

**ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIALISASI ANTI KORUPSI DI
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

(Tugas Akhir)

Oleh

AJENG ALIFAH RIZQY

NPM 2007051019



FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2023

**ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIALISASI ANTI KORUPSI DI
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh

**AJENG ALIFAH RIZQY
NPM 2007051019**

**Tugas Akhir
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
AHLI MADYA ILMU KOMPUTER**

Pada

**Program Studi D3 Manajemen Informatika
Jurusan Ilmu Komputer**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tugas Akhir : **ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN
SOSIALISASI ANTI KORUPSI DI
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

Nama Mahasiswa : **Ajeng Alifah Rizqy**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2007051019

Program Studi : D3 Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama



Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom.
NIP 19890108 201903 2 014

Pembimbing Kedua



Ridho Sholehurrohman, M.Mat.
NIK 232111970128101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Komputer



Didik Kurniawan, S.Si., M.T.
NIP 19800419 200501 1 004

Ketua Program Studi
DIII Manajemen Informatika



Ossy Dwi Endah Wulansari, S.Si., M.T.
NIP 19740713 200312 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : **Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom.**



Pembimbing Kedua : **Ridho Sholehurrohman, M.Mat.**



Penguji / Pembahas : **Prof. Admi Syarif, Ph.D.**



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si.
NIP. 19711001 200501 1 002

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **28 Agustus 2023**

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS
AKHIR DAN SUMBER INFORMASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir Saya yang berjudul "**Animasi Media Pembelajaran Sosialisasi Anti Korupsi Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas**" ini adalah benar karya Saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang telah diterbitkan oleh penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam "Daftar Pustaka" di bagian akhir Tugas Akhir ini.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 26 September 2023



Ajeng Alifah Rizqy
2007051019

©Hak Cipta Milik Unila, Tahun 2023
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip Sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak Sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Ajeng Alifah Rizqy dilahirkan di Ambon, pada tanggal 13 April 2002 Penulis lahir dari pasangan Bapak Sukardi dan Ibu Sri Wahyuni. Penulis merupakan anak perempuan pertama dari dua bersaudara, memiliki adik laki-laki bernama Agung Biru Wibowo. Pendidikan formal yang telah ditempuh Penulis yaitu Taman Kanak-kanak(TK)

Pertama (SMP) Negeri 1 Tumijajar, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tumijajar. Tahun 2020, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA Universitas Lampung melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD). Penulis melaksanakan program Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada tanggal 20 Juni-05 Agustus 2022. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai lembaga kemahasiswaan Himpunan Ilmu Komputer (HIMAKOM) di bidang Kaderisasi pada tahun 2020-2022.

MOTTO

"Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya."

Q.S Al-Zalzalah: 7

"Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya."

Q.S Ali Imran: 159

"Selalu semangat, berusaha, dan tawakal dalam menggapai apa yang diinginkan"

Ajeng Alifah Rizqy

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya Puji syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan segala perjuangan Saya hingga titik ini Saya persembahkan ini kepada kedua orang tua ku. Terima kasih tak terhingga untuk kalian, dan selamanya selalu bersyukur atas kehadiran dukungan kalian sebagai orang tua ku, kepada seluruh keluarga besarku tercinta, dan untuk semua pihak yang sudah mendoakan, memberikan support dan berarti bagi hidupku

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbila'lamini, Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala*, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu wasallam, beserta keluarga dan para sahabatnya. Penulis melakukan Tugas Akhir ini yang berjudul “**Animasi Media Pembelajaran Sosialisasi Anti Korupsi Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas**”.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dan dalam proses penulisan hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Kedua orang tua yang tidak pernah lelah selalu memberikan dukungan dan doa yang luar biasa agar dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini;
2. Ibu Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing utama yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga saat proses penyusunan Tugas Akhir dapat berjalan dengan lancar;
3. Bapak Ridho Sholehurrohman, M. Mat selaku Pembimbing kedua yang bersedia membantu, meluangkan, waktu; tenaga, pikiran, serta selalu memberikan dukungan kepada penulis;
4. Bapak Prof. Admi Syarif, P.hd selaku pembahas atas kesediaan dan kesabarannya memberikan kritik, saran, nasihat, dan bantuan untuk perbaikan selama proses penulisan Tugas Akhir ;
5. Bapak Didik Kurniawan Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku kepala jurusan Ilmu Komputer;
6. Ibu Ossy Dwi Endah Wulansari selaku Ketua Program Studi D III Manajemen Informatika;

7. Ibu Anie Rose Irawati selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung;
8. Intan Sofiatun Nisya yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penyelesaian tugas akhir;
9. Rekan seperbimbingan Yeni Adelia yang telah berjuang bersama selama bimbingan dan proses pengerjaan Tugas Akhir ini;
10. Teman seperjuangan D III Manajemen Informatika dan S1 Ilmu Komputer 2020 yang menjadi teman satuangkatan selama perkuliahan;
11. Serta semua pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir;

Laporan Tugas Akhir ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan agar penulisan laporan selanjutnya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, 26 September 2023
penulis

Ajeng Alifah Rizqy
2007051015

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
I. PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
II. LANDASAN TEORI	2
2.1 Korupsi	2
2.2 Animasi.....	2
2.2.1 Animasi Tradisional.....	4
2.2.2 Animasi 2D	4
2.2.3 Animasi 3D	4
2.2.4 <i>Motion Graphic</i>	4
2.2.5 <i>Stop Motion</i>	5
2.3 Adobe Illustrator.....	5
2.4 Adobe Premiere Pro.....	5
2.5 MDLC.....	6
2.5.1 Konsep (<i>Concept</i>)	6
2.5.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	6
2.5.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material collecting</i>).....	7
2.5.4 Perakitan (<i>Assembly</i>).....	7
2.5.6 Pengujian (<i>Testing</i>).....	7
2.5.7 Distribusi (<i>Distribution</i>)	7
2.6 <i>Storyboard</i>	7
2.7 Multimedia.....	8
2.8 <i>Articulate Storyline 3</i>	8
2.9 Skala <i>Likert</i>	8

