

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI METODE *ADDIE* DALAM PENGEMBANGAN
MOTION CERGAM SAHABAT PANCASILA "LAYANGAN BERSAMA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI SILA KETIGA PANCASILA PADA ANAK
USIA SEKOLAH DASAR**



Amadea Putri Azaria
NIM 2000329033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI METODE *ADDIE* DALAM PENGEMBANGAN
MOTION CERGAM SAHABAT PANCASILA "LAYANGAN BERSAMA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI SILA KETIGA PANCASILA PADA ANAK
USIA SEKOLAH DASAR**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Amadea Putri Azaria
NIM: 2000329033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI METODE ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MOTION CERGAM SAHABAT PANCASILA "LAYANGAN BERSAMA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI SILA KETIGA PANCASILA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Disusun oleh:
Amadea Putri Azaria
NIM 2000329033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...29 MAY 2024...


Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

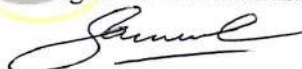
Pembimbing II / Anggota Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

Pengji Ahli / Anggota Penguji


Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0020058709


Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

Mengetahui,
Dekan FSMR

Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Amadea Putri Azaria
No. Induk Mahasiswa : 2000329033
Judul Tugas Akhir : **Implementasi Metode *ADDIE* Dalam Pengembangan *Motion* Cergam Sahabat Pancasila "Layangan Bersama" Sebagai Media Edukasi Sila Ketiga Pancasila Pada Anak Usia Sekolah Dasar**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 29 Mei 2024
Yang menyatakan,



Amadea Putri Azaria
NIM. 2000329033

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

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Amadea Putri Azaria**
No. Induk Mahasiswa : **2000329033**
Program Studi : **D4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI METODE ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MOTION
CERGAM SAHABAT PANCASILA "LAYANGAN BERSAMA" SEBAGAI
MEDIA EDUKASI SILA KETIGA PANCASILA PADA ANAK USIA
SEKOLAH DASAR**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 Mei 2024
Yang menyatakan,



A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'SERBUPRINT', and 'RIB/PALX105130243'.

Amadea Putri Azaria
NIM. 2000329033

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, karunia dan penyertaan-Nya hingga akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir berjudul IMPLEMENTASI METODE *ADDIE* DALAM PENGEMBANGAN *MOTION* CERGAM SAHABAT PANCASILA "LAYANGAN BERSAMA", SEBAGAI MEDIA EDUKASI SILA KETIGA PANCASILA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR, ini dengan tepat waktu. Adapun penyusunan Tugas Akhir ini ditujukan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program studi D-4 Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta menambah pengetahuan mengenai proses pengembangan media edukasi untuk anak usia Sekolah Dasar dan membantu mengembangkan *Intellectual Property (IP)* "Sahabat Pancasila", milik Program Studi D-4 Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tentunya terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir ini dikarenakan kurangnya kemampuan, pengalaman, dan pengetahuan penulis. Maka dari itu, kritik, saran, bimbingan, serta petunjuk dari berbagai pihak sangat diharapkan guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini tidak akan dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, diucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas segala ilmu, arahan, bimbingan dan pengalaman yang telah diberikan. Ucapan terima kasih ini dihaturkan kepada:

1. Kedua orangtua dan keluarga yang selalu mendukung dari awal hingga akhir masa perkuliahan;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
 5. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
 6. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
 7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi D-4 Animasi, dan Dosen Pembimbing I;
 8. Nuria Indah Kurnia Dewi S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
 9. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
 10. Arif Sulistiyono, M.Sn.. selaku Dosen Wali;
 11. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi angkatan 20 dan 22 yang telah mendukung serta membantu jalannya Tugas Akhir;
- Serta seluruh pihak yang telah membantu terwujudnya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi inspirasi serta bermanfaat bagi masyarakat dan khalayak luas, juga bagi rekan-rekan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 16 Juni 2024



Amadea Putri Azaria

INTISARI

Pancasila merupakan dasar negara serta pedoman hidup bagi masyarakat Indonesia, sebagai warga negara tentunya nilai-nilai Pancasila harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Sila ketiga merupakan sila yang berbunyi, “Persatuan Indonesia”, sayangnya di masa kini semakin banyak masyarakat Indonesia yang tidak lagi mengamalkan sila tersebut. Sehingga banyak timbul perpecahan dan pertengkaran bahkan dikalangan anak-anak usia dini, yang didasari karena hilangnya makna dan penerapan nilai tersebut.

