

**PERANCANGAN ANIMASI 2D
SEJARAH UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MUHAMMAD SIDDIQ

NIM. 180212094

Bidang Peminatan : Multimedia

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023 M/1444 H**

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEJARAH UIN AR-RANIRY BANDA ACEH MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Oleh :

Muhammad Siddiq

NIM. 180212094

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Bidang Peminatan : Multimedia**

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing 1

Pembimbing 2



(Syahril Furfany, M.I Kom.)
NIP. 198904282019031011



(Sarini Vita Dewi, M.Eng.)
NIP. 198712222022032001

**PERANCANGAN ANIMASI 2D
SEJARAH UIN AR-RANIRY
MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:

Rabu, 20 Desember 2023

7 Jumadil Akhir 1445 H

Darussalam - Banda Aceh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Syahril Furgany, M.I Kom.
NIP. 198904282019031011

Sekretaris,



Sarini Vita Dewi, M.Eng.
NIP. 198712222022032001

Penguji 1,



Mira Maisura, M.Sc.
NIP. 198605272019032011

Penguji 2,



Rahmat Musfekar, M.Kom.
NIP. 198909132020121015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D.

NIP/NIDN. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Siddiq
NIM : 180212094
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : PERANCANGAN ANIMASI 2D SEJARAH UIN
AR-RANIRY MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 Desember 2023

Yang menyatakan,



Nama : Muhammad Siddiq

NIM : 180212094

ABSTRAK

Nama : Muhammad Siddiq
NIM : 180212094
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : PERANCANGAN ANIMASI 2D SEJARAH UIN AR-RANIRY
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 53 Halaman
Pembimbing I : Syahril Furqany, M.I Kom.
Pembimbing II : Sarini Vita Dewi, M.Eng.
Kata Kunci : Animasi 2d, Sejarah UIN Ar-Raniry, *Adobe Animate*,
visualisasi 2d, *Research And Development*

UIN Ar-Raniry merupakan sebuah perguruan tinggi yang berada di provinsi Aceh, yang sudah berdiri sejak tahun 1960. Sebelum berganti nama menjadi UIN Ar-Raniry, sebelumnya perguruan tinggi ini bernama IAIN Ar-Raniry, dengan rektor pertamanya adalah Prof. Ali hasyimi. UIN Ar-Raniry memiliki sejarah yang cukup panjang, namun sangat disayangkan masih kurang yang mengetahuinya. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk menyampaikan informasi tentang sejarah UIN Ar-Raniry, yang dirancang dalam bentuk animasi 2d. Pendekatan yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan animasi 2d berjudul “Sejarah UIN Ar-Raniry” dengan durasi 4 menit 53 detik yang telah diuji menggunakan skala *Likert* oleh 20 responden, dari pengujian tersebut didapatkan hasil keseluruhan persentase nilai akhirnya adalah 87% dengan kategori sangat baik. Diharapkan nantinya animasi 2d ini dapat menambah pengetahuan tentang sejarah UIN Ar-Raniry.

KATA PENGANTAR



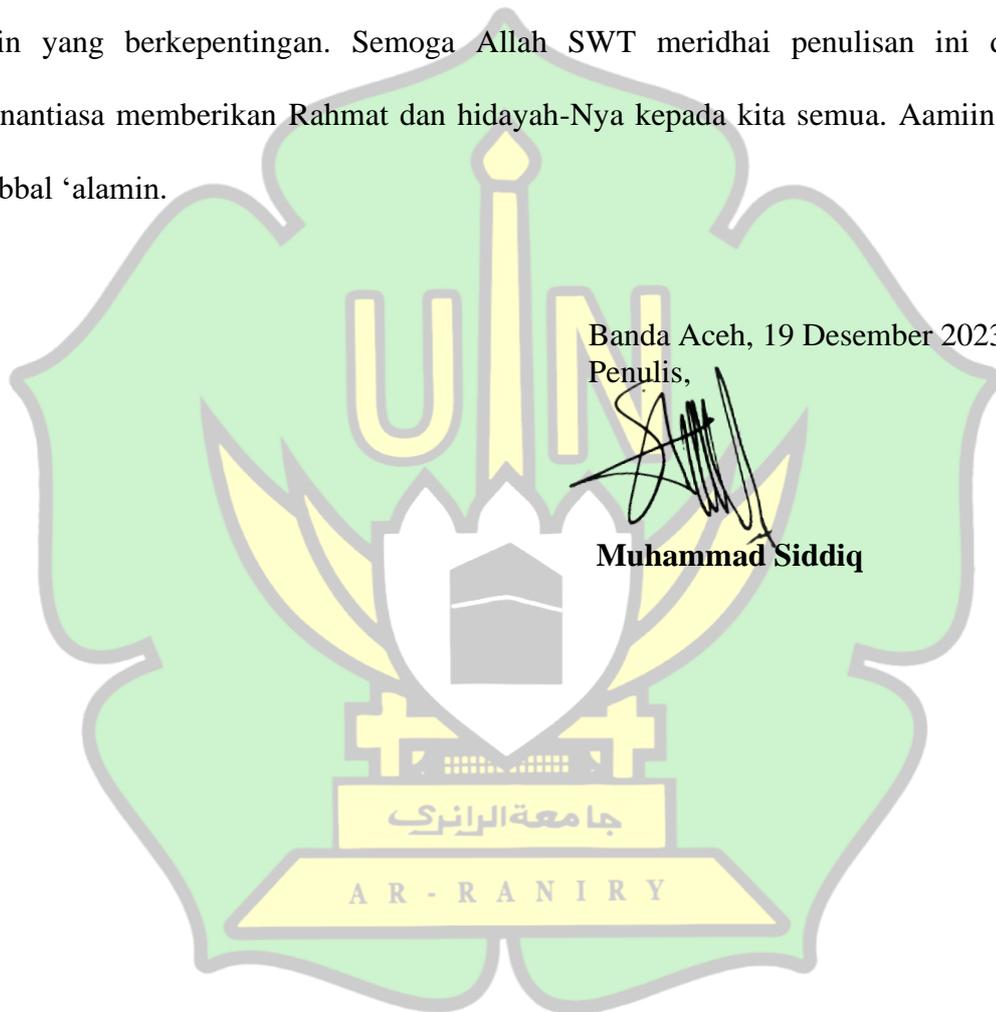
Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Bapak Syahril Furqany, S.I.Kom., M.I.Kom sebagai dosen pembimbing 1 dan ibu Sarini Vita Dewi, M. Eng sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan Skripsi
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Dan ucapan terima kasih untuk semua teman-teman yang telah membantu saya dalam belajar di perkuliahan.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 19 Desember 2023
Penulis,


Muhammad Siddiq



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Relevansi penelitian terdahulu	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
2.1 Sejarah singkat UIN Ar-Raniry	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Elemen-elemen dalam multimedia.....	9
2.3 Pengertian Animasi	10
2.3.1 Animasi 2d.....	11
2.3.2 Jenis-jenis Animasi 2D	11
2.3.3 Prinsip animasi.....	13
2.4 Aplikasi pendukung.....	16
2.4.1 <i>Adobe Animate</i>	16
2.4.2 <i>Coreldraw</i>	17
2.4.3 <i>Adobe Photoshop</i>	17

2.4.4 <i>Audacity</i>	18
2.4.5 <i>Handbrake</i>	19
2.5 Kerangka Berpikir	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian	21
3.2 Teknik Pengumpulan Data	21
3.3 Instrumen Penelitian	22
3.4 Teknik Analisis Data	24
3.5 Rancangan Penelitian	26
3.6 Identifikasi Masalah	26
3.7 Pengumpulan Data	27
3.8 Perancangan Video Animasi 2D Sejarah UIN-Ar-Raniry.....	27
3.8.1 Penentuan <i>Software</i>	27
3.9 Rancangan Animasi.....	28
3.9.1 <i>Storyboard</i> Materi.....	28
BAB IV	30
4.1 Penelitian awal	30
4.2 Perencanaan.....	30
4.3 Pra perancangan	31
4.3.1 <i>Storyboard</i> alur cerita	31
4.4 Hasil perancangan media.....	32
4.5 Hasil Pengujian media.....	35
4.6 Pembahasan	38
BAB V.....	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	45
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	53

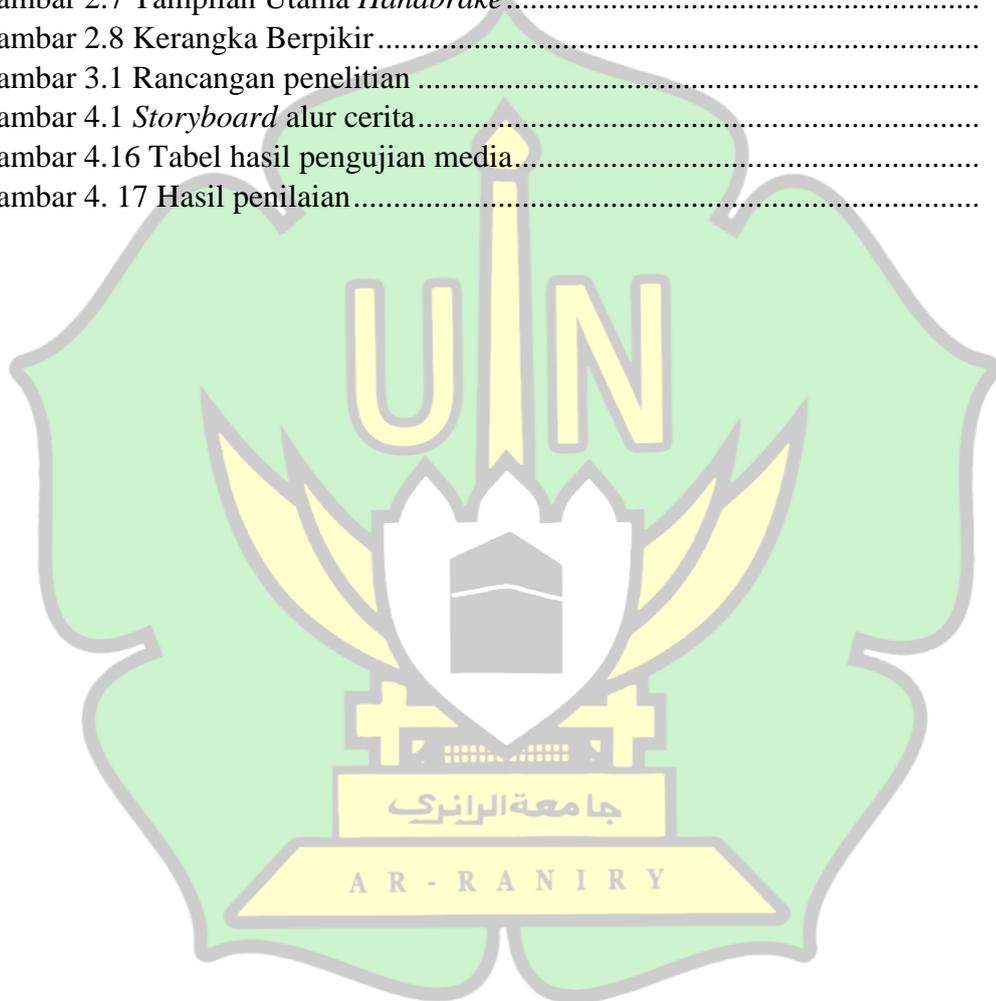
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu.....	4
Tabel 3.1 Indikator penilaian media.....	23
Tabel 3.2 Angket kuesioner	23
Tabel 3.3 Nilai setiap jawaban	25
Tabel 3.4 Kriteria jawaban.....	25
Tabel 3.5 Storyboard materi animasi	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi <i>Cell</i>	12
Gambar 2.2 Contoh Animasi <i>Path</i>	13
Gambar 2.3 Tampilan utama <i>Adobe Animate</i>	16
Gambar 2.4 Tampilan Utama <i>Coreldraw</i>	17
Gambar 2.5 Tampilan Utama <i>Adobe Photoshop</i>	18
Gambar 2.6 Tampilan Utama <i>Audacity</i>	18
Gambar 2.7 Tampilan Utama <i>Handbrake</i>	19
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.1 Rancangan penelitian	26
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> alur cerita.....	31
Gambar 4.16 Tabel hasil pengujian media.....	36
Gambar 4. 17 Hasil penilaian.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi	45
Lampiran 2 Asset yang digunakan	46
Lampiran 3 Tabel hasil uji validitas dan rehabilitas angket.....	48
Lampiran 4 Lembaran angket penilaian media.....	49
Lampiran 5 Dokumentasi pengujian media	51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UIN Ar-Raniry merupakan salah satu perguruan tinggi yang berlokasi di Banda Aceh Provinsi Aceh. Adapun nama UIN Ar-Raniry diambil dari nama seorang Mufti kerajaan Aceh yaitu Syekh Nuruddin Ar-Raniri. Sebelumnya UIN Ar-Raniry bernama IAIN Ar-Raniry dengan rektor pertama yaitu Prof. Ali Hasyimi. Di UIN Ar-Raniry, terdapat sembilan Fakultas, yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Psikologi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dan Program Pascasarjana.