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	10
3.1 Analisis Kebutuhan.....	10
3.1.1 Kebutuhan Hardware	10
3.1.2 Kebutuhan <i>Software</i>	10
3.2 Perancangan Multimedia	11
3.2.1 Pengonsepan	11
3.2.2 Perancangan.....	11
3.2.3 Pengumpulan Bahan	27
3.2.3 Pembuatan.....	31
3.2.4 Pengujian	31
3.2.5 Pendistribusian.....	31
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	32
4.1.1 Tampilan Pembuka Animasi Pembelajaran Interaktif	32
4.1.2 SOP 1 Arti Anti Korupsi.....	35
4.1.3 SOP 2 Undang-Undang yang menjelaskan Tindak Pidana Korupsi dan Sanksi yang diterima.....	39
4.1.4 SOP 3 Nilai Negative Korupsi dan dampak yang Merugikan banyak pihak.....	42
4.1.5 SOP 4 Budaya Korupsi di Indonesia	44
4.1.6 SOP 5 Program yang bias di terapkan dalam pemberantasan korupsi	47
4.2. Pengujian (<i>Testing</i>).....	49
4.1 Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	52
V. SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Alur MDLC	7
2. pembuatan asset dengan menggunakan Adobe Illustrator 2020	32
3. pemuatan animasi menggunakan Adobe After Effect CC 2019	33
4. Proses render menggunakan Adobe After Effect CC 2019	33
5. Penggabungan video animasi menggunakan adobe premiere pro 2020.....	34
6. Tampilan Pembuka.....	34
7. Tampilan Tentang	35
8. Tampilan untuk memasukan data.....	35
9.Tampilan setelah memasukan nama dan asal sekolah	35
10. Tampilan Beranda	35
11. SOP 1 <i>Scene</i> Opening	36
12. SOP 1 <i>Scene</i> 1	36
13. SOP 1 <i>Scene</i> 2	37
14. SOP 1 <i>Scene</i> 3	37
15. SOP 1 <i>Scene</i> 4	38
16.. SOP 1 <i>Scene</i> 5	38
17. SOP 1 <i>Scene</i> 6	39
18. SOP 1 <i>Scene</i> 7	39
19. SOP 2 <i>Scene</i> 1	40
20. SOP 2 <i>Scene</i> 2	40
21. SOP 2 <i>Scene</i> 3	41
22. SOP 2 <i>Scene</i> 4	41
23. SOP 2 <i>Scene</i> 5	42
24. SOP 3 <i>Scene</i> 1	42
25. SOP 3 <i>Scene</i> 2	43
26. SOP 3 <i>Scene</i> 3	43
27. SOP 3 <i>Scene</i> 4	44
28. SOP 3 <i>Scene</i> 5	44

29. SOP 4 <i>Scene 1</i>	45
30. SOP 4 <i>Scene 2</i>	45
31. SOP 4 <i>Scene 3</i>	46
32. SOP 4 <i>Scene 4</i>	46
33. SOP 4 <i>Scene 6</i>	47
34. SOP 5 <i>Scene 1</i>	47
35. SOP 5 <i>Scene 2</i>	48
36. SOP 5 <i>Scene 3</i>	48
37. SOP 5 <i>Scene 4</i>	49
38. Diagram Kategori Penilaian Kuisisioner	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kebutuhan Hardware	10
2. Kebutuhan <i>Software</i>	10
3. Skenario SOP 1 Arti Penting Anti Korupsi	11
4. Skenario SOP 2 Undang-Undang Yang Menjelaskan Tindak Pidana Korupsi Dan Sanksi Yang Diterima	12
5. Skenario SOP 3 Nilai Negatif Korupsi Dan Dampak Yang Merugikan Banyak Pihak.....	13
6. Skenario SOP 4 Budaya Korupsi Di Indonesia	15
7. Skenario SOP 5 Program Yang Bisa Di Terapkan Dalam Pemberantasan Korupsi	17
8. Storyboard SOP 1 Arti Anti Korupsi.....	18
9. Storyboard SOP 2 Undang-Undang yang menjelaskan Tindak Pidana Korupsi dan Sanksi yang diterima.....	21
10. Storyboard SOP 3 Nilai Negative Korupsi dan dampak yang Merugikan banyak pihak.....	23
11. Storyboard SOP 4 Budaya Korupsi di Indonesia	24
12. Storyboard SOP 4 Budaya Korupsi di Indonesia	25
13. Asset Animasi.....	27
14. Hasil Penilaian Kuisisioner	60
15. Presentase Penilaian	62

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korupsi adalah masalah yang sudah lama ada di berbagai negara baik dari negara berkembang dan ataupun negara maju. Korupsi telah banyak menimbulkan kerugian di berbagai sektor, dimana dampak dari korupsi dapat mengacaukan perekonomian dan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi dalam suatu negara (Fiqry dan Sasana, 2019). Salah satu efek negative dari korupsi pada jangka Panjang adalah rusaknya generasi muda. Anak-anak tumbuh dalam anti sosial, selanjutnya generasi muda akan menganggap bahwa korupsi sebagai hal biasa atau bahkan budaya, sehingga perkembangan pribadinya menjadi terbiasa dengan sifat tidak jujur dan tidak bertanggung jawab. Jika generasi muda suatu bangsa keadaannya seperti itu, bisa dibayangkan betapa suramnya masa depan bangsa tersebut (Wicipto, 2018).

Generasi muda yang diharapkan dapat memeberikan perubahan terhadap kasus korupsi yang sudah banyak terjadi di Indonesia. Upaya pemberantasan korupsi memerlukan kerja sama oleh semua pihak tidak hanya menjadi tugas KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi). oleh karena itu salah satu upaya untuk mengurangi tindak pidana korupsi adalah dengan memberikan Pendidikan anti korupsi sedini mungkin. Salah satu pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi seperti yang dijelaskan di atas adalah melalui media Pembelajaran Berbasis Komputer yang berbentuk Animasi karena dirasa menarik dan lebih meningkatkan minat belajar para siswa untuk belajar. Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya yaitu memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi (Nazmi,2017)

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada tugas akhir ini ialah bagaimana membuat animasi anti korupsi agar siswa SMA dapat belajar tentang pemberantasan anti korupsi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini ialah penyampaian media pembelajaran animasi mencakup pengenalan mengenai korupsi di Indonesia, undang-undang yang mengatur tentang korupsi, dampak negative korupsi, apa saja yang bisa di lakukan oleh generasi muda untuk pemberantasan korupsi itu sendiri, dengan target adalah siswa SMA.