Tentunya agar menjadi generasi yang tetap mengamalkan nilai-nilai Pancasila, maka anak usia dini harus mulai diberi edukasi tentang penerapan sila ketiga di kehidupan sehari-hari. Edukasi ini tidak bisa hanya diberikan secara teoritis atau hapalan, namun harus dengan contoh penerapannya dan menggunakan media yang dekat dan ramah dengan anak. Anak-anak cukup menyukai media Animasi dan buku Cergam. Cergam sendiri disukai oleh anak-anak karena terdapat banyak ilustrasi gambar yang menarik didalam bukunya, animasi sendiri memiliki karakter yang bergerak sehingga anak suka menontonnya.

Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan terhadap gabungan dari kedua media tersebut, sehingga terciptalah “Motion Cergam” yang merupakan gabungan animasi Motion Grafik dengan Cergam. Penelitian ini mengimplementasikan model *ADDIE* dengan melalui lima tahapan, *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Cerita pada Motion Cergam ini menggunakan tema bermain permainan tradisional sebagai perantara untuk menyampaikan penerapan sila ketiga, sehingga anak-anak dapat lebih *relatable* dengan kehidupannya.

Kata Kunci: pancasila, media edukasi, motion grafik, *ADDIE*

SAHABAT PANGASILA

LAYANGAN BERSAMA

ARTBOOK



Amadea Putri Azaria

**IMPLEMENTASI METODE *ADDIE* DALAM PENGEMBANGAN
MOTION CERGAM SAHABAT PANCASILA "LAYANGAN
BERSAMA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI SILA KETIGA
PANCASILA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