UIN Ar-Raniry memiliki sejarah yang panjang, dimulai dari pembangunannya pada tahun 1960 hingga berkembang seperti saat ini. Penting bagi kita untuk mengetahui sejarah tersebut. Dengan mempelajari Sejarah, kita dapat mengetahui tentang segala sesuatu dari peristiwa tersebut. Manusia dan sejarah tidak dapat dipisahkan. Adapun definisi sejarah secara umum yang dijelaskan KBBI yaitu, sejarah terdiri dari tiga hal, asal-usul, keturunan, dan pengetahuan tentang segala kejadian yang terjadi pada masa lampau. Ada berbagai cara dalam menyajikan sejarah supaya mudah dipelajari, diantaranya yaitu dalam bentuk animasi. [1].

Sebagai mahasiswa UIN Ar-Raniry, sepatutnya kita harus mengetahui bagaimana sejarah pembangunan UIN Ar-Raniry. Kurangnya pengetahuan

mahasiswa UIN Ar-Raniry tentang sejarah awal pembangunannya merupakan sebuah permasalahan, pernyataan ini diperoleh dari data angket kuesioner dengan sampel 5 mahasiswa dari setiap fakultas. Oleh karena itu cerita tentang sejarah UIN Ar-Raniry harus diperkenalkan dengan lebih dekat khususnya bagi mahasiswa UIN Ar-Raniry sebagai ilmu pengetahuan dan edukasi.

Adapun cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan persoalan tersebut yaitu dengan cara merancang sebuah video animasi 2d yang berisikan materi sejarah pembangunan UIN Ar-Raniry. Dari terancangnya media animasi 2d tersebut, harapan yang ingin dicapai yaitu, dapat memperkenalkan cerita sejarah awal mula terbentuknya perguruan tinggi UIN Ar-Raniry dengan cara yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yaitu terkait dengan pertanyaan kemudian dicarikan jawabannya dengan cara mengumpulkan data. Permasalahannya dibuat sesuai dengan latar belakang atas permasalahan yang ingin diteliti.

Berikut adalah rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana merancang sebuah media animasi 2d yang berisikan informasi tentang sejarah UIN Ar-Raniry sebagai pembelajaran.

1.3 Tujuan Penelitian

Memperkenalkan cerita sejarah awal pembangunan UIN Ar-Raniry menggunakan cara yang menyenangkan, yaitu melalui media animasi 2d yang bernilai edukasi.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Video animasi 2d ini dibuat berdasarkan buku “50 Tahun UIN Ar-Raniry”, dengan ruang lingkupnya adalah kalangan manapun yang ingin mengetahui tentang sejarah UIN Ar-Raniry. Sebagai pembelajaran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan.
2. Isi dari video animasi ini hanya membahas awal mula UIN Ar-Raniry yaitu tahun 1960, hingga tahun 2013.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharap mampu menambah pengetahuan, terutama tentang sejarah UIN Ar-Raniry, juga bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat untuk peneliti adalah untuk menambah wawasan juga ilmu pengetahuan, menjadikan pengalaman baru bagi peneliti dan orang lain.

Penelitian ini bermanfaat dalam dalam pemahaman dari teori-teori yang telah menjadi bahan pengembangan pada sebuah karya ilmiah.

1.6 Relevansi penelitian terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian
1.	Amirul Mu'minin. Tahun (2018)	PERANCANGAN GAME PETUALANGAN HALUOLEO DENGAN KONTEN LOKAL SULAWESI TENGGARA.	Menghasilkan sebuah game berbasis android dengan judul "Petualangan Haluoleo".
2.	Raihan Islamadina dan Rizki Ubaidillah. (Tahun 2019)	PERANCANGAN MEDIA ANIMASI MERINTIS PENEMUAN SEJARAH LAMURI.	Terancangnya sebuah video Animasi Merintis Penemuan Sejarah Lamuri, berdurasi 5 menit 45 detik. Dari terancangnya Animasi ini, diharapkan dapat menambah wawasan untuk masyarakat tentang asal usul dari penemuan sejarah Lamuri yang ada di Aceh Besar dengan lebih baik.
3.	Nisa Monica Asri dan Muhamad Rois Abidin. Tahun (2021)	PERANCANGAN PENGENALAN SEJARAH NAMA MOJOKERTO MELALUI ANIMASI 2.5D	Terancangnya sebuah Animasi dengan tema sejarah mojkerto dengan target utama penontonnya padacrentang usia 18-34 tahun. Memiliki durasi 3 menit, alur yang bertitik dikisah suatu daerah yang dulu bernama "Japan" hingga berganti menjadi "Mojokerto"
4.	Halida Dwi Edyati dan Nugrahardi Ramadhani (2020)	PERANCANGAN ANIMASI 2D "PANGERAN LEMBU PETENG" DENGAN TEKNIK <i>MANUAL DRAWING</i>	Menghasilkan media Animasi 2D dengan judul "Pangeran Lembu Peteng" dengan 24 fps. Animasi tersebut bisa dijadikan alternatif untuk mengatasi masalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang cerita rakyat.
5.	Rahman Hidayat dan Rini Maulina (2022)	PERANCANGAN ANIMASI SEJARAH KOMUNITAS DAYAK LOSARANG	Menghasilkan media animasi <i>motion graphic</i> yang membahas informasi tentang Komunitas Dayak Losarang. Media tersebut kemudian dipublikasikan ke <i>Youtube</i> .
6.	Wenda Novayani dan Galih Eka Budiansyah (2022)	IMPLEMENTASI MDLC DAN <i>POSE TO POSE</i>	Menghasilkan film animasi 3D dengan menggunakan metode MDLC, yang berisikan informasi

		DALAM FILM ANIMASI 3D SEJARAH KERAJAAN MELAYU SIAK	tentang "Sejarah Kerajaan Siak". Dengan pergerakan yang halus dan terkesan nyata, animasi ini dapat dijadikan sebagai media dalam memperkenalkan sejarah melayu siak untuk masyarakat.
7.	Zuhri dan Sarini Vita Dewi (2019)	PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN ACEH BERBASIS <i>ADOBE FLASH</i>	Menghasilkan media animasi interaktif tentang pengenalan tokoh pahlawan Aceh yang memiliki jumlah frame sebanyak 36.082. Dengan tujuan untuk menjelaskan informasi disertai gambaran tentang peristiwa yang terjadi pada saat masa penjajahan.
8.	Nico Putra Tanuwijaya dan Tony Wibowo (2020)	PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DENGAN APLIKASI <i>TOON BOOM HARMONY</i>	Terselesaikannya sebuah animasi tentang cerita rakyat "Malin Kundang" dengan metode MDLC melalui 6 tahapan yaitu, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Distribution dengan tujuan dapat menyampaikan pesan bagi anak-anak untuk berbakti kepada orang tuanya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibuat kedalam beberapa bab, tujuannya untuk menjelaskan penyelesaian masalah yang sistematis. Pembagiannya meliputi :

Bab 1 : Pendahuluan

Menjelaskan beberapa materi berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan relevansi penelitian terdahulu.

Bab 2 : Landasan Teoritis

Menjelaskan isi berupa materi-materi terkait dengan penelitian yang akan dibahas. Pada pembahasan ini, peneliti mengutip materi dari berbagai sumber.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

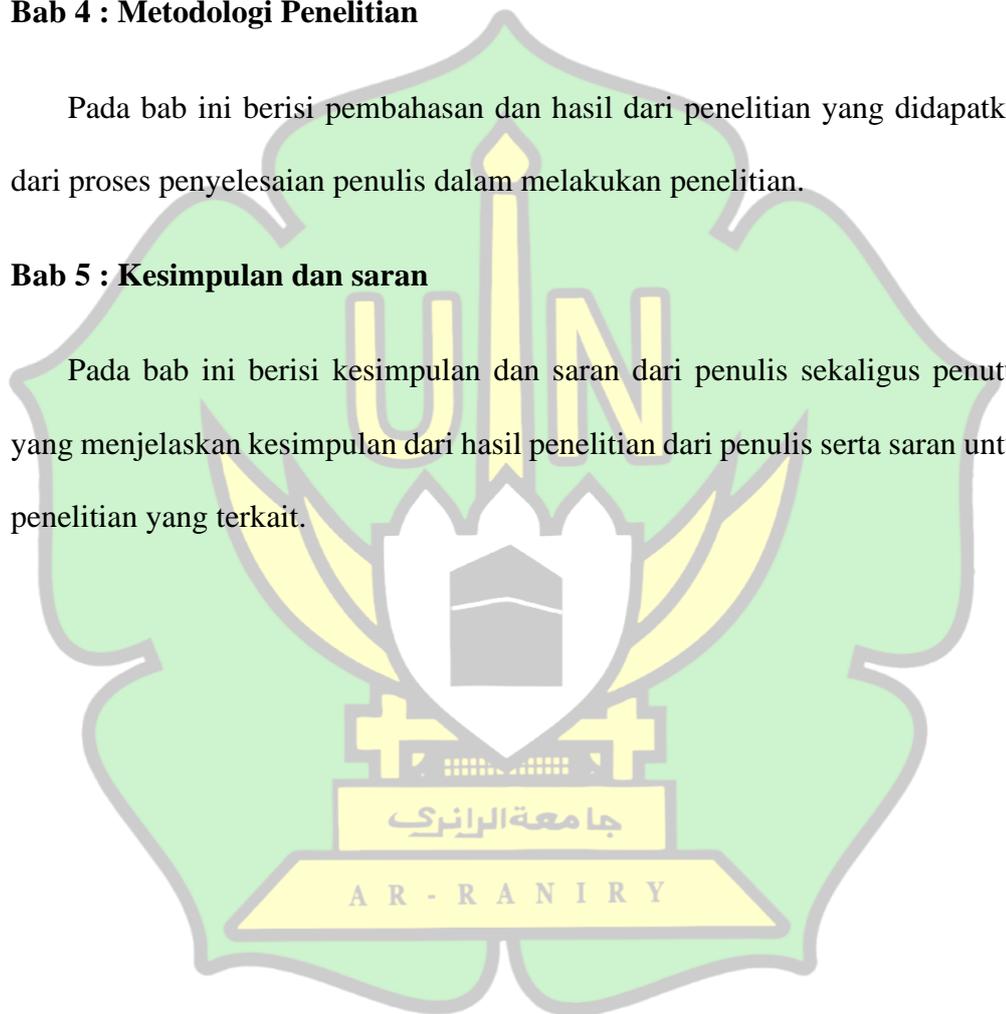
Pada bab ini, menjelaskan gambaran dari rancangan penelitian yang dilakukan, seperti prosedur serta langkah-langkahnya, waktu penelitian, sumber data dan tahapan dalam memperoleh data tersebut.