1.4 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah mengembangkan media pembelajaran anti korupsi dalam bentuk animasi interaktif sebagai sarana media pembelajaran siswa SMA.

1.5 Manfaat

Manfaat tugas akhir ini ialah menjadi suatu media pembelajaran untuk para siswa SMA agar dapat memahami tentang bentuk-bentuk korupsi dan pemberantasan korupsi yang dimulai dari diri sendiri.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Korupsi

Korupsi merupakan tindakan yang dapat menyebabkan sebuah negara menjadi bangkrut dengan efek yang luar biasa seperti hancurnya perekonomian, rusaknya sistem pendidikan dan pelayanan kesehatan yang tidak memadai. Bahkan korupsi dapat dikatakan sebagai salah satu isu yang paling krusial yang hingga ini belum dapat dipecahkan oleh bangsa dan pemerintah Indonesia. Kondisi ini membangun opini publik, bahwa tindak pidana korupsi di Indonesia sudah sangat kronis sehingga sangat sulit untuk diberantas (Handoyo & Susanti, 2014)

Revida (2003) menyebutkan beberapa sebab terjadinya korupsi yaitu

- a. Perumusan perundang-undangan yang kurang sempurna.
- b. Administrasi yang lamban, mahal, dan tidak luwes.
- c. Tradisi untuk menambah penghasilan yang kurang dari pejabat pemerintah dengan upeti atau suap.
- d. Dimana berbagai macam korupsi dianggap biasa, tidak dianggap bertentangan dengan moral, sehingga orang berlomba untuk korupsi.
- e. Di India, misalnya menyuap jarang dikutuk selama menyuap tidak dapat dihindarkan.
- f. Menurut kebudayaannya, orang Nigeria Tidak dapat menolak suapan dan korupsi, kecuali menganggap telah berlebihan harta dan kekayaannya.
- g. Manakala orang tidak menghargai aturan-aturan resmi dan tujuan organisasi pemerintah, mengapa orang harus mempersoalkan korupsi

2.2 Animasi

Animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan pergerakan suatu objek. Selain itu, penggunaan media pembelajaran animasi

dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Mayer dan Moreno, 2002). Berapa jenis-jenis animasi yang biasa dijumpai menurut (superpixel, 2021) adalah sebagai berikut.

2.2.1 Animasi Tradisional

Dikenal juga dengan istilah *cel animation*, animasi tradisional boleh dikatakan merupakan jenis animasi generasi awal, dimulai pada awal abad 20. Para animator harus menggambar setiap *frame* sehingga menghasilkan sebuah *sequence* bayangan, pada saat itu para animator harus membuat ribuan gambar dengan pergerakan gambar yang sedikit demi sedikit untuk menghasilkan sebuah animasi. Contoh animasi dengan teknik ini yaitu Pinocchio (1940) dan *Animal Farm* (United Kingdom, 1954).

2.2.2 Animasi 2D

Animasi 2D bisa dilakukan dengan teknik tradisional, tapi karena sudah ada komputer maka membuat animasi menjadi lebih mudah. Animasi 2D disini adalah animasi berbasis vektor dan menggunakan beberapa *software* seperti Flash, Adobe After Effects, dan Adobe Illustrator. Ada juga yang mengatakan jika Animasi 2D adalah objek yang dianimasikan memiliki panjang (X-azis) dan (Y-azis). Dibawah ini contoh animasi 2D, Sob.

2.2.3 Animasi 3D

Generasi selanjutnya dari 2D adalah animasi 3D. Juga sama menggunakan *software* dalam proses pembuatan seperti Maya dan Cinema 4D, animasi 3D juga sering disebut CGI (*computer-generated imagery*). Pada saat proses pembuatan, para animator juga harus memikirkan detail setiap gerakan hingga ekspresi wajahnya agar terlihat natural dan nyata.

2.2.4 Motion Graphic

Motion Graphic sendiri banyak dipergunakan untuk menjelaskan hal yang kompleks sehingga mudah dipahami, seperti video tutorial, video iklan hingga lyric video. *Motion Graphic* juga sering digunakan

untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan beriklan.

2.2.5 Stop Motion

Juga dikenal sebagai claymation dan dikenalkan oleh *Stuart Blakton* pada tahun 1906. Karakter biasanya terbuat dari tanah liat, namun juga bisa berupa boneka dan lego. Dalam proses pembuatan, karakter harus difoto sesuai gerakannya, lalu foto-foto tersebut dirangkai hingga menghasilkan sequence.

2.3 Adobe Illustrator

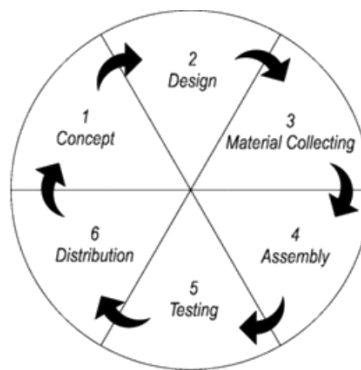
Adobe Illustrator adalah program perangkat lunak berbasis pemrosesan Gambar atau program desain grafis vektor. Vektor itu sendiri adalah kumpulan titik dan garis yang saling berhubungan, mereka adalah kombinasi warna yang membentuk suatu objek Gambar, Dibuat oleh Adobe sistem menggunakan vektor. Alat Illustrator terutama menggunakan kurva Bezier atau kurva parametrik, yang biasa digunakan dalam Grafik komputer dan bidang terkait. sebuah kurva Dapat dibuat, dan lingkaran atau busur dapat dibuat darinya (Ramdhan *et al.*, 2019).

