori.....	19
1. Animasi 2D	19
2. Komunikasi Asertif.....	26
3. Tiga Kata Ajaib	27
C. Kerangka Berpikir.....	29

BAB III. METODELOGI PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan.....	30
1. Desain Metode dan Jenis Riset	30
a. Pendekatan Metode dan Jenis Riset.....	30
b. Sumber dan Jenis Data.....	33
1) Data Penelitian.....	33
2) Proses Eksplorasi	34
3) Narasumber Magang.....	35
4) Narasumber Materi dan Media	38
5) Validasi Karya.....	39
6) Validasi <i>User</i>	39
2. Teknik Instrumen Penciptaan dan Pengumpulan Data	41
a. Data Wawancara	41
1) Data Narasumber Magang	41
2) Data Narasumber Ahli Materi dan Media.....	43
3) Data Narasumber Materi Guru	45
4) Data Validasi Karya ke <i>User</i>	46
b. Studi Pendahuluan	47
c. Data Proses dan Produk Penciptaan	52
3. Teknik Penyajian dan Analisis Data	76
a. Penyajian Data	75
b. Analisis Data.....	78

B. Data Hasil Magang	80
C. Jadwal Kegiatan Penelitian	87
BAB IV. HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penciptaan.....	88
B. Pembahasan.....	118
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	122
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	128



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Animasi 2D “SERANG” Karya Denia Yudistira Kasmus.....	11
Gambar 2. Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude Karya Jeni Nurjanah.....	12
Gambar 3. Animasi 2 Dimensi Karya Ristia Kadiasti	13
Gambar 4. Kanal Youtube “ <i>Studycle Kids</i> ”	14
Gambar 5. Serial ”Permainan Tradisional Anak Indonesia”	15
Gambar 6. Kanal Youtube “Kok Bisa?”	16
Gambar 7. Animasi “Kok Bisa? - 200.000+ Tahun Perjalanan Manusia”	17
Gambar 8. Kanal Youtube “Riri Cerita Anak Interaktif”	18
Gambar 9. Animasi “Riri Cerita Anak Interaktif - Akhlak Mulia”	18
Gambar 10. Diskusi Magang Pertama Bersama Kak Jeni Dan Kak Sofa.....	37
Gambar 11. Riset Awal di SDN Cipinang Melayu 03	40
Gambar 12. Narasumber Materi Dan Media Rizki Raindriati	44
Gambar 13. Narasumber Materi Helmi Alfath Caesario	45
Gambar 14. Uji Coba Karya Ke Target <i>Audiens</i>	46
Gambar 15. Animasi “Riri Cerita Anak Interaktif - Akhlak Mulia”.....	47
Gambar 16. Animasi <i>Studycle Kids</i> “Keseruan Bermain Gobak Sodor”	48
Gambar 17. Animasi “Tiga Kata Ajaib” oleh Iis Nurmalita.....	49
Gambar 18. Pendapat Anak Tentang Film Animasi	56
Gambar 19. <i>Moodboard, Color Palette</i> , dan Hasil Eksplorasi Tokoh Ayra.....	62
Gambar 20. <i>Moodboard, Color Palette</i> , dan Hasil Eksplorasi Tokoh Kenzie	62
Gambar 21. <i>Moodboard, Color Palette</i> , dan Hasil Eksplorasi Tokoh Jono	65
Gambar 22. <i>Moodboard, Color Palette</i> , dan Hasil Eksplorasi Karakter Tokoh Dewa Dan Dewi	66
Gambar 23 a&b. <i>Storyboard</i>	67
Gambar 23 c&d. <i>Storyboard</i>	67
Gambar 23 e&f. <i>Storyboard</i>	68
Gambar 23 g&h. <i>Storyboard</i>	68