Bab 4 : Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi pembahasan dan hasil dari penelitian yang didapatkan dari proses penyelesaian penulis dalam melakukan penelitian.

Bab 5 : Kesimpulan dan saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis sekaligus penutup yang menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dari penulis serta saran untuk penelitian yang terkait.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Sejarah singkat UIN Ar-Raniry

UIN Ar-Raniry adalah salah satu perguruan tinggi yang ada di Provinsi Aceh Dengan rektor saat ini adalah Prof. Dr. Mujiburrahman, M .Ag. UIN Ar-Raniry sebelumnya bernama IAIN Ar-Raniry, didirikan pada tahun 1960. Pada saat itu, hanya ada tiga fakultas, yaitu fakultas Syari'ah, fakultas Tarbiyah dan fakultas Ushuluddin. Ketiga fakultas tersebut masih menginduk pada IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Berselang waktu 5 tahun kemudian, pada tanggal 5 Oktober 1963, IAIN Ar-Raniry memulai proses akademiknya. Pada tahun ini juga, Departemen Agama Republik Indonesia memberikan status sebagai IAIN induk di Aceh. Dengan adanya penetapan tersebut, maka IAIN Ar-Raniry resmi menjadi IAIN ketiga di Indonesia, setelah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Nama "Ar-Raniry" diambil dari nama seorang Mufti kerajaan Aceh yaitu Syekh Nuruddin Ar-Raniri. Prof. Ali Hasyimi dipercayakan sebagai Rektor pertama IAIN Ar-Raniry. Pada saat beliau menjabat, mulailah didirikan beberapa fakultas lainnya, yaitu fakultas Dakwah pada tahun 1968 yang merupakan fakultas Dakwah pertama di Indonesia, disusul dengan fakultas Adab pada tahun 1983, dan pada tahun 1988 dibukalah program Pascasarjana.

Hingga pada 1 Oktober 2013, akhirnya IAIN Ar-Raniry ditingkatkan statusnya menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, dan sudah memiliki sembilan fakultas, yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Psikologi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, serta program pascasarjana. Dengan rektor pertamanya adalah Prof. Dr. H. Farid Wajdi Ibrahim, MA [2].

2.2 Multimedia

Multimedia adalah suatu gabungan dari beberapa elemen seperti video, audio, teks, dan grafik. Sebelum era tahun 1980-an, istilah multimedia didefinisikan sebagai rangkaian alat media yang berbeda dan kemudian dipakai sebagai alat presentasi. Pada pengertian ini, multimedia artinya yaitu, media yang dipakai pada aktivitas pembelajaran. Menurut Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong, multimedia tradisional mengarah pada pemakaian beberapa media. Jika pengertian multimedia di zaman sekarang, lebih mengarah kepada kumpulan beberapa media pada suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan komputer. Namun setelah tahun 1980-an ini, multimedia kemudian diartikan sebagai sebuah media dalam penyampaian informasi secara interaktif. Isi di dalamnya meliputi elemen suara, video, gambar, teks dan interaktivitas [3].

Adapun definisi multimedia menurut Dave Marshall yaitu, multimedia didefinisikan sebagai informasi pada komputer yang ditampilkan lewat video, audio serta animasi yang berisikan elemen teks, gambar, dan grafik. Multimedia ini

adalah suatu bidang yang berhubungan dengan integrasi teks, grafik, gambar diam lalu bergerak, animasi, audio, dan juga media-media lain yang dikontrol oleh komputer yang diproses secara digital [4]. Jadi multimedia adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang beberapa media, kemudian media tersebut digabungkan dan menghasilkan sebuah sarana media informasi dan komunikasi yang bisa disampaikan ke publik.

2.2.1 Elemen-elemen dalam multimedia

Multimedia adalah gabungan dari beberapa elemen media, diantaranya adalah:

1. Teks

Teks yaitu elemen yang paling sederhana, teks adalah elemen yang tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Komponen ini dapat menjadi dasar dalam membuat suatu informasi. Elemen teks ini sangat memudahkan pembaca dalam memahami informasi diberikan. Teks ini biasanya dihasilkan dengan menggunakan pengolah kata. Dan juga teks merupakan informasi pokok dalam sebagian besar multimedia.

2. Gambar

Gambar adalah suatu tiruan dari sebuah objek, baik objek berupa makhluk hidup ataupun benda mati. Adapun bentuk gambar ini sendiri dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. *Vector*

Vector adalah salah satu karya grafis yang disimpan dengan bentuk intruksi geometris.

b. *Bitmap*

Bitmap adalah sekumpulan bit pada komputer, sekumpulan bit tersebut membentuk sebuah *pixel* yang kemudian membentuk sebuah gambar.

3. Suara

Elemen suara yang diolah oleh multimedia berisikan informasi yang kompleks, informasi tersebut yaitu:

- a. Suara dialog.
- b. *Backsound*, *backsound* ini berupa suara yang didapat dari bermacam instrumen musik.
- c. *Sound effect* atau efek suara, berisikan macam-macam suara selain suara dialog dan suara musik, seperti, suara benda jatuh, suara pukulan, suara gesekan dan lain sebagainya.

4. Video

Video adalah salah satu media grafis yang dihasilkan oleh produk media visual yang direkam dan disimpan dalam bentuk digital dengan beberapa format, seperti *mp4*, *mkv*, *avi* dan lain sebagainya [5].

2.3 Pengertian Animasi

Animasi merupakan gambar-gambar yang disusun dengan tujuan menghasilkan sebuah gambar yang seolah-olah bergerak. Gambar yang telah dibuat kemudian disusun dengan mengikuti pergerakan gambar sebelumnya, ketika gambar diputar dalam sebuah *frame* atau *stage* dengan kecepatan yang diperlukan, akan dapat membuat gambar bergerak seperti pada sebuah film atau video. Dalam

satu detik akan memerlukan minimal lima gambar untuk membuat animasi bergerak dengan bagus.

Animasi dari sisi bahasa berasal dari bahasa latin yaitu “*Anime*” yang artinya jiwa hidup dan semangat. Animasi juga berasal dari kata “*Animation*” dalam bahasa Inggris “*To Animate*” yaitu menggerakkan. Animasi juga bisa didefinisikan dengan menggerakkan sesuatu gambar yang diam. Lalu didalam animasi ada yang dinamakan karakter, karakter yaitu gambar dari objek nyata seperti manusia atau hewan, yang disajikan dalam bentuk gambar 2 dimensi atau 3 dimensi. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk, benda, warna, dan sebagainya. Dari segi bentuknya, animasi dibedakan menjadi tiga, animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi dan animasi *stop motion* [6].

2.3.1 Animasi 2d

Animasi 2d merupakan animasi dengan bentuk tampilannya yaitu 2 dimensi, maksudnya adalah animator membuat elemen-elemennya dengan format 2 dimensi dan kemudian memberikan gerakan pada elemen-elemen tersebut. Animasi 2 dimensi masih termasuk dalam kategori animasi tradisional. Animasi 2d memiliki ciri karakter yang polos juga tidak bervolume, untuk gerakan objeknya hanya bergerak ke bawah, atas, kanan dan kiri [7].

2.3.2 Jenis-jenis Animasi 2D

1. Animasi *Cell* (Animasi Tradisional)

Animasi *Cell* merupakan jenis animasi pada generasi tertua yang mulai dibuat sejak abad ke 20. “*Cell*” adalah kata yang diambil dari kata “*celluloid*”, maksudnya yaitu susunan materi untuk merancang sebuah

film dari gambar yang bergerak. Pembuatan Animasi *cell* ini menggunakan susunan dari lembaran-lembaran animasi yang digambar manual menggunakan tangan, dengan gerakan objek yang berbeda-beda dalam setiap gambar, yang kemudian susunan gambar tersebut akan dijalankan dari gambar pertama sampai gambar terakhir. Sedikit demi sedikit sehingga menghasilkan satu gerakan animasi yang utuh. Pencipta animasi *cell* ini adalah Earl Hud dan John Bray pada tahun 1914. Tujuan mereka menciptakan animasi ini adalah untuk mempermudah dalam pembuatan animasi [8].

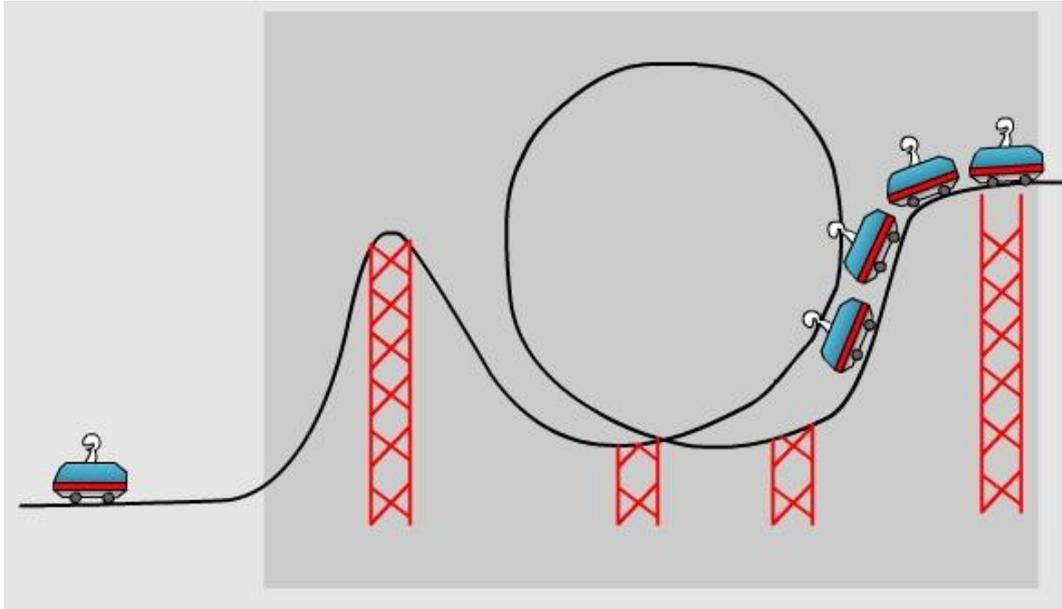


AR - RANIRY
Gambar 2.1 Contoh Animasi Cell

2. Animasi *Path*

Jenis lainnya dari animasi 2 dimensi adalah animasi *Path*. Animasi *Path* memiliki tumpuan pada garis kurva yang telah dibuat untuk menjadi lintasan gerakan dari karakter dan objek yang ingin dianimasikan. Dengan

kata lain, Animasi *path* adalah animasi yang objeknya bergerak sesuai dengan lintasan yang telah ditentukan [9].



Gambar 2.2 Contoh Animasi *Path*

2.3.3 Prinsip animasi

1. *Solid Drawing*

Menggambar adalah hal dasar yang menjadi ketetapan dalam mengerjakan suatu animasi. Prinsip menggambar pada animasi yaitu, animator haruslah dapat menghasilkan gambar yang lebih peka. Maksudnya sadar dengan komposisi, anatomi tubuh, pencahayaan dan keseimbangan.

2. *Timing and Spicing*

Maksud dari prinsip *timing* yaitu tentang bagaimana menentukan waktu, kapan terjadinya gerakan pada suatu objek akan digerakkan.

Kemudian *spacing*, maksudnya adalah menentukan kecepatan gerakan dan memperlambatnya dari berbagai macam gerak.