2.4 Adobe Premiere Pro

Menurut (Zaini & Nugraha, 2020) Adobe Premiere Pro adalah program pemrosesan video dengan 45 efek video dan 12 efek audio yang digunakan untuk mengubah pola tampilan dan membuat animasi pada video dan audio. Beberapa dari efek ini memerlukan kartu grafis berkualitas tinggi dan 3 dari 45 efek memerlukan kartu grafis yang berfungsi seperti AMD atau NVIDIA untuk digunakan membuat klip video.

2.5 MDLC

MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) merupakan sebuah metode dalam pembuatan animasi (Septian *et al*, 2021). keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



Gambar 1 Alur MDLC (Nurdiana dan Suryadi,. 2018)

Penjelasan dari alur MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) menurut (Nurdiana dan Suryadi. 2018)

2.5.1 Konsep (*Concept*)

Tahap *concept* yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

2.5.2 Perancangan (*Design*)

Design adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan meterial/bahan untuk pembuatan aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak

diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design.

2.5.3 Pengumpulan Bahan (*Material collecting*)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

2.5.4 Perakitan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan *Storyboard*, bagan alir, dan struktur navigasi yang berasal pada tahap *design*.

2.5.6 Pengujian (*Testing*)

Setelah aplikasi dibuat maka saatnya untuk uji kemampuan dan kinerja dari aplikasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Disini dilihat kembali (*recompile*) apakah semua link, tombol, dan fitur-fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik.

2.5.7 Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

2.6 Storyboard

Menurut (Pradana *et al.*, 2019) *Storyboard* adalah teknik manajemen pemotretan di mana daftar setiap adegan atau bingkai adegan dibuat dan secara opsional dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar sketsa.

Storyboard merupakan serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan bagian yang digunakan dalam sebuah film. Dalam pembuatan *Storyboard* tidak menuntut sang ilustrator dapat menggambar sketsa secara bagus, tetapi lebih diutamakan pemahaman terhadap gambar tersebut oleh pihak lain yang ikut berperan dalam membuat film. Apalagi jika kita bekerja di dalam sebuah team, sang ilustrator dituntut untuk memberikan gambaran sederhana tentang hasil akhir secara sudut pandang kamera (Ariyati dan Misriati,2016).

2.7 Multimedia

Menurut (Muzakki *et al.*, 2021)multimedia merupakan sarana untuk menyebarkan informasi dan berita untuk merangsang pikiran, semangat dan perhatian siswa serta memotivasi mereka untuk belajar.

2.8 Articulate Storyline 3

(Purnama dan Asto, 2014) memaparkan bahawa *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya. Penggunaan media ini diharapkan mendapat respon yang positif dari siswa sebagai penggunanya.

2.9 Skala Likert

Skala *likert* dikembangkan pertama kali menggunakan 5 titik respon yaitu sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju Terdapat dua bentuk pertanyaan dalam skala likert, yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 (Bahrun *et al.*, 2018) Rumus 1 untuk perhitungan indeks presentase skala *likert* (Budiaji, 2013) sebagai berikut:

$$\text{Indeks \%} = \frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Poin Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Poin Maksimum $5 \times 5 = 5$

Poin Minimum $5 \times 1 = 5$

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan pengembangan Animasi Anti Korupsi adalah sebagai berikut :

3.1.1 Kebutuhan Hardware

Kebutuhan Hardware yang dibutuhkan selama proses pembuatan Animasi Anti Korupsi adalah Laptop/Komputer dan *Handphone* dengan Spesifikasi dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Kebutuhan Hardware

Nama Hardware	Komponen/Spesifikasi
Laptop/Komputer	a. Processor : Ryzen 5-3500U b. RAM : 8 GB c. Penyimpanan : SSD 256 GB d. Sistem Operasi : Windows 10 64-bit
<i>Handphone</i>	a. Processor : Snapdragon 695 b. RAM : 6 GB c. Penyimpanan : 128 GB d. Sistem Operasi : Android

3.1.2 Kebutuhan Software

Kebutuhan *Software* yang dibutuhkan selama proses pembuatan Animasi Anti Korupsi dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut

Tabel 2. Kebutuhan *Software*

Nama Software	Nama Aplikasi
Pengolah Gambar	a. Adobe Illustrator 2020
Pengolah Animasi	b. Adobe After Effect CC 2019
Pengolah video	c. Adobe Premiere Pro 2020

3.2 Perancangan Multimedia

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan animasi ini berdasarkan beberapa tahapan, yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian metode ini biasa disebut dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

3.2.1 Pengonsepan

Tahap pengonsepan adalah tahap untuk menentukan tujuan dan kepada siapa multimedia di tujukan, dalam tahapan ini menentukan tujuan animasi yaitu untuk memberikan pengetahuan dan pembentukan karakter tentang anti korupsi kepada siswa SMA.

3.2.2 Perancangan

Pada tahapan ini merupakan desain yang berupa, gambar, ide berupa skenario, *Storyboard* dan lain-lain. Pada animasi ini ada beberapa tahapan yang dilakukan pada tahapan perancangan yaitu :

a) Skenario

Pada bagian skenario berisi naskah ada animasi yang akan dikembangkan yang terdapat tujuan, durasi, narasi, dan adegan seperti pada contoh skenario yang terdapat pada Tabel 3-7.

Tabel 3. Skenario SOP 1 Arti Penting Anti Korupsi

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
1	0:00s - 0:10s	Pembukaan dengan menyapa dan perkenalan	Hai, perkenalkan aku justice	Menampilkan asset karakter
2	0:10s - 0:25s	Memberitahu peringkat kasus korupsi di Indonesia di dunia dan Asean	Kalian tau gak kasus korupsi di Indonesia peringkat berapa? Jadi menurut penilaian dari <i>Transparency International</i> Indonesia menduduki peringkat 96 dari 180 negara dan	Menampilkan asset karakter yang sedang menjelaskan, karakter bertanya, dan menampilkan gambar dunia dan peringkat.

