

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA
KULIAH ETIKA PROFESI MATERI
ETIKA KEPEMIMPINAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR
disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan
pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya

OLEH :
MARUDUT DEARMAN DAMANIK
062140722831

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2025

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA
KULIAH ETIKA PROFESI MATERI
ETIKA KEPEMIMPINAN



TUGAS AKHIR

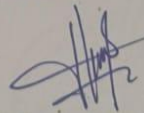
OLEH:
MARUDUT DEARMAN DAMANIK
062140722831

Palembang, 14 juni 2025

Disetujui oleh,
Pembimbing I


Ahyar Supani, S.T., M.T.
NIP. 196802111992031002

Pembimbing II


Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I.
NIP. 199005042020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer


Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA
KULIAH ETIKA PROFESI MATERI
ETIKA KEPEMIMPINAN**

Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji
Sidang Laporan Tugas Akhir pada hari , bulan 2025

Ketua Dewan penguji

Tanda Tangan

Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001



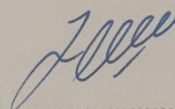
Anggota Dewan penguji

Fithri Selva Jumellah, S.Kom., M.T.I
NIP. 199005042020122013



an.

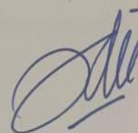
Ervi Cofrivanti, S.Si., M.T.I
NIP. 198012222015042001



Indarto, S.T., M.Cs.
NIP. 197307062005011003



Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197503052001121005



**Palembang, 14 juni 2025
Mengetahui,
Ketua Jurusan,**



Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP.19730516200212100

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139, Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	 
	SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	

Nama : Marudut Dearman Damanik

NIM : 062140722831

Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ DIV Teknologi Informatika
Multimedia Digital

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2d Pada
Mata Kuliah Etika Profesi Materi Etika Kepemimpinan

Dengan ini menyatakan :

1. Laporan Akhir yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Laporan Akhir tersebut bukan plagiat atau menyalin milik orang lain.
3. Apabila Laporan Akhir ini kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak – pihak yang berkepentingan.

Palembang, Juli 2025



Marudut Dearman Damanik

NIM. 062140722831

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA KULIAH ETIKA PROFESI MATERI ETIKA KEPEMIMPINAN

(Marudut Dearman Damanik, 2025 : 96 Halaman)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 2D sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Etika Kepemimpinan pada mata kuliah Etika Profesi. Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Validasi kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil masing-masing sebesar 92% (sangat layak) dan 72% (layak). Untuk menguji efektivitas media, dilakukan pretest dan posttest terhadap 30 mahasiswa Program Studi Teknik Komputer. Hasil analisis menggunakan Paired Samples T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai rata-rata meningkat dari 38,00 menjadi 88,00 dan signifikansi $< 0,001$. Analisis effect size menghasilkan nilai Cohen's d sebesar -3.598 dan Hedges' g sebesar -3.551, yang menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi 2D yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan, efektif secara statistik, dan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Etika Kepemimpinan secara signifikan dan merata.

Kata kunci : media pembelajaran, animasi 2D, etika profesi, etika kepemimpinan, efektivitas, MDLC

ABSTRACT

Development of 2D Animation-Based Learning Media on Leadership Ethics Material in the Professional Ethics Course

(Marudut Dearman Damanik, 2025 : 96 Pages)

This study aims to develop 2D animation-based learning media as a teaching aid to deliver Leadership Ethics material in the Professional Ethics course. The development method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The feasibility of the media was assessed by material and media experts, resulting in scores of 92% (very feasible) and 72% (feasible), respectively. To evaluate the effectiveness of the media, pretest and posttest assessments were administered to 30 students of the Computer Engineering Study Program. The results of the Paired Samples T-Test analysis showed a significant difference between pretest and posttest scores, with the average score increasing from 38.00 to 88.00 and a significance value of < 0.001 . Furthermore, effect size analysis showed that Cohen's d was -3.598 and Hedges' g was -3.551, indicating a very large effect on student learning improvement. These findings demonstrate that the 2D animation learning media developed in this study is not only statistically effective but also practically impactful in enhancing students' understanding of Leadership Ethics. The media is feasible for use and can serve as an innovative alternative to support effective teaching and learning in higher education, particularly in ethics-related courses.

Keywords : learning media, 2D animation, professional ethics, leadership ethics, effectiveness, MDLC

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Kuliah Etika Profesi Materi Etika Kepemimpinan"**. Adapun tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, antara lain:

1. *Tuhan Yesus Kristus*, yang menjadi sumber kekuatan, damai sejahtera, dan inspirasi sepanjang proses ini.
2. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan penuh baik secara moral maupun materiil selama masa studi hingga proses penyusunan skripsi ini.
3. Wali yang telah dengan tulus memberikan tempat tinggal serta kenyamanan selama masa perkuliahan, sehingga penulis dapat belajar dengan tenang dan fokus.
4. Abang penulis yang selalu hadir memberikan bantuan, semangat, dan dukungan dalam berbagai hal, terutama saat menghadapi tantangan selama proses penyusunan proposal ini.
5. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Dicky Seprianto, S.T., M.T., selaku Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan.
7. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
9. Bapak Ahyar Supani, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.

10. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh dosen serta staf di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya atas ilmu dan dukungan yang telah diberikan.
12. Teman-teman kelas 8 TIA yang telah berdedikasi, belajar, dan berjuang bersama dalam suka maupun duka selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan ke depannya.

Akhir kata, semoga proposal ini bermanfaat dan menjadi berkat, serta berkenan di hadapan Tuhan Yesus Kristus.

Palembang, April 2025

Marudut Dearman Damanik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
12.1 Latar Belakang.....	1
12.2 Perumusan masalah.....	3
12.3 Batasan Masalah.....	3
12.4 Tujuan.....	3
12.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.3 Animasi.....	7
2.4 Etika Profesi.....	7
2.5 Etika Kepemimpinan.....	8
2.6 12 Prinsip Animasi.....	8
2.7 Storyboard.....	14
2.8 Script.....	16
2.9 Metode Multimedia <i>Development Life Cycle</i> (MLDC).....	17
2.10 Kuesioner.....	20
2.11 Skala Likert.....	21
2.12 Pre test dan Post Test.....	23
2.13 Uji t.....	23
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	24

3.1	Kerangka Penelitian.....	24
3.1.1	Perancangan Media pembelajaran animasi 2D.....	25
3.1.2	Perancangan kuesioner.....	26
3.1.2	Objek penelitian.....	28
3.2	Persiapan Data.....	29
3.2.1	Materi Informasi.....	29
3.2.2	Metode pengumpulan data.....	29
3.2.3	Perangkat Keras (Hardware) dan Perangkat Lunak (Software) yang digunakan.....	30
3.3	Metode Perancangan.....	31
3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	31
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	32
3.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	39
3.3.4	Penggabungan (<i>Assembly</i>).....	40
3.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	42
3.3.6	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	42
3.4	Tes Kinerja Sistem.....	42
3.4.1	Metode Analisis Data.....	43
3.5	Hasil Analisis Data.....	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1	Hasil Produksi Animasi.....	48
4.1.1	Editing.....	54
4.2	Pengujian Ahli materi dan Ahli media.....	65
4.2.1	Pengujian Pre-Test dan Post-Test.....	69
4.3	Pembahasan.....	73
BAB V	PENUTUP.....	76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
	DAFTAR PUSTAKA.....	78
	LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Stretch</i>	9
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 <i>Slow In & Slow Out</i>	10
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	10
Gambar 2.5 <i>Pose to Pose</i>	11
Gambar 2. 6 <i>Straight Ahead</i>	11
Gambar 2.7 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.8 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.9 <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.10 <i>Timing and Spacing</i>	13
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	14
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	14
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian Tahap Perancangan.....	24
Gambar 3.2 Bagian Produksi.....	25
Gambar 3.3 Story Board 1.....	38
Gambar 3.4 Story Board 2.....	39
Gambar 3.5 Story Board 3.....	39
Gambar 3. 6 Konsep Teknik Compositing.....	41
Gambar 3.7 Konsep Rendering.....	41
Gambar 4.1 Scene 1.....	48
Gambar 4.2 Hasil Lanjutan Scene 1.....	48
Gambar 4.3 Scene 2.....	49
Gambar 4.4 Hasil Scene 3.....	49
Gambar 4.5 hasil scene 4.....	50
Gambar 4.6 Hasil Scene 5.....	50
Gambar 4.7 Hasil Scene 6.....	51
Gambar 4.8 Hasil Scene 7.....	51
Gambar 4.9 Scene 8.....	52
Gambar 4.10 Scene Hasil Scene 9.....	52
Gambar 4.11 Hasil Scene 10.....	53

Gambar 4.12 Hasil Scene 11.....	53
Gambar 4.13 Hasil Scene 12.....	54
Gambar 4.14 Hasil Scene Penutup.....	54
Gambar 4.15 Referensi Background.....	55
Gambar 4.16 Scene 1.....	56
Gambar 4.17 Scene Lanjutan 1.....	57
Gambar 4.18 Scene 2.....	58
Gambar 4.19 Scene 3.....	58
Gambar 4.20 gambar scene 4.....	59
Gambar 4.21 scene 5.....	59
Gambar 4.22 scene 6.....	60
Gambar 4.23 scene 7.....	60
Gambar 4.24 Scene 8.....	61
Gambar 4.25 scene 9.....	62
Gambar 4.26 Scene 11.....	63
Gambar 4.27 Scene 12.....	64
Gambar 4.28 Scene Penutup.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	22
Tabel 3.1 Ahli Materi.....	27
Tabel 3.2 Deskripsi Konsep.....	32
Tabel 3.3 <i>Script</i>	32
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's</i>	45
Tabel 4.1 Skala Likert.....	65
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 4.3 Kategori Persentase Kelayakan.....	66
Tabel 4.4 Komentar dan saran.....	67
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli media.....	67
Tabel 4.6 Komentar Dan Saran.....	69
Tabel 4.7 Soal Pretest.....	69
Tabel 4.8 Paired Sample Statistics.....	71
Tabel 4.9 Paired Samples Correlations.....	72
Tabel 4. 10 Paired Sample Test.....	72
Tabel 4.11 Paired Samples Effect Sizes.....	73