3. *Squash and Stretch*

Squash and stretch digunakan pada proses pembuatan animasi yaitu untuk membuat efek elastisitas pada objek tertentu, agar objek bisa terlihat menjadi lebih hidup atau realistis. Jika *squash and stretch* diterapkan pada benda hidup, hasilnya adalah mendapatkan efek yang dinamis pada setiap gerakan. Jika diterapkan pada benda mati, *squash and stretch* ini bisa menjadikan objek benda mati tersebut terlihat seperti hidup.

4. *Anticipation*

Anticipation merupakan prinsip animasi yang bisa diartikan sebagai sebuah awal gerak yang dilakukan suatu objek. Contohnya adalah, saat seseorang bangun dari posisi duduk. Jadi ditengah-tengahnya ada gerakan transisi, yaitu gerakan membungkukkan badan pada awal sebelum kemudian bisa berdiri tegak.

5. *Slow in and Slow out*

Slow in and slow out hampir sama dengan prinsip *spacing*. Pada *slow in*, umumnya terjadi ketika ada gerakan yang diawali dengan bergerak lambat dan kemudian bergerak cepat. Dan untuk *slow out* akan terjadi ketika sebuah gerakan yang sebelumnya lambat kemudian menjadi cepat.

6. *Arcs*

Arcs merupakan sistem dari pergerakan tubuh pada karakter animasi, baik manusia atau hewan yang bergerak menyesuaikan pola. Penerapan *arcs* ini dapat memungkinkan karakter untuk bergerak dengan halus sehingga tampak lebih realistis.

7. *Secondary Action*

Secondary action berfungsi untuk penguat inti gerakan pokok agar terlihat lebih hidup. Seperti membuat karakter berjalan. Namun juga bisa ditambahkan gerakan lainnya sebagai gerakan penguat atau gerakan tambahan seperti ayunan tangan dan sebagainya.

8. *Follow Through and Overlapping Action*

Contoh dari *follow through* yaitu pada saat satu bagian tubuh pada karakter diam dan pada bagian tubuh lainnya tetap bergerak. Sedangkan *overlapping action* bisa diartikan sebagai gerakan silang-menyilang.

9. *Straight Ahead Action And Pose to Pose*

Straight ahead action menjadikan animator untuk menggambar secara keseluruhan, satu persatu setiap *frame*. Sedangkan *pose to pose*, hanya menggambar inti atau *keyframe* dengan sebuah gerakan saja.

10. *Staging*

Pada sebuah animasi, dalam setiap *scene* diperlukan suasana yang mendukung dan sesuai dengan *scene* yang dibuat. Biasanya *staging* dibentuk sempurna supaya bisa menyesuaikan suasana yang ingin dituju pada setiap *scene*.

11. *Appeal*

Prinsip *appeal* ini dapat diartikan menjadi dua, pertama hal yang berkaitan dengan gaya visual pada animasi, yang kedua yaitu hal yang berhubungan dengan penokohan karakter pada animasi.

12. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan usaha dalam menjadikan suatu animasi menjadi bentuk rekayasa gambar dengan sifat hiperbola. Tujuannya untuk menampilkan ekspresi secara tajam. Biasanya digunakan pada animasi bergenre komedi [10].

2.4 Aplikasi pendukung

2.4.1 *Adobe Animate*

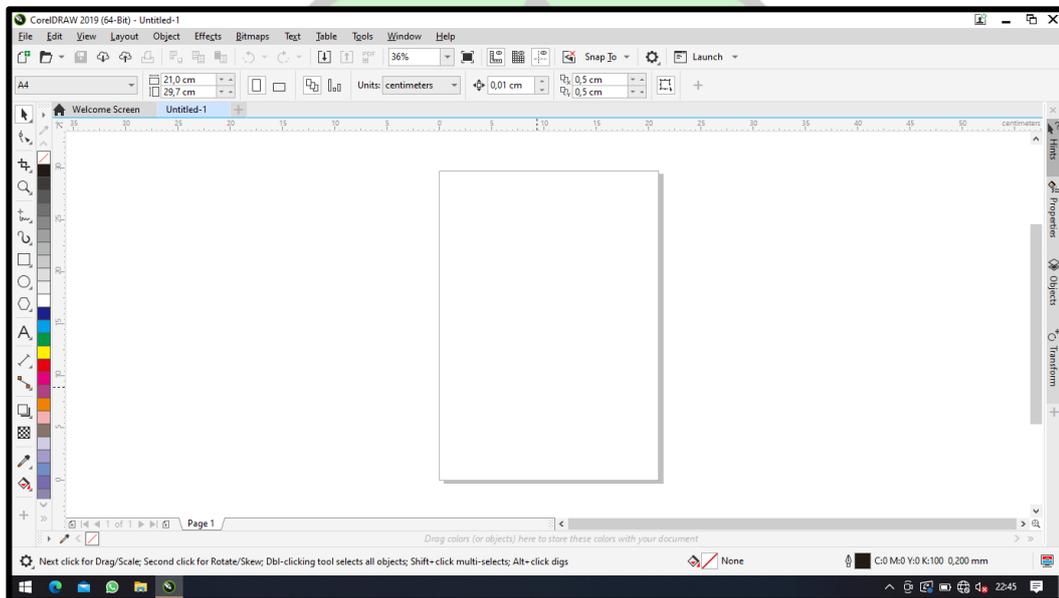
Adobe Animate merupakan *software* multimedia yang dipakai untuk merancang animasi. Awalnya *software* ini bernama *Adobe Flash* dari *Adobe Systems*. *Adobe Animate* ini adalah pengembangan dari bentuk yang sebelumnya. [11].



Gambar 2.3 Tampilan utama *Adobe Animate*

2.4.2 Coreldraw

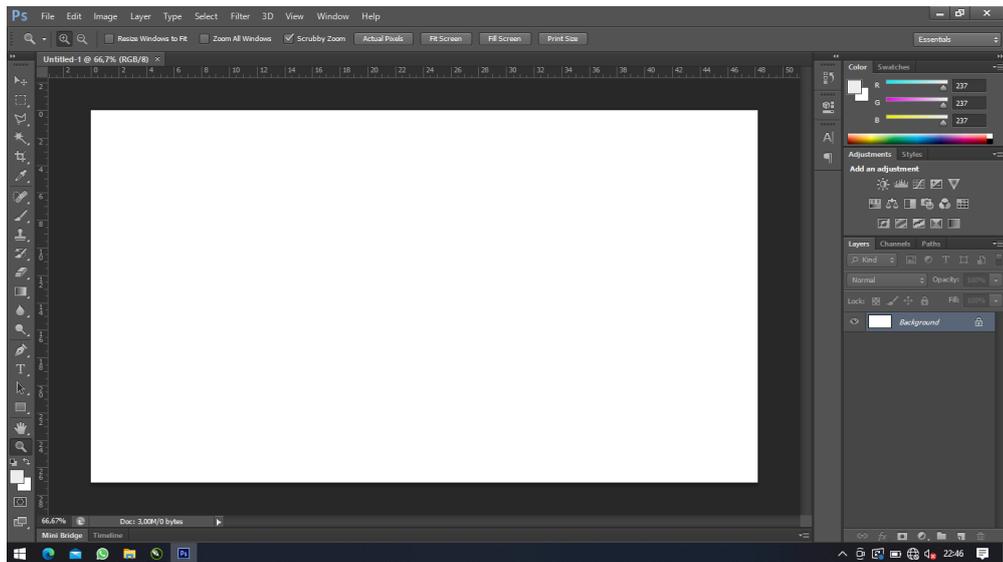
Coreldraw merupakan aplikasi desain grafis 2d yang berbasis vektor. Dapat digunakan untuk membuat desain logo, brosur, *flex*, undangan, dan desain-desain lainnya. *Software* ini memiliki kelebihan dibanding *software* desain grafis lainnya. *Software* ini lebih mudah digunakan dengan tampilan yang sederhana tetapi memiliki fungsi yang luas [12].



Gambar 2.4 Tampilan Utama Coreldraw

2.4.3 Adobe Photoshop

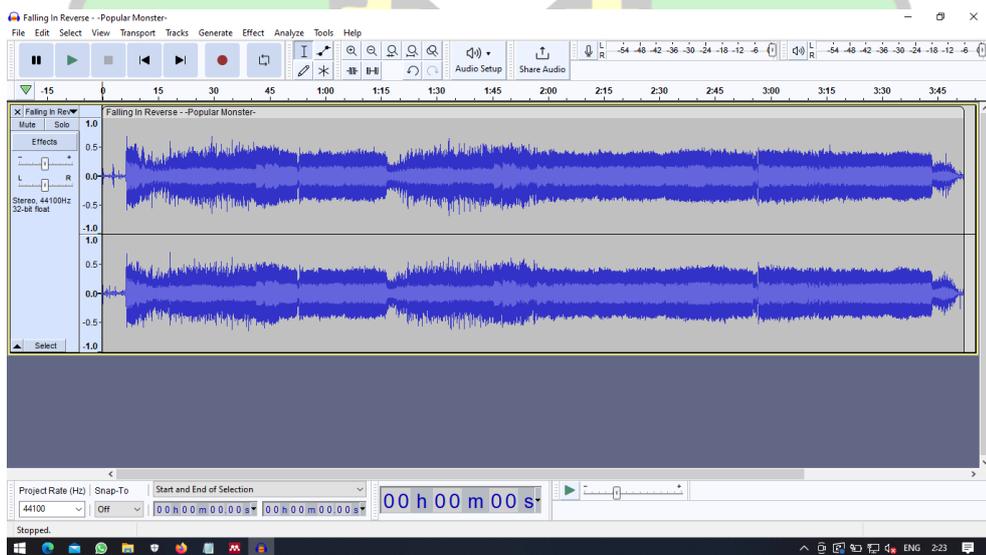
Adobe Photoshop merupakan *software* pengolah gambar berbasis *bitmap* atau *pixel* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe Inc.* *Software* dapat digunakan untuk mengolah foto dan manipulasi gambar dengan cara pewarnaan, menggabungkan gambar, membuat efek, bahkan *masking* objek [13].



Gambar 2.5 Tampilan Utama *Adobe Photoshop*

2.4.4 Audacity

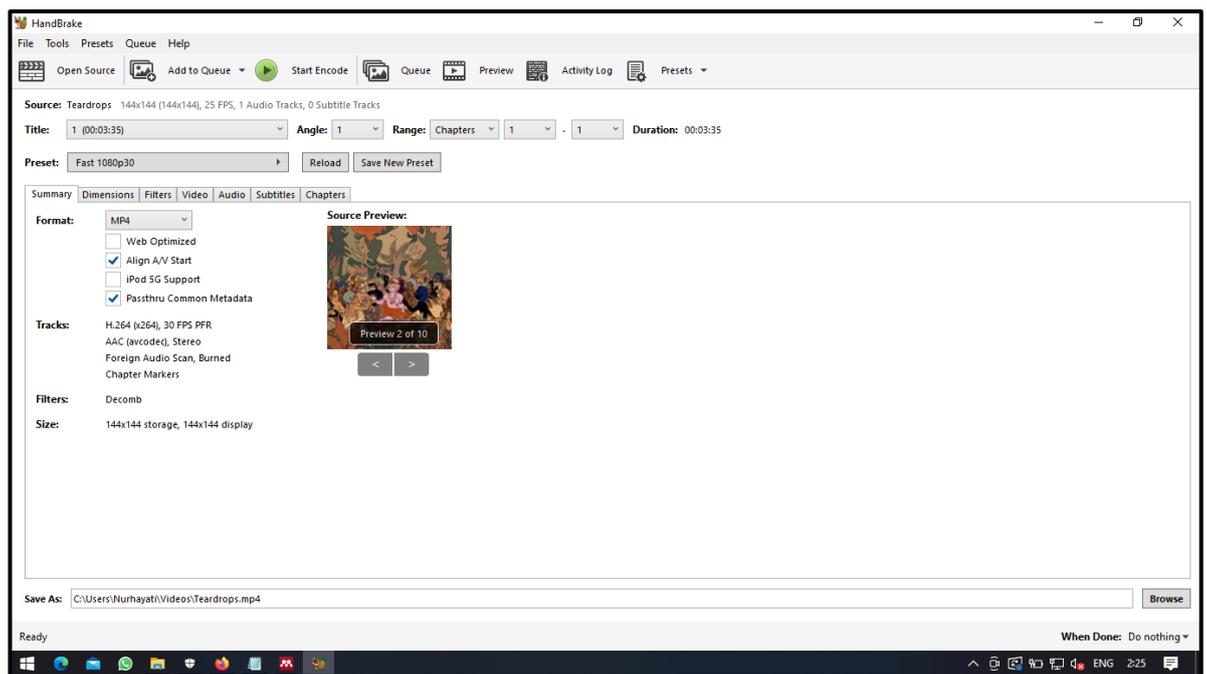
Audacity merupakan *software open source editor audio* digital yang bisa dipakai untuk *Windows, macOS, dan Linux*. Dapat digunakan untuk mengolah media *audio* [14].