Tabel 3. (Lanjutan)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
			peringkat 5 di Asean loh! Hah kok bias ya?	
3	0:40s-0:60s	Mengetahui dampak negative korupsi	Sekarang kita tahu bahwa tindakan korupsi itu merupakan tindakan yang merugikan dan hanya memiliki dampak negatif yaitu, melambatnya pertumbuhan ekonomi negara, menurunnya investasi, meningkatnya kemiskinan, meningkatnya ketimpangan pendapatan, dan merugikan masyarakatan kecil yang tidak tahu apa-apa tetapi ikut merasakan akibat dari tindakan korupsi tersebut.	Menampilkan asset diagram chart, asset orang, dan asset lainnya.

Tabel 4. Skenario SOP 2 Undang-Undang Yang Menjelaskan Tindak Pidana Korupsi Dan Sanksi Yang Diterima

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
1	0:00s-0:70s	Menjelaskan kategori korupsi yang dapat di pidana menurut undang-undang	Kalian tau gak apa saja kategori korupsi yang dapat di pidana? Kalau belum tau dengerin penjelasan Justice ya! Jadi Apabila merujuk pada ketentuan dalam UU No. 31 Tahun 1999 jo. UU No. 20 Tahun 2001 tentang Tindak Pidana Korupsi ada beberapa jenis perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan	Menampilkan asset karakter justice menjelaskan kategori perbuatan korupsi.

Tabel 4. (Lanjutan)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
			<p>korupsi yang dapat dipidana yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Korupsi yang mensyaratkan adanya kerugian negara atau perekonomian negara; 2. Penyuapan; 3. Penyalahgunaan jabatan; 4. Pemerasan; 5. Kecurangan; 6. Korupsi berkaitan dengan pengadaan barang dan jasa 7. Gratifikasi 8. Percobaan, permufakatan jahat dan pembantuan tindak pidana korupsi 9. Dan beberapa jenis perbuatan yang berkaitan dengan tindak pidana korupsi 	
2	0:70s– 0:90s	Menjelaskan sanksi untuk tindak pidana korupsi	<p>Dan sanksi yang dapat diberikan bias kita lihat pada UNDANG-UNDANG NOMOR 31 TAHUN 1999 Pasal 1 TENTANG PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA KORUPSI menjelaskan bahwa Dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) tahun dan paling lama 5 (lima) tahun dan atau pidana denda paling sedikit</p>	Menampilkan asset karakter justice yang menjelaskan tentang sanksi dari tindak pidana korupsi dan asset lainnya

Tabel 4. (Lanjutan)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
			dan atau pidana denda paling sedikit Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp 250.000.000,00 (dua ratus lima puluh juta rupiah)	

Tabel 5. Skenario SOP 3 Nilai Negatif Korupsi Dan Dampak Yang Merugikan Banyak Pihak.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
1	0:00s -0:10s	Membritahu bahwa korupsi itu merugikan	Sudah tahu kan kalau korupsi itu merugikan banyak pihak bukan hanya merugikan tapi juga merusak bangsa.	Menampil kan asset karakter utama yang sedang menjelaskan
2	0:10s-0:40s	Mengetahui pihak mana saja yang dirugikan dan contohnya	Karena kasus korupsi ini banyak sekali pihak yang dirugikan, mulai dari keluarga dari terpidana korupsi itu sendiri, masyarakat kecil, bahkan seluruh rakyat Indonesia juga ikut kena imbas atas kasus korupsi ini juga loh! Contohnya Kasus korupsi KTP elektronik atau e-KTP merugikan negara senilai	Menampil kan gambar pedagang kecil, gambar Indonesia dan gambar pihak yang di rugikan lainnya

Tabel 5. (Lanjutan)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
			Rp2,3 triliun dari total nilai proyek Rp5,9 triliun. Kasus korupsi e-KTP terjadi di tahun 2011 dan 2012.	
	0:40s-0:60s	Mengetahui dampak negative korupsi	Sekarang kita tahu bahwa tindakan korupsi itu merupakan tindakan yang merugikan dan hanya memiliki dampak negatif yaitu, melambatnya pertumbuhan ekonomi negara, menurunnya investasi, meningkatnya kemiskinan, meningkatnya ketimpangan pendapatan, dan merugikan masyarakat kecil yang tidak tahu apa-apa tetapi ikut merasakan akibat dari tindakan korupsi tersebut.	Menampilkan asset diagram chart, asset orang, dan asset lainnya

Tabel 6. Skenario SOP 4 Budaya Korupsi Di Indonesia

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
1	0:00s- 0:10s	Menberitahu budaya korupsi di Indonesia	Budaya korupsi di Indonesia ini sudah bukan hanya suap menyuap uang aja loh	Menampilkan asset karakter yang sedang memberitahu

Tabel 6. (Lanjutan)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
2		merupakan korupsi	<p>yang ternyata itu bagian dari budaya korupsi di Indonesia dan tanpa kita sadari kita sering melakukann ya yaitu,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mencontek, 2. telat, 3. membayar jumlah makanan berbeda dengan yang kita makan, 4. meminjam duit teman tetapi tidak di bayar, 5. curang saat berdagang, 6. Mengambil uang kas kelas7. 7. Tilang damai 8. <i>Copy Paste</i> milik orang 9. dan Titip absen <p>.Kebiasaan kecil seperti itu menumbuhk an kebiasaan yang termasuk korupsi jika dibiasakan tidak bias di</p>	curang saat melakukan perdagangan, mengambil uang, dan asset lainnya

Tabel 6. (Lanjutan)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
			akan melakukan tindakan korupsi yang besar dan merugikan banyak orang	





Tabel 7. Skenario SOP 5 Program Yang Bisa Di Terapkan Dalam Pemberantasan Korupsi

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan
1	0:00s-0:30s	Memahami pencegahan korupsi yang dilakukan oleh pemerintah	Apa saja sih pencegahan yang bisa dilakukan untuk mengurangi korupsi di Indonesia? 1. Mempekuat Dewan Perwakilan Rakyat atau DPR. 2. Meneliti Lebih jauh sebab-sebab perbuatan korupsi secara berkelanjutan Penyempurnaan manajemen sumber daya manusia atau SDM dan peningkatan kesejahteraan pegawai negeri.	Menampilkan gambar karakter yang sedang menjelaskan dengan asset lainnya
2	0:30s-0:70s	Memahami pencegahan korupsi yang dilakukan oleh masyarakat	Nah seperti yang kita tahu bahwa bukan hanya pemerintah	Menampilkan Asset jual beli, petugas, dan polisi.