Gambar 23 i&j. <i>Storyboard</i>	69
Gambar 23 k&l. <i>Storyboard</i>	69
Gambar 23 m&n. <i>Storyboard</i>	69
Gambar 23 o. <i>Storyboard</i>	70
Gambar 24. Eksplorasi <i>Font Best School</i>	70
Gambar 25. <i>Bumper Animasi Tiga Kata Ajaib</i>	71
Gambar 26. Proses Animasi <i>Scene 1</i>	72
Gambar 27. Proses Animasi <i>Scene 1 Shot 2</i>	72
Gambar 28. Proses Animasi <i>Scene 2</i>	73
Gambar 29. Proses Animasi <i>Scene 4</i>	73
Gambar 30. Proses Animasi <i>Scene 5</i>	74
Gambar 31. Proses <i>Editing</i> Pada <i>Adobe Premiere Pro</i>	74
Gambar 32. Narasumber Magang Pertama Jeni Nurjanah.....	80
Gambar 33. Narasumber Magang Kedua Nur Sofa	81
Gambar 34. Contoh Karya Narasumber Magang Kak Jeni 1.....	82
Gambar 35. Contoh Karya Narasumber Magang Kak Jeni 2.....	82
Gambar 36. Contoh Karya Narasumber Magang Kak Sofa 1.....	82
Gambar 37. Contoh Karya Narasumber Magang Kak Sofa 2.....	82
Gambar 38. Kegiatan Magang	83
Gambar 39. Kegiatan Magang Materi <i>Riging</i>	84
Gambar 40. Kegiatan Magang Luring	84
Gambar 41. <i>Bumper Animasi Tiga Kata Ajaib</i>	90
Gambar 42. Hasil Akhir <i>Chapter</i> – Perkenalan <i>Scene 1</i>	90
Gambar 43. Hasil Akhir <i>Chapter</i> – Perkenalan <i>Scene 2</i>	91
Gambar 44. Hasil Akhir <i>Chapter</i> – Perkenalan <i>Scene 3</i>	92
Gambar 45. Hasil Akhir <i>Chapter</i> – Perkenalan <i>Scene 4</i>	93
Gambar 46. Hasil Akhir <i>Chapter</i> – Perkenalan <i>Scene 5</i>	93
Gambar 47. Hasil Akhir <i>Chapter</i> – Perkenalan <i>Scene 6</i>	94
Gambar 48. Hasil Akhir <i>Chapter 1</i> – Terima Kasih <i>Scene 1</i>	94
Gambar 49. Hasil Akhir <i>Chapter 1</i> – Terima Kasih <i>Scene 2</i>	95
Gambar 50. Hasil Akhir <i>Chapter 1</i> – Terima Kasih <i>Scene 3</i>	96

Gambar 51. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 1 – Terima Kasih <i>Scene</i> 4.....	97
Gambar 52. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 1 – Terima Kasih <i>Scene</i> 5.....	98
Gambar 53. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 1 – Terima Kasih <i>Scene</i> 6.....	99
Gambar 54. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 1	100
Gambar 55. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 2	101
Gambar 56. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 3.....	102
Gambar 57. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 4	103
Gambar 58. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 5	104
Gambar 59. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 6.....	105
Gambar 60. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 2 – Tolong <i>Scene</i> 7	106
Gambar 61. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 1	107
Gambar 62. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 2	108
Gambar 63. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 3	108
Gambar 64. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 4	109
Gambar 65. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 5	110
Gambar 66. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 6	111
Gambar 67. Hasil Akhir <i>Chapter</i> 3 – Maaf <i>Scene</i> 7	112
Gambar 68. Hasil Akhir <i>Credit Scene</i>	113
Gambar 69. Narasumber Ahli Bahasa.....	114
Gambar 70. Narasumber Ahli Desain	115
Gambar 71. Uji Coba Pengguna	116
Gambar 72. Uji Coba Pengguna	117

DAFTAR BAGAN
Intelligentia - Dignitas

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	29
---------------------------------	----

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Angket Umur Anak.....	54
Diagram 2. Angket Ketertarikan Anak	55
Diagram 3. Angket Anak Menonton Film Animasi Tiga Kata Ajaib.....	55
Diagram 4. Angket Ketertarikan Anak Dengan Animasi Tiga Kata Ajaib.....	56
Diagram 5. Angket Usia Responden Anak	63
Diagram 6. Angket Gaya Animasi Yang Diminati	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. SWOT Kanal Youtube “Riri Cerita Anak Interaktif”.....	51
Tabel 2. SWOT Kanal Youtube “ <i>Studyycle Kids</i> ”.....	51
Tabel 3. SWOT Video Animasi “Tiga Kata Ajaib”.....	52
Tabel 4. Perbandingan Hasil Revisi Seminar.....	76
Tabel 5. Analisis SWOT	79
Tabel 6. Kegiatan Narasumber Magang.....	85
Tabel 7. Jadwal Penelitian	87
Tabel 8. Perkiraan Biaya Produksi.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Dosen Pembimbing.....	128
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Seminar.....	130
Lampiran 3. Surat Permohonan Magang	131
Lampiran 4. Kartu Kehadiran Seminar	133
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	135
Lampiran 6. Proses Kegiatan Magang	139
Lampiran 7. Proses Eksplorasi.....	140
Lampiran 8. Lembar Persetujuan Narasumber Materi.....	143

Lampiran 9. Hasil wawancara dengan Pak Helmi Alfath Caesario, S.Pd.....	144
Lampiran 10. Dokumentasi Angket	147
Lampiran 11. Karti Bimbingan Skripsi	150
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Desain	154
Lampiran 13. Lembar Validasi Materi Bahasa.....	156
Lampiran 14. Display Pameran Karya Tugas Akhir “ <i>Kaleidoscope Exhibition</i> ”	159
Lampiran 15. Hasil Cek Plagiarisme Skripsi	160
Lampiran 16. Riwayat Hidup Peneliti.....	162



Intelligentia - Dignitas