Gambar 2.6 Tampilan Utama *Audacity*

2.4.5 Handbrake

Handbrake merupakan *software* kompresi video. Dapat digunakan untuk memperkecil ukuran video. *Software* ini juga mendukung banyak format video dan sangat mudah digunakan [15].

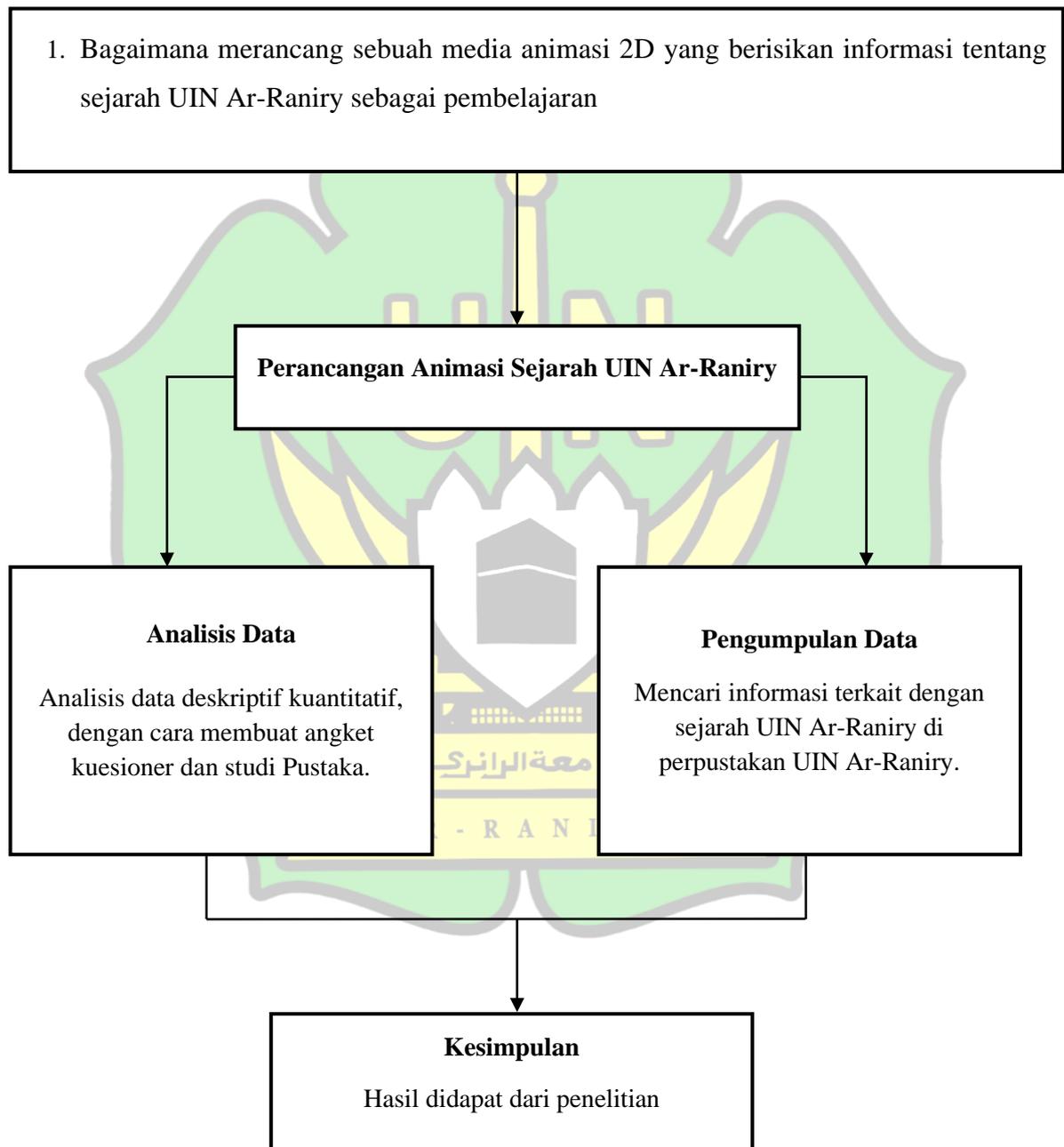


Gambar 2.7 Tampilan Utama *Handbrake*

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

2.5 Kerangka Berpikir

kerangka berpikir adalah bentuk dasar pemikiran yang meliputi seluruh sumber data yang diperoleh, yang kemudian dibentuk menjadi landasan pada penelitian.



Gambar 2.8 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research And Development (R&D)*. (*R&D*) merupakan model penelitian yang dipakai untuk pengerjaan suatu produk. Menurut Anik Ghufron, *Research And Development (R&D)* merupakan model penelitian yang digunakan untuk menambah mutu pendidikan juga pembelajaran, dan mampu mengembangkan macam-macam produk untuk pembelajaran [16].

Dari definisi tersebut, bisa disimpulkan jika metode *R&D* dapat digunakan untuk membuat merancang suatu produk, dan dapat disempurnakan lagi dengan cara dikembangkan menurut referensi dengan standar dari suatu produk tertentu yang kemudian dapat menghasilkan produk baru.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini memakai dua metode pada pengambilan data, yaitu:

1. Angket kuesioner

Setelah media dirancang, peneliti akan membuat angket kuesioner kemudian ditujukan untuk kalangan umum dengan jumlah 20 responden.

Kuesioner tersebut berisikan 13 pernyataan dalam 2 kategori penilaian yang terkait dengan media yang telah dirancang.

2. Studi Pustaka

Selain dengan angket kuesioner, peneliti juga memakai studi pustaka pada artikel dan jurnal yang ada di internet, dan bahan pustaka lainnya yang sekiranya mendukung dan terkait dengan topik yang dibahas.

3.3 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Penyebaran angket bertujuan untuk melihat tanggapan dari subjek terhadap media yang dibuat. Dalam penyebaran angket, peneliti menggunakan instrumen angket skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang, maupun sekelompok orang tentang fenomena sosial yang menjadi subjek penelitian [17].

Angket skala *likert* digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif. Dalam lembaran angket, subjek dapat mengekspresikan pendapatnya dalam bentuk:

- Sangat Setuju (ST)
- Setuju (S)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Angket tersebut akan disebarakan setelah media selesai dirancang. Setelah data terkumpul, kemudian akan dilakukan pengolahan data untuk menentukan kesimpulan akhir dari hasil penilaian media [18].

Tabel 3.1 Indikator penilaian media

No	Penilaian	Indikator	Jumlah butir soal
1	Penilaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi • Pemahaman materi 	5 butir
2	Penilaian Media	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan yang menarik • Penyampaian informasi yang jelas 	8 butir

Angket Penilaian Media

No. Responden :

Nama :

Jenis Kelamin : (laki-laki /Perempuan)

Pekerjaan :

Petunjuk pengisian

1. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan dengan media yang telah dirancang
2. Berilah tanda (√) pada KOLOM yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pertanyaan SS = sangat setuju, S = setuju, TS = tidak setuju, STS = sangat tidak setuju.

Tabel 3.2 Angket kuesioner

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Penilaian Materi					
1	Animasi 2d ini berisikan materi tentang Sejarah UIN Ar-Raniry				
2	Materi didalam video animasi 2d ini tersampaikan dengan baik				
3	Video animasi 2d ini memberikan penjelasan yang menarik				

4	Video animasi 2d ini dapat dapat memberikan beberapa informasi yang jarang diketahui tentang Sejarah UIN Ar-Raniry				
5	Sejarah UIN Ar-Raniry menyenangkan dipelajari melalui media animasi 2d.				
Penilaian Media					
6	Saya merasa gambar pada media animasi 2d ini sudah baik				
7	Saya merasa gerakan pada media animasi 2d ini sudah baik				
8	Saya merasa intonasi <i>dubbing</i> pada video animasi 2d ini sudah jelas				
9	Saya merasa <i>dubbing</i> beserta visualisasinya sudah baik				
10	Saya merasa bahasa yang digunakan mudah dimengerti				
11	Saya merasa kombinasi warna yang digunakan sudah baik				
12	Saya merasa grafik media pada media animasi 2d ini yang sudah baik				
13	Saya merasa frame rate pada media animasi 2d ini sudah cukup mulus				

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai adalah deskriptif kuantitatif. Cara yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dalam bentuk angket kuesioner terhadap objek penelitian [19]. Data yang didapatkan dari angket kemudian akan dihitung dengan menggunakan ukuran skala 4 poin sebagai berikut :

Tabel 3.3 Nilai setiap jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Nilai
Sangat Setuju (ST)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Rumus menghitung persentase jawaban:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase Jawaban

F = Frekuensi Jawaban Resonden

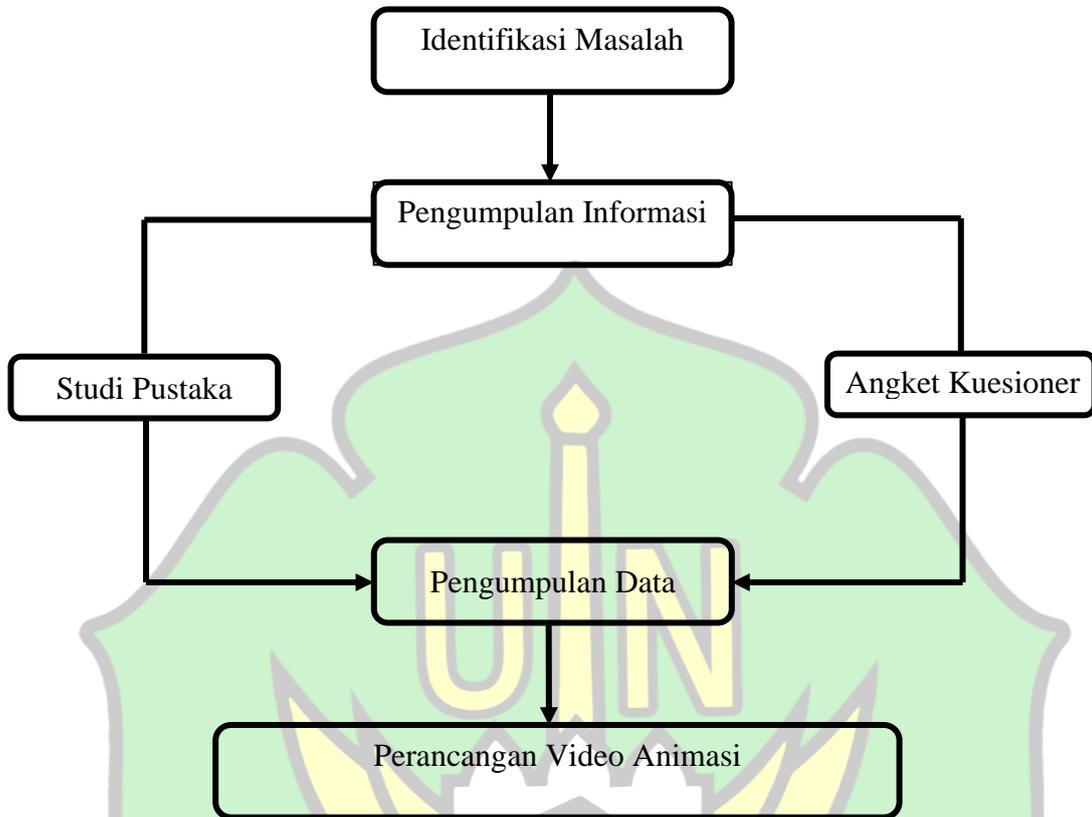
N = Total Frekuensi

Untuk menyimpulkan hasil dari angket terhadap penilaian perancangan media ini, dibutuhkan kriteria penilaian yang digunakan sebagai acuan [20]. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria jawaban

Kriteria	
Keterangan	Persentase
Sangat baik	80%-100%
Baik	60%-79,99%
Cukup	40%-59,99%
Buruk	20%-39,99%
Sangat buruk	0%-19,99%

3.5 Rancangan Penelitian



Gambar 3.1 Rancangan penelitian

3.6 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang sejarah UIN Ar-Raniry. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil dari angket kuesioner yang telah dijawab oleh beberapa mahasiswa. Dari jawaban tersebut, sebagian besar mahasiswa masih kurang mengetahui mengenai sejarah UIN Ar-Raniry. Dari masalah tersebut, maka penulis akan mencoba untuk merancang sebuah media video animasi 2d tentang sejarah UIN Ar-Raniry yang bernilai edukasi.