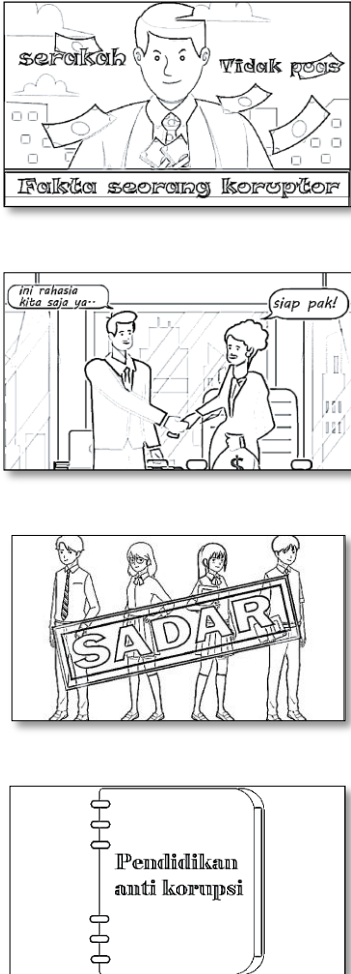
a) *Storyboard*

Storyboard merupakan bagian dari perancangan yang merupakan kumpulan gambar dari skenario yang dimana nantinya kumpulan gambar tersebut yang akan diimplementasikan dalam sebuah animasi yang dibuat. *Storyboard* pada Animasi Media Pembelajaran Sosialisasi Anti Korupsi Untuk Anak Sekolah Menengah Atas Terdapat pada Tabel 8, Tabel 9, Tabel 10, Tabel 11. Dan Tabel 12.

Tabel 8 *Storyboard* SOP 1 Arti Anti Korupsi

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	Opening 	0.00s- 0.05s		
2		0:10s – 0:25s	Lemon cake.m p3	Hai, perkenalkan aku justice
2	 	0:10s – 0:25s	Lemon cake.m p3	Kalian tau gak kasus korupsi di Indonesia menduduki peringkat berapa? Jadi menurut penilaian dari <i>Transparenc</i> <i>y</i> <i>International</i> Indonesia menduduki peringkat 96 dari 180 negara dan peringkat 3 di Asia loh! Dengan peringkat pertama India lalu kamboja dan Indonesia






Tabel 8. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
3		0:25s – 0:45s	Lemon cake.m p3	<p>Font : MV Bolli</p> <p>Faktanya seseorang yang korupsi pada dasarnya serakah dan tak pernah puas. Tidak pernah ada kata cukup dalam diri koruptor yang serakah. Kecerakahan itu sendiri ditimpali dengan adanya kesempatan, maka akan menjadi penyebab terjadinya korupsi. Kita sebagai generasi muda harusnya lebih sadar akan hal itu dan memutus rantai korupsi di Indonesia, salah satunya dengan menanamkan sikap antikorupsi dengan Pendidikan anti korupsi.</p> <p>Font : MV Bolli</p>

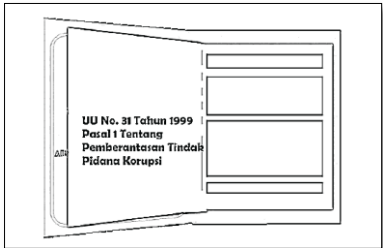
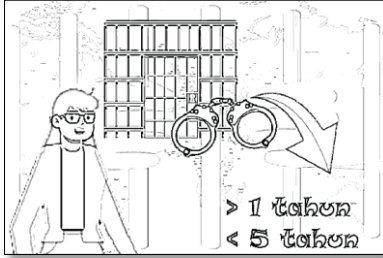
Tabel 8. (Lanjutan)

3		0:45s- 0:65m	Lemon cake.m p3	<p>Tapi apasih itu anti korupsi? antikorupsi merupakan tindakan untuk mengendalikan dan mengurangi korupsi berupa keseluruhan upaya untuk mendorong generasi muda untuk mengembangkan sikap menolak secara tegas terhadap setiap bentuk korupsi.</p>
				Font : MV Bolli
5		0:65s- 0:75s	Lemon cake.m p3	<p>Generasi muda atau bisa disebut juga dengan Agent of Change harus bisa memberi perubahan terhadap kasus korupsi di Indonesia.</p>
				Font : MV Bolli


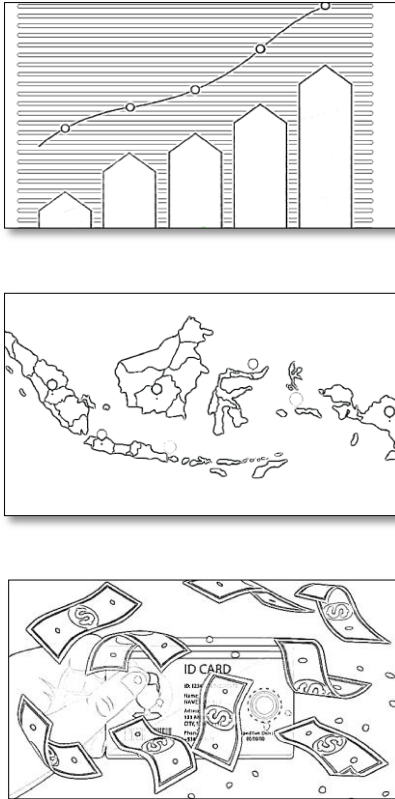
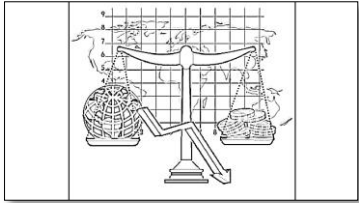
Tabel 9. *Storyboard* SOP 2 Undang-Undang yang menjelaskan Tindak Pidana Korupsi dan Sanksi yang diterima