Amadea Putri Azaria

NIM: 2000329033

Pembimbing I

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT

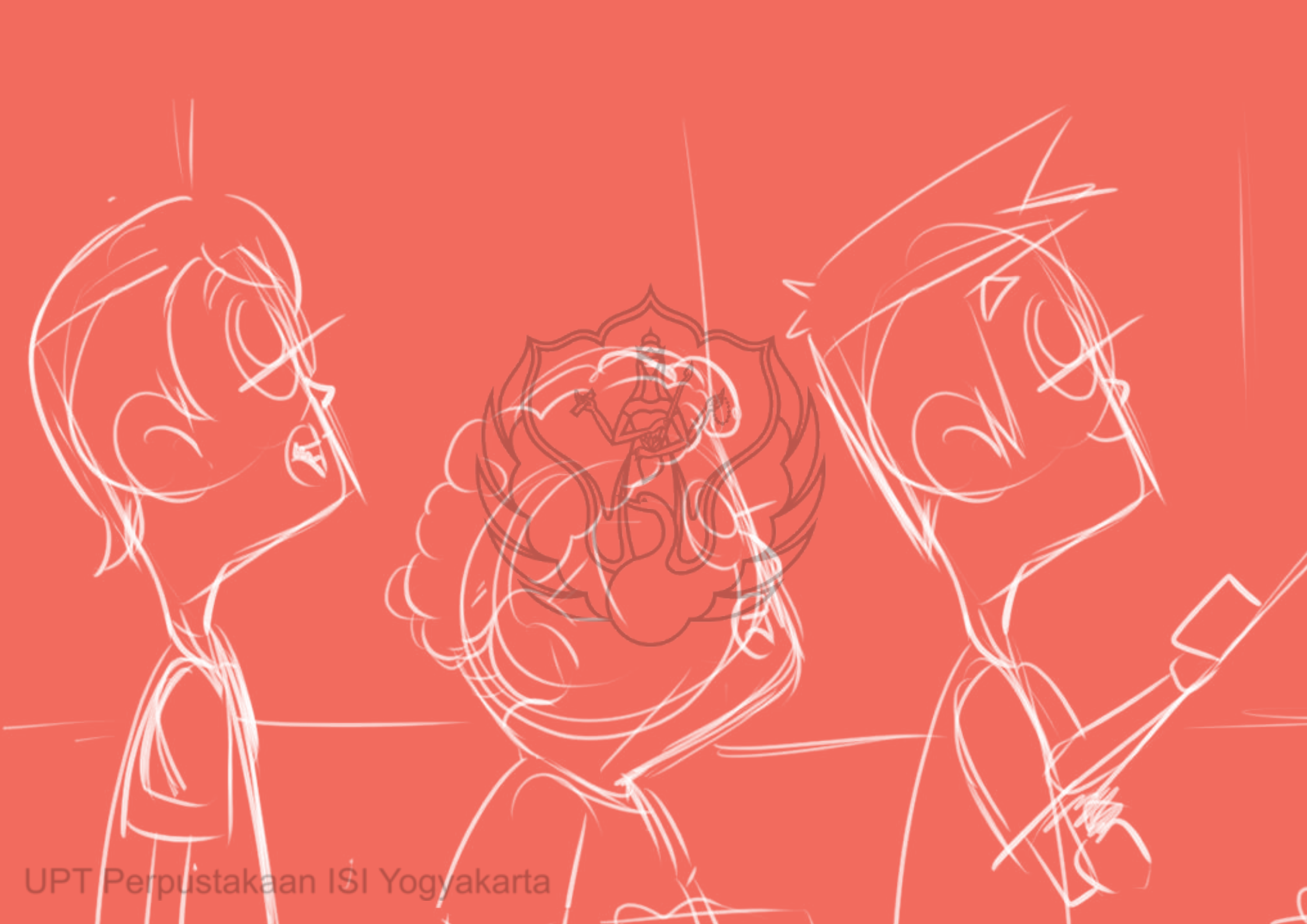
NIP: 19801016 200501 1 001

Pembimbing II

Nuria Indah Kurnia Dewi S.Sn., M.Sn.

NIP: 19880723 201903 2 009








DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	4
EKSPLORASI	10
DESAIN KARYA	16
TIMELINE	60
INDIKATOR CAPAIAN AKHIR	61
PENUTUP	62





PENDAHULUAN

01 Latar Belakang

Menurut Dalilah (2019) Indonesia saat ini sedang mengalami krisis moral dan etika, khususnya di kalangan remaja atau generasi muda sehingga perlu adanya edukasi pengamalan nilai Pancasila bagi generasi muda terutama usia dini.

Di era reformasi industri 4.0 kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat pesat, serta berpengaruh pada proses pengembangan jenis media instruksional edukatif yang digunakan dalam pembelajaran (Sugihartini & Yudi-ana, 2018), maka perlu dikembangkan media edukasi yang dekat dengan anak.

Maka pada penelitian ini dikembangkan media edukasi berupa animasi "Motion Cergam" Sahabat Pancasila berjudul "Layanan Bersama", dengan mengimple-mentasikan model ADDIE.