3.7 Pengumpulan Data

Sesudah melakukan studi pustaka serta membuat angket kuesioner, kemudian peneliti akan mencari beberapa informasi yang sekiranya berkaitan dengan sejarah UIN Ar-Raniry. Informasi tersebut sebagai acuan untuk membuat materi pada video animasi nantinya. Untuk beberapa informasi terkait hal tersebut akan didapatkan pada perpustakaan UIN Ar-Raniry. Setelah semua data yang diperlukan sudah cukup, selanjutnya akan peneliti akan membuat kerangka materi awal untuk membuat isi video animasi 2d tersebut.

3.8 Perancangan Video Animasi 2D Sejarah UIN-Ar-Raniry

3.8.1 Penentuan *Software*

Menentukan *software* apa yang akan digunakan dalam perancangan animasi ini adalah tahapan awal untuk melakukan penelitian ini. *Software* utama yang dipilih adalah *Adobe Animate*, dan juga ada beberapa *software* lainnya dengan kegunaan yang berbeda, seperti *Coreldraw* dan *Adobe Photoshop* untuk mengolah media grafis, *Audacity* untuk mengolah *audio*, dan *handbrake* jika sekiranya diperlukan, digunakan untuk mengompres video.

3.9 Rancangan Animasi

3.9.1 Storyboard Materi

Tabel 3.5 Storyboard materi animasi

No.	Scene	Keterangan
1.		IAIN Ar-Raniry dibangun pada tahun 1960. Saat itu IAIN Ar-Raniry membuka 3 fakultas, fakultas Syari'ah, fakultas Tarbiyah dan fakultas Ushuluddin.
2.		Pada 5 Oktober 1963, IAIN Ar-Raniry secara resmi memulai proses akademiknya. Pada tahun ini juga, Departemen Agama Republik Indonesia memberikan status sebagai IAIN induk di Aceh.
3.		Pemyematan nama "Ar-Raniry" ini diambil dari nama seorang Mufti kerajaan Aceh yaitu Syekh Nuruddin Al-Raniri.

4.		<p>Prof. Ali Hasyimi dipercaya sebagai Rektor pertama IAIN Ar-Raniry.</p>
5.		<p>Kemudian beberapa fakultas baru didirikan, fakultas Dakwah tahun 1968, disusul dengan fakultas Adab tahun 1983, dan pada 1988 dibukalah program Pasca Sarjana.</p>
6.		<p>Pada 1 Oktober 2013, akhirnya IAIN Ar-Raniry ditingkatkan statusnya menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, dengan rektor pertamanya yaitu Prof. Dr. H. Farid Wajdi Ibrahim, MA.</p>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penelitian awal

Setelah melakukan penelitian awal terkait pengetahuan mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap sejarah UIN Ar-Raniry pada 45 sampel yang terdiri dari 5 mahasiswa dari setiap fakultas menggunakan angket kuesioner, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar dari mahasiswa UIN Ar-Raniry masih kurang pengetahuannya terhadap sejarah UIN Ar-Raniry. Dari pernyataan tersebut kemudian diangkat permasalahan, yaitu kurangnya pengetahuan mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap sejarah UIN Ar-Raniry. Setelah didapat permasalahan tersebut, selanjutnya peneliti merancang sebuah media animasi 2d yang membahas tentang sejarah UIN Ar-Raniry.

4.2 Perencanaan

Animasi 2d ini dirancang untuk menjadi media publikasi tentang sejarah UIN Ar-Raniry yang disajikan dalam bentuk video animasi 2d yang bernilai edukasi. *Software* utama yang digunakan yaitu *Adobe Animate*, dan juga beberapa *software* lain seperti *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* untuk pengolah grafis, *Audacity* untuk pengolah suara, dan *HandBrake* untuk mengkompres video. Setelah media selesai dirancang, peneliti akan menguji kelayakan media dengan skala *likert* menggunakan angket untuk 20 responden dari kalangan umum.

4.3 Pra perancangan

4.3.1 *Storyboard* alur cerita

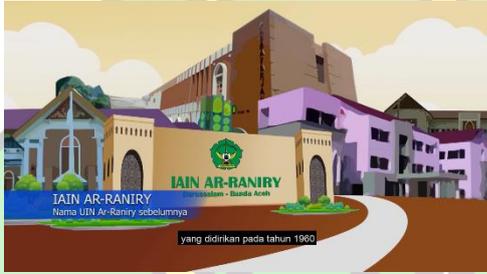


Gambar 4.1 *Storyboard* alur cerita

Secara garis besar sama seperti *storyboard* pada pembahasan sebelumnya, yang membedakannya adalah, pada pembahasan sebelumnya merupakan *storyboard* materi, yang berisikan hanya kerangka cerita saja atau isi pokok pada cerita. Sedangkan ini merupakan sebuah rangkaian *storyboard* lengkap yang mencakup seluruh alur cerita. Gambaran ini merupakan langkah pertama sebelum merancang animasi, tujuannya adalah untuk memudahkan dalam pembuatan animasi.

4.4 Hasil perancangan media

Tabel 4.1 *Scene* animasi beserta penjelasan *scene*

No	<i>Scene</i>	Penjelasan <i>scene</i>
1		Menjelaskan sekilas tentang Perguruan tinggi UIN Ar-Raniry, seperti lokasi, serta rektor yang menjabat saat ini. Durasi 12 detik
2		Menjelaskan nama UIN Ar-Raniry sebelumnya yaitu IAIN Ar-Raniry. Menjelaskan tahun pembangunan, dan rektor pertama IAIN Ar-Raniry. Durasi 12 detik
3		Menjelaskan tentang 3 fakultas pertama yang berdiri di IAIN Ar-Raniry. Fakultas Tarbiyah, fakultas Ushuluddin, dan fakultas Syari'ah. Durasi 25 detik.
4		Menjelaskan tentang dimulainya proses akademik tahun 1963. Dan pemberian status sebagai IAIN induk di Aceh oleh Departemen Agama Republik Indonesia. Durasi 12 detik.

5		<p>Menjelaskan jika IAIN Ar-Raniry merupakan IAIN ketiga di Indonesia, setelah IAIN Sunan Kalijaga dan IAIN Syarif Hidayatullah. Durasi 9 detik.</p>
6		<p>Menjelaskan tentang penambahan fakultas. Fakultas Dakwah (1968), fakultas Adab (1983), dan Pascasarjana (1988). Durasi 20 detik.</p>
7		<p>Menjelaskan tentang pencapaian IAIN Ar-Raniry dalam 50 tahun. Memiliki 5 fakultas dan 1 pascasarjana. Durasi 20 detik.</p>
8		<p>Menjelaskan tentang nama “Ar-Raniry” yang disematkan pada IAIN Ar-Raniry. Durasi 18 detik.</p>

9		<p>Menjelaskan bahwa “Ar-Raniry” merupakan nama dari seorang ulama sekaligus Mufti Kerajaan Aceh, yang Bernama Syekh Nuruddin Ar-Raniry. Durasi 16 detik.</p>
10		<p>Menjelaskan tentang alasan mengapa disepakati “Ar-Raniry” menjadi nama belakang dari perguruan tinggi IAIN. Durasi 25 detik</p>
11		<p>Menjelaskan bahwa IAIN Ar-Raniry dalam 50 tahun sudah memiliki 396 dosen, terdiri dari 18 guru besar, 2 guru besar emeritus, 80 doktor, dan 294 magister. Durasi 16 detik.</p>
12		<p>Menjelaskan IAIN Ar-Raniry pada tahun 2013, sudah memiliki lebih dari 12.000 mahasiswa yang berasal dari dalam dan luar negeri. Durasi 16 detik.</p>

13		Menjelaskan tentang jumlah alumni IAIN Ar-Raniry dari tahun 1960 sampai 2013. Semuanya berjumlah 25.253. Durasi 23 detik.
14		Menjelaskan tentang IAIN pada tahun 2013, tepatnya pada 1 oktober. IAIN Ar-Raniry sudah ditingkatkan statusnya menjadi UIN Ar-Raniry. Sudah memiliki 9 fakultas dan 1 pascasarjana. Dengan rektor pertama yaitu Prof. Dr. H. Farid Wajdi Ibrahim, MA. Durasi 47 detik.

4.5 Hasil Pengujian media

Setelah media berhasil dirancang, kemudian dilakukan uji coba dan penilaian terhadap 20 responden menggunakan skala *Likert* dengan menyebarkan angket. Angket kemudian diisi oleh responden hingga mendapatkan hasil tanggapan terhadap media animasi 2d sejarah UIN Ar-Raniry. Setelah data diperoleh, selanjutnya akan diolah menggunakan *Microsoft Exel*. Hasil yang didapat dari pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

NO	NAMA	JAWABAN RESPONDEN												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Responden 1	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3
2	Responden 2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3
3	Responden 3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3
4	Responden 4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4
5	Responden 5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3
6	Responden 6	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
7	Responden 7	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3
8	Responden 8	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2
9	Responden 9	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3
10	Responden 10	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4
11	Responden 11	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3
12	Responden 12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
13	Responden 13	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3
14	Responden 14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
15	Responden 15	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3
16	Responden 16	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3
17	Responden 17	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3
18	Responden 18	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4
19	Responden 19	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3
20	Responden 20	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
Total perbutir soal		71	71	73	70	71	69	70	66	71	71	67	69	64
Persentase Butir		89%	89%	91%	88%	89%	86%	88%	83%	89%	89%	84%	86%	80%
Penilaian Materi		89%												
Penilaian Media		85%												
Persentase		87%												

Gambar 4.2 Tabel hasil pengujian media

Berikut adalah rincian persentase dari hasil jawaban dari 20 responden pada setiap pernyataan yang dinilai dari angket yang disebar:kan:

no	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Animasi 2d ini berisikan materi tentang sejarah UIN Ar-Raniry?	89%	Sangat baik
2	Materi didalam video animasi 2d ini tersampaikan dengan baik	89%	Sangat baik
3	Video animasi 2d ini memberikan penjelasan yang menarik	91%	Sangat baik
4	Video animasi 2d ini dapat memberikan beberapa informasi yang jarang diketahui tentang sejarah UIN Ar-Raniry	88%	Sangat baik