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	    	0:01s – 0:75s	Lemon cake.m p3 Book Paperb ack07. Mp3	<p>Kalian tau gak apa saja kategori korupsi yang dapat di pidana? Kalau belum tau dengerin penjelasan Justice ya! Jadi Apabila merujuk pada ketentuan dalam UU No. 31 Tahun 1999 jo. UU No. 20 Tahun 2001 tentang Tindak Pidana Korupsi ada beberapa jenis perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan korupsi yang dapat dipidana yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Korupsi yang mensyaratl an adanya kerugian negara atâ perekonon an negara; 2. Penyupa n; 3. Penyalah unan jabatan; 4. Pemerasa n; 5. Kecurang an; 6. Korupsi berkaitan dengan pengadaa n barang dan jasa ;


Tabel 9. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
		0:75s – 0:100s	Book Paperb ack 07. Mp3	7. Gratifikas Dan sanksi yang dapat diberikan bias kita lihat pada UNDANG- UNDANG NOMOR 31 TAHUN 1999 Pasal 1 TENTANG PEMBERA NTASAN TINDAK PIDANA KORUPSI menjelaskan bahwa Dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) tahun dan paling lama 5 (lima) tahun dan atau pidana denda paling sedikit Rp 50.000.000,0 0 (lima puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp 250.000.000, 00 (dua ratus lima puluh juta rupiah)
				Font : MV Boli

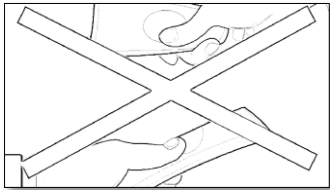

Tabel 10. *Storyboard* SOP 3 Nilai Negative Korupsi dan dampak yang Merugikan banyak pihak

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1		0:01s – 0:10s		Sudah tahu kan kalau korupsi itu merugikan banyak pihak bukan hanya merugikan tapi juga merusak bangsa.
2		0:10s – 0:60s		Karena kasus korupsi ini banyak sekali pihak yang dirugikan, mulai dari keluarga dari terpidana korupsi itu sendiri, masyarakat kecil, bahkan seluruh rakyat Indonesia juga ikut kena imbas atas kasus korupsi ini juga loh! Contohnya Kasus korupsi KTP elektronik atau e-KTP merugikan negara senilai Rp2,3 triliun dari total nilai proyek Rp5,9 triliun. Kasus korupsi e-KTP terjadi di tahun 2011 dan 2012.
3				Sekarang kita tahu bahwa tindakan korupsi itu merupakan tindakan yang merugikan dan hanya memiliki

Tabel 10. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				dampak negatif yaitu, melambatnya pertumbuhan ekonomi negara, menurunnya investasi, meningkatnya kemiskinan, meningkatnya ketimpangan pendapatan, dan merugikan masyarakatan kecil yang tidak tahu apa-apa tetapi ikut merasakan akibat dari tindakan korupsi tersebut. Font: MV Boli

Tabel 11. Storyboard SOP 4 Budaya Korupsi di Indonesia

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1		0:00s– 0:10s		Budaya korupsi di Indonesia ini sudah bukan hanya suap menyuap uang aja loh
2		0:20s – 0:60s		Contoh-contoh di kehidupan sehari-hari yang ternyata itu bagian dari budaya korupsi di Indonesia dan tanpa kita sadari kita sering melakukannya yaitu, 1. mencontek, 2. telat, 3. membayar jumlah makanan




Tabel 11. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				4. berbeda dengan yang kita makan,
				5. meminjam duit teman tetapi tidak di bayar,
				6. curang saat berdagang,
				7. Mengambil uang kas kelas
				8. Tilang damai
				9. Copy Paste milik orang
				10. dan Titip absen
				Kebiasaan kecil seperti itu menumbuhkan kebiasaan yang termasuk korupsi jika dibiasakan tidak bias di pungkiri bahwa di masa yang akan datang akan melakukan tindakan korupsi yang besar dan merugikan banyak orang.

Tabel 12. Storyboard SOP 5 Budaya Korupsi di Indonesia

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1		0:00s- 0:30s		1. Memperkuat Dewan Perwakilan Rakyat atau DPR.
				2. Meneliti lebih jauh sebab-sebab perbuatan




Tabel 12. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
2	<p data-bbox="579 253 874 282">3. Jujur Saat Berdagang</p> 			<p>Nah seperti yang kita tahu bahwa bukan hanya pemerintah yang punya tugas untuk pemberantasan korupsi masyarakat terutama generasi muda juga punya peran besar loh! Apa aja sih tugas yang bias di terapkan oleh generasi muda dan masyarakat yaitu</p>
	<p data-bbox="579 528 874 557">5. Mengikuti Peraturan kepolisian</p> 			<ol style="list-style-type: none"> 1. Datang tepat waktu 2. Tidak mencontek 3. Jujur saat berdagang 4. Jujur saat membeli barang 5. Mengikuti peraturan yang ada di kepolisian saat ditilang
				<p>dan masih banyak lagi contoh yang bias kita terapkan untuk pemberantas</p> <p>Sudah menjadi tugas kita untuk memberantas korupsi demi kesejahteraan Bersama karena kalau bukan kita siapa lagi? Justice harap apa yang Justice</p>





3.2.3 Pengumpulan Bahan

Pengumpulan bahan ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan animasi. Bahan-bahan tersebut antara lain asset, animasi, video, dan audio seperti pada Tabel 13.