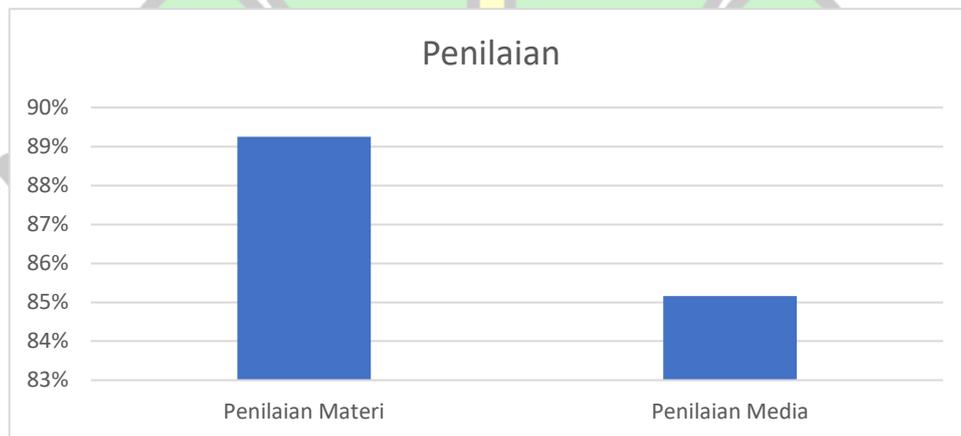
5	Sejarah UIN Ar-Raniry menyenangkan dipelajari melalui media animasi 2d.	89%	Sangat baik
6	Saya merasa gambar pada media animasi 2d ini sudah baik	86%	Sangat baik
7	Saya merasa gerakan pada media animasi 2d ini sudah baik	88%	Sangat baik
8	Saya merasa intonasi <i>dubbing</i> pada video animasi 2d ini sudah jelas	83%	Sangat baik
9	Saya merasa <i>dubbing</i> beserta visualisasinya sudah baik	89%	Sangat baik
10	Saya merasa bahasa yang digunakan mudah dimengerti	89%	Sangat baik
11	Saya merasa kombinasi warna yang digunakan sudah baik	84%	Sangat baik
12	Saya merasa grafik media pada media animasi 2d ini yang sudah baik	86%	Sangat baik
13	Saya merasa frame rate pada media animasi 2d ini sudah cukup mulus	80%	Sangat baik

Penilaian akhir dengan menghitung rata-rata persentase jawaban dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total persentase jawaban}}{\text{Total pertanyaan}} = 87\%$$

Setelah nilai persentase rata-rata penilaian jawaban dihitung, hasil persentase yang didapat adalah 87%, menunjukkan bahwa nilai akhir memenuhi kriteria **sangat baik**.

Berikut adalah rincian penilaian media oleh 20 responden dengan menyebarkan angket menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan kriteria penilaian yang tercantum pada angket, kriteria penilaian ada dua jenis, yaitu penilaian materi dan penilaian media. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4. 3 Hasil penilaian

Hasil akhir yang diperoleh pada setiap penilaian materi dan penilaian media telah mencapai persentase **80%-100%** dengan rata-rata 87% yang berarti **sangat baik**.

4.6 Pembahasan

Animasi 2d sejarah UIN Ar-Raniry merupakan sebuah media animasi berbasis 2 dimensi yang berisikan materi berupa sejarah UIN Ar-Raniry dari tahun 1960 hingga tahun 2013. Adapun yang dibahas pada animasi tersebut yaitu, awal mula pembangunan, awal dibangun dengan nama IAIN Ar-Raniry, fakultas yang

pertama kali dibuka IAIN Ar-Raniry, rektor pertamanya, penambahan beberapa fakultas lain serta pascasarjana, penyematan “Ar-Raniry” pada nama akhir perguruan tinggi IAIN, pencapaian IAIN Ar-Raniry dalam 50 tahun, hingga akhirnya IAIN Ar-Raniry ditingkatkan statusnya menjadi UIN Ar-Raniry.

Masalah yang diangkat dari penelitian ini adalah kurangnya pengetahuan mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap sejarah UIN Ar-Raniry. Cara yang mungkin dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan memperkenalkan sejarah UIN Ar-Raniry melalui media animasi 2d. Sebelum merancang animasi, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data terkait sejarah UIN Ar-Raniry. Cerita Sejarah UIN Ar-Raniry ini dirancang berdasarkan pembahasan pada buku “50 Tahun UIN Ar-Raniry”. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research And Development*) dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Setelah animasi selesai dirancang, peneliti kemudian melakukan pengujian terhadap 20 responden, dengan menyebarkan angket penilaian media yang berisikan 13 pernyataan dalam 2 kategori penilaian, yaitu penilaian materi dan penilaian media. Data yang didapatkan kemudian dihitung menggunakan skala *Likert*. Hasil dari penilaian tersebut kemudian diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil keseluruhan yang diperoleh adalah 87 % dengan kategori sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

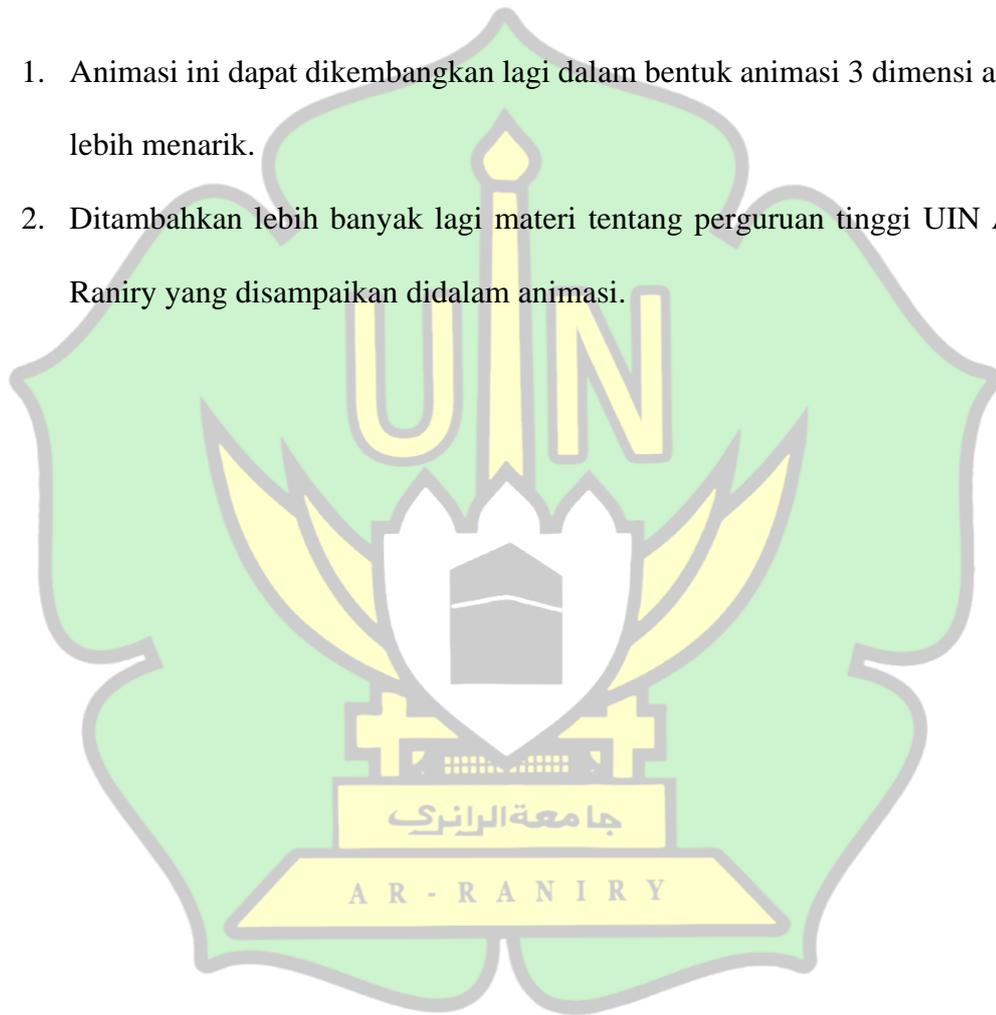
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang perancangan animasi 2d sejarah UIN Ar-Raniry menggunakan *Adobe Animate*, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Perancangan animasi 2d sejarah UIN Ar-Raniry menggunakan *Adobe Animate* telah berhasil dibuat. Dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Peneliti menjalankan tahapan penelitian dengan memanfaatkan *software Adobe Animate* dalam merancang media. Hasil dari perancangan tersebut berupa media video animasi 2d yang berisikan materi tentang sejarah perguruan tinggi UIN Ar-Raniry, yang dibahas dari tahun 1960 hingga tahun 2013, dengan total durasi 4 menit 53 detik.
2. Media ini telah diuji menggunakan metode skala *Likert* oleh 20 responden dengan cara menyebarkan angket yang berisikan 13 butir pernyataan dalam 2 kategori penilaian, yaitu penilaian materi dan penilaian media. Dari pengujian tersebut, kemudian data yang telah diperoleh diolah sehingga didapatkan hasil keseluruhan persentase nilai akhirnya adalah 87% dengan kategori sangat baik.

5.2 Saran

Dalam perancangan media animasi 2d sejarah UIN Ar-Raniry ini masih belum sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan pada media ini. Adapun beberapa saran yang bisa disampaikan yaitu:

1. Animasi ini dapat dikembangkan lagi dalam bentuk animasi 3 dimensi agar lebih menarik.
2. Ditambahkan lebih banyak lagi materi tentang perguruan tinggi UIN Ar-Raniry yang disampaikan didalam animasi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Suryaningrat, "Pengertian, Sejarah dan Ruang Lingkup Kajian Semantik (Ilmu Dalalah)," *At-Ta'lim*, vol. 12, no. 1, pp. 105–125, 2012.
- [2] Syarifuddin, "Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Kota Makassar," *Bata Ilyas Educ. Manag. Rev.*, vol. 1, no. 2, pp. 51–56, 2021.
- [3] A. Kurnianto, "Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia," *Humaniora; Lang. People, Art Commun. Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 240–248, 2015, [Online]. Available: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3335/2718>
- [4] Y. Syahfitri, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer," *J. Saintikom*, vol. 10, no. 3, pp. 213–217, 2011.
- [5] J. Animasi, "Jenis-jenis Animasi 1."
- [6] D. Utami, "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran," *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011.
- [7] E. H. I. Putra, "TA: Pembuatan Animasi Menggunakan Penggabungan Teknik Stop Motion dan Animasi 2D Berjudul 'Si Kancil Dan Buaya,'" pp. 5–33, 2012.
- [8] A. Firmansyah and M. P. Kurniawan, "Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul 'Kancil Dan Siput,'" *J. Ilm. DASI*, vol. 14, no. 04, pp. 10–13, 2013.

- [9] A. F. RUSTAN, “Sistem Pergerakan Objek Kamera Pada Animasi 3D Berbasis Path Following,” 2022.
- [10] G. J. P. Tambun, W. Adhitya, I. N. Hamdi, and S. A. Zega, “Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi ‘Nohoax,’” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi: 10.30871/jamn.v6i1.4179.
- [11] M. Dhanil and F. Mufit, “Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict on Static Fluid Using Adobe Animate CC 2019,” *J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 7, no. 2, pp. 177–190, 2021, doi: 10.21009/1.07210.
- [12] A. Pramuaji, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara,” *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 183–189, 2017, doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17312.
- [13] M. Ziveria, R. Sefina Samosir, and M. Rusli, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU,” *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2020, doi: 10.53008/abdimas.v1i1.21.
- [14] M. Os, O. Source, D. Tab, C. Mac Os, L. Encoder, and C. Mac Os, “What is Audacity Download Audacity for Mac + PC Installing the Lame Encoder,” pp. 1–18, 2008.