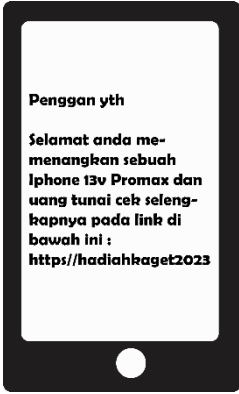
Tabel 13. Asset Animasi

No	Asset	Penjelasan
1	Karakter utama 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
2	<i>Background</i> Ruangan 	Asset ini merupakan asset dari Freepik.com
3	Anak Remaja 	Asset karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe illustrator yang terdapat pada SOP 1.





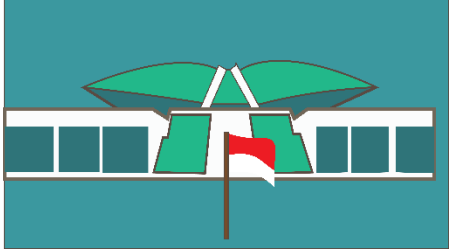
Tabel 13. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
4	Peta Dunia 	Asset peta dunia merupakan asset dari Freepik.com yang terdapat pada SOP 1
5	Ikan 	Asset ikan dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
6	ID card 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
7	Karyawan 1 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.

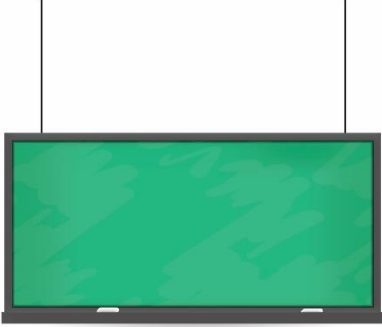
Tabel 13. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
8	Pasar 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
9	Remaja 2 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
10	Buku 	Asset buku yang terdapat pada SOP 1 dibuat menggunakan Adobe Illustrator.
11	Penipuan 	Asset penipuan SMS yang terdapat pada SOP 2 dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

Tabel 13. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
12	penyuapan 	Asset salah satu contoh penyuapan yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator
12	Demo 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
13		Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
14	Ditilang Polisi 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.
15	Gedung DPR 	Asset Gedung DPR yang Terdapat pada SOP 3 yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

Tabel 13. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
16	Papan Tulis 	Karakter dari Freepik.com yang dimodifikasi ulang menggunakan Adobe Illustrator.

3.2.4 Pembuatan

Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pada proses ini menggunakan Adobe Illustrator 2020 untuk membuat asset, Adobe Premiere Pro 2020 untuk proses pengeditan video dan audio, dan Adobe After Effect 2020 untuk pembuatan animasi.

3.2.5 Pengujian

Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian dimana pengujian dilakukan menggunakan Skala Likert. Pada tahapan ini juga dilakukan pengecekan guna memperbaiki kesalahan pada animasi sebelum dilakukan pendistribusian. Pengujian bisa digunakan dengan cara kuisisioner kepada siswa atau mahasiswa yang merupakan target dari animasi ini.

3.2.6 Pendistribusian

Pada tahapan ini merupakan tahap akhir dari metode MDLC. Tahapan ini animasi yang sudah lulus pengujian akan disimpan dalam file penyimpanan pada komputer. Setelah dilakukan penyimpanan animasi bisa ditunjukkan untuk umum.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan pada Animasi Media Pembelajaran Sosialisasi Anti Korupsi Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas adalah telah berhasil dibuat Animasi interaktif Media Pembelajaran Sosialisasi Anti Korupsi Di Indonesia. Dibuat animasi ini sebagai sarana media pembelajaran yang baru untuk Siswa SMA dan SMK. Pada Animasi interaktif ini interaktif dan memiliki banyak tombol, musik, dan gambar yang untuk meningkatkan minat belajar pada siswa.

5.2 Saran

Pada Animasi Media Pembelajaran Sosialisasi Anti Korupsi Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas ini, masih memiliki kekurangan dan dibutuhkan pengembangan lebih lanjut dengan harapan menjadi lebih baik lagi. Berikut adalah saran-saran yang diberikan:

- a. Suara pada animasi bisa dibuat lebih jernih lagi.
- b. menambahkan beberapa *background* pendukung pada Animasi.
- c. Animasi dapat lebih dikembangkan dengan materi terbaru sesuai dengan ketentuan Undang-Undang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, S., & Misriati, T. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II(1), 116–121.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Budijaji, W. 2013. Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan Desember*. 2(2) : 127–133.
- Fiqry, L., I., & Sasana, H. 2019. Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan) EFFECT OF CORRUPTION, CONSUMPTION, GOVERNMENT EXPENDITURE AND TRADE OPENING ON ECONOMIC GROWTH IN ASEAN 5. *Riset Ekonomi Pembangunan*, 4(1).
- Handoyo, E., dan Susanti, M. H. 2014. Dampak Korupsi Melalui Pendidikan Anti Korupsi Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Jujur Dan Berintegritas di SMA Semesta Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 18(1).
- Mayer, Richard E., dan Roxana Moreno. 2002. “Animation as an Aid to Multimedia Learning.” *Educational Psychology Review* 14(1):87–99.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. 2021. Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149.
- Nazmi, M. 2017. Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48-57.

- Nurdiana, D., Suryadi, A. 2018. Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Petik*. 3(2) : 39–44.
- Purnama, S., dan Asto B, I. G. P. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software* Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279
- Pradana, G., Afista, dan Nita, S. 2019. Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Ramdhan, S., Tullah, R. dan Janah, S.N. 2019. Iklan Animasi Stop Bullying pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*. 9(2) : 6–13.
- Revida, E. 2003. *Korupsi di Indonesia: Masalah dan Solusinya*.
- Septian, D., Fatman, Y., dan Nur, S. 2021. Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis (e-Journal)*, 15(1), 15-23.
- superpixel. 2021. Jenis-Jenis Animasi dan Pengertiannya. Superpixel.Id. <https://www.superpixel.id/blog/jenis-jenis-animasi-ini-wajib-diketahui-animator>
- Wicipto, S. 2018. Korupsi Di Indonesia (Penyebab, Bahaya, Hambatan Dan Upaya Pemberantasan Serta Regulasi). *Jurnal Legislasi Indonesia*, 15(3).
- Zaini, M. S., dan Nugraha, J. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361.