- [15] S. Selection, "Editing the length of your video using Handbrake Editing the length of your video using Handbrake," no. July 2018, pp. 1–2.
- [16] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.
- [17] Syarifuddin, Jamaluddin Bata Ilyas, and A. Sani, "Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar," *Bata Ilyas Educ. Manag. Rev.*, vol. 1, no. 2, pp. 51–56, 2021, [Online]. Available:
<https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- [18] J. A. Nenohai *et al.*, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Pokok Ikatan Kimia untuk SMA/MA Kelas X," *J. Beta Kim.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–50, 2022, [Online]. Available:
<http://ejurnal.undana.ac.id/index.php/jbkHalaman%7C41>
- [19] R. V. K. Dewi, D. Sunarsi, and I. R. Akbar, "Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Ganesa Satria Depok," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*
<https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, vol. 6, no. 4, pp. 295–307, 2020, doi: 10.5281/zenodo.4395889.
- [20] M. A. W. Saputra, H. Setyowati, and M. A. Yaqin, "Teknik Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak," *Ilk. J. Comput. Sci. Appl. Informatics*, vol. 3, no. 1, pp. 11–29, 2021, doi: 10.28926/ilkomnika.v3i1.38.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-9838/Un.08/FTK/KP.07.6/8/2023

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 25 Agustus 2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Syahril Furqany, M.Kom. sebagai pembimbing pertama
2. Sarini Vita Dewi, M.Eng. " sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Muhammad Siddiq
- NIM : 180212094
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Perancangan Animasi 2D Sejarah UIN Ar-raniry Menggunakan Adobe Animate
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil 2023/2024;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

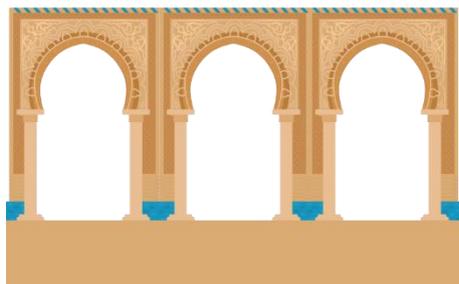
Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Agustus 2023



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

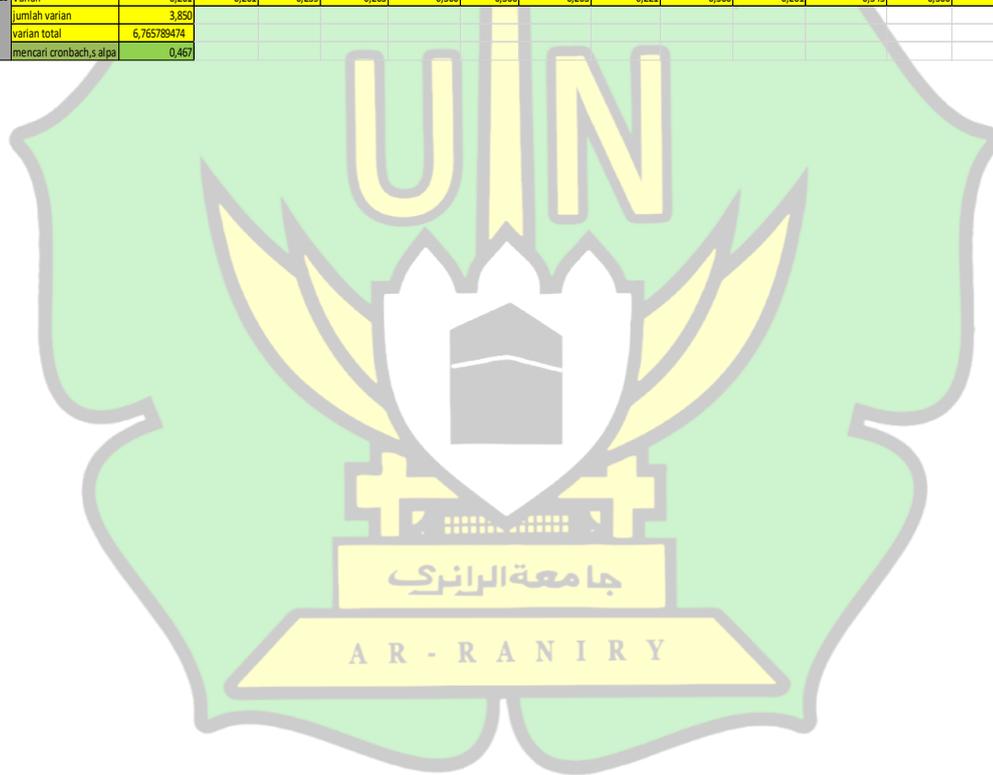
Lampiran 2 Asset yang digunakan





Lampiran 3 Tabel hasil uji validitas dan rehabilitas angket

NO	NAMA	JAWABAN RESPONDEN S BWA													Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Responden 1	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	47
2	Responden 2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	44
3	Responden 3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	45
4	Responden 4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	47
5	Responden 5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	44
6	Responden 6	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	44
7	Responden 7	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	45
8	Responden 8	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	45
9	Responden 9	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	44
10	Responden 10	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	48
11	Responden 11	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	46
12	Responden 12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	50
13	Responden 13	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	46
14	Responden 14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	44
15	Responden 15	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	38
16	Responden 16	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	47
17	Responden 17	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	44
18	Responden 18	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	44
19	Responden 19	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	42
20	Responden 20	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	49
Validitas	hitung	0	0,212	0,250	0,335	0,279	0,524	0,217	0,478	0,380	0,490	0,481	0,490	0,480	
	tabel	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	
	keterangan	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Reabilitas	Varian	0,261	0,261	0,239	0,263	0,366	0,366	0,263	0,221	0,366	0,261	0,345	0,366	0,274	
	jumlah varian	3,850													
	varian total	6,765789474													
	mencari cronbach,s alpa	0,467													



Lampiran 4 Lembaran angket penilaian media

Angket Penilaian Media

No. Resonden :

Nama : *Annisa Balqis*

Jenis Kelamin : ~~Laki-laki~~ /Perempuan)

Pekerjaan : *Mahasiswa*

Petunjuk pengisian

1. Pada pangket ini terdapat pertanyaan yang berkaitan dengan
2. Berilah tanda (√) pada KOLOM yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pertanyaan SS = sangat setuju, S = setuju, N = netral, TS = tidak setuju, STS = sangat tidak setuju.

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Penilaian Materi					
1	Animasi 2d ini berisikan materi tentang Sejarah UIN Ar-Raniry?	✓			
2	Materi didalam video animasi 2d ini tersampaikan dengan baik		✓		
3	Video animasi 2d ini memberikan penjelasan yang menarik		✓		
4	Video animasi 2d ini dapat video animasi 2d ini dapat memberikan beberapa informasi yang jarang diketahui tentang Sejarah UIN Ar-Raniry		✓		
5	Sejarah UIN Ar-Raniry menyenangkan dipelajari melalui media animasi 2d.	✓			
Penilaian Media					
6	Saya merasa gambar pada media animasi 2d ini sudah baik	✓			
7	Saya merasa gerakan pada media animasi 2d ini sudah baik	✓			

8	Saya merasa intonasi dubbing pada video animasi 2d ini sudah jelas		✓		
9	Saya merasa dubbing beserta visualisasinya sudah baik		✓		
10	Saya merasa bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓		
11	Saya merasa kombinasi warna yang digunakan sudah baik	✓			
12	Saya merasa grafik media pada media animasi 2d ini yang sudah baik	✓			
13	Saya merasa frame rate pada media animasi 2d ini sudah cukup mulus		✓		

Keterangan :

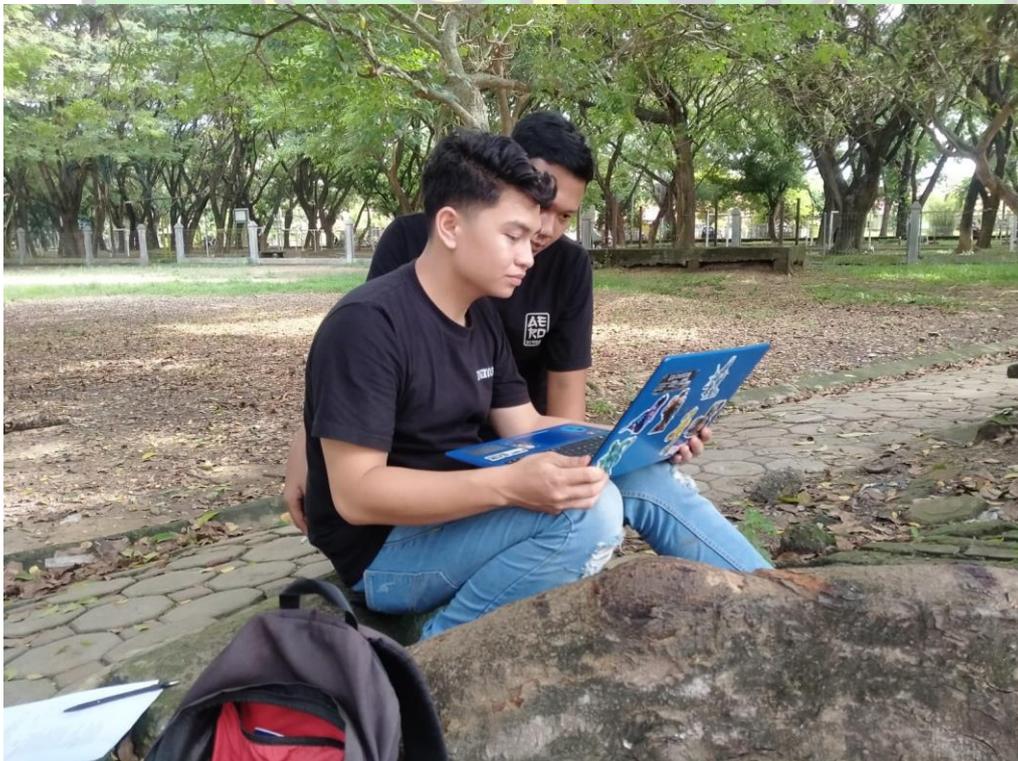
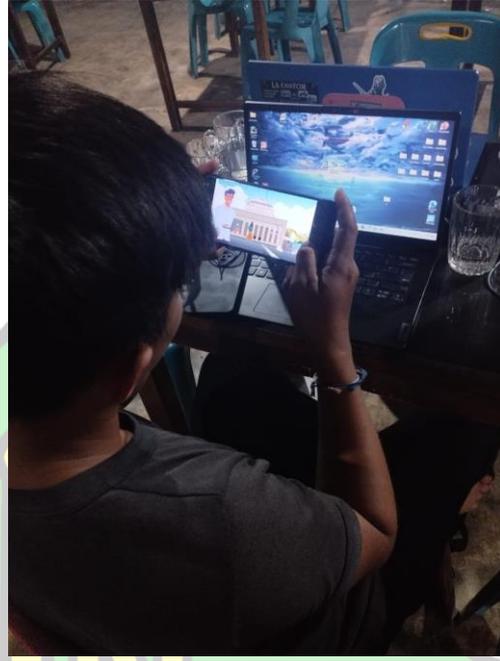
SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 5 Dokumentasi pengujian media





RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Muhammad Siddiq
Tempat/Tanggal lahir : Banda Aceh, 01 Juli 2000
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat Rumah : Gampong Paloh, Kec Pidie,
Kab Pidie
Telp/HP : 082272668955
E-Mail institusi : 180212094@student.ar-
raniry.ac.id



RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD) : MIN Blang Paseh
Sekolah Menengah Pertama (SMP) : MTsN Sigli
Sekolah Menengah Atas (SMA) : SMKN 1 Sigli

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Agustiar
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Nurhayati
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat Lengkap : Gampong Paloh, Kec Pidie, Kab Pidie