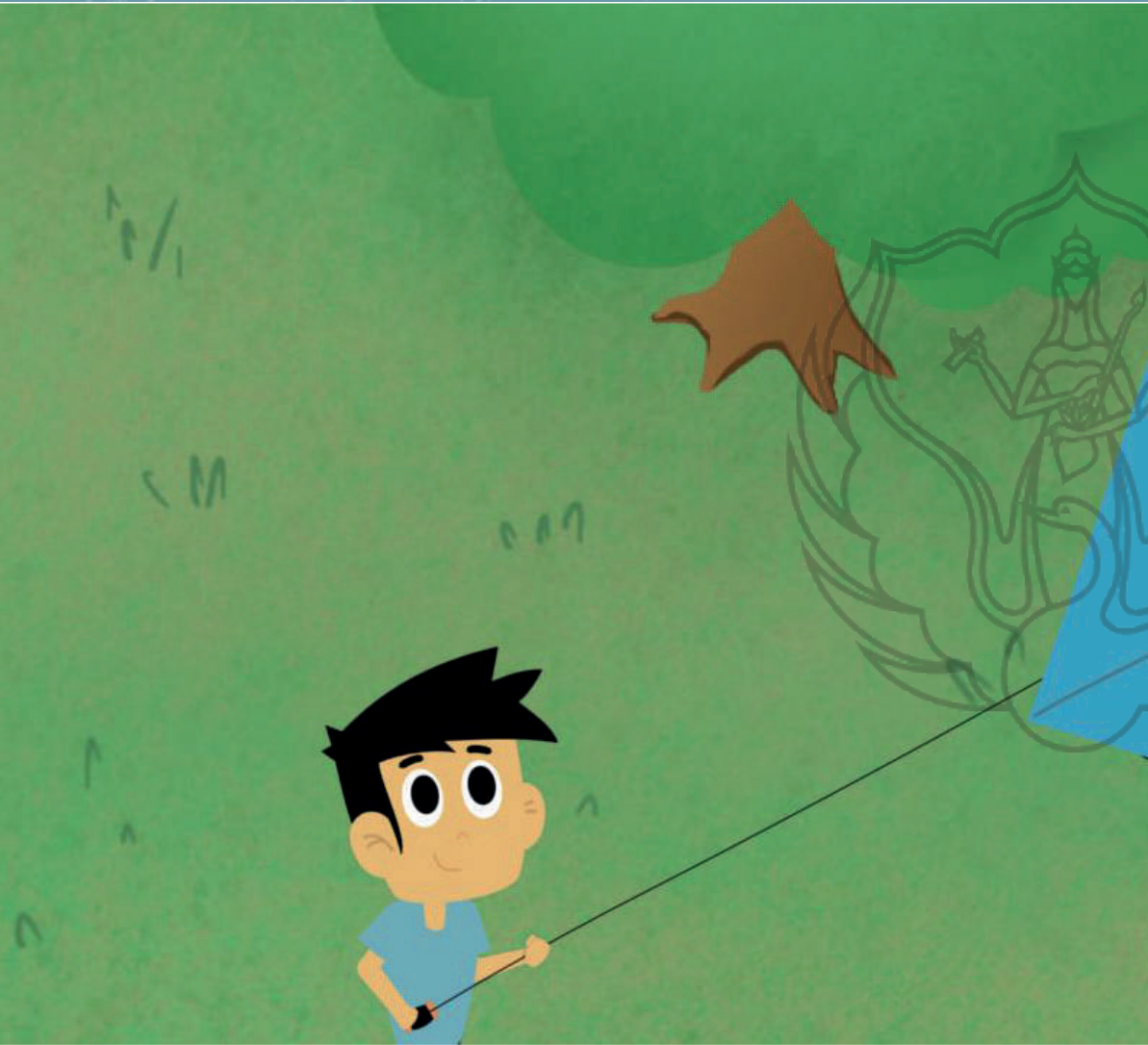
Rumusan Masalah 02

Berdasarkan latar Belakang sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Krisis moral dan etika terutama pada kalangan muda di Indonesia.
2. Kurangnya pengamalan nilai Sila Pancasila terutama pada kalangan anak muda.
3. Perlunya edukasi mengenai pengamalan nilai Pancasila pada anak usia dini.
4. Dibutuhkan media edukasi yang dekat dan disukai oleh anak.

Berdasarkan rumusan masalah diatas ditarik pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana ADDIE diimplementasikan dalam pengembangan Motion Cergam Sahabat Pancasila?



03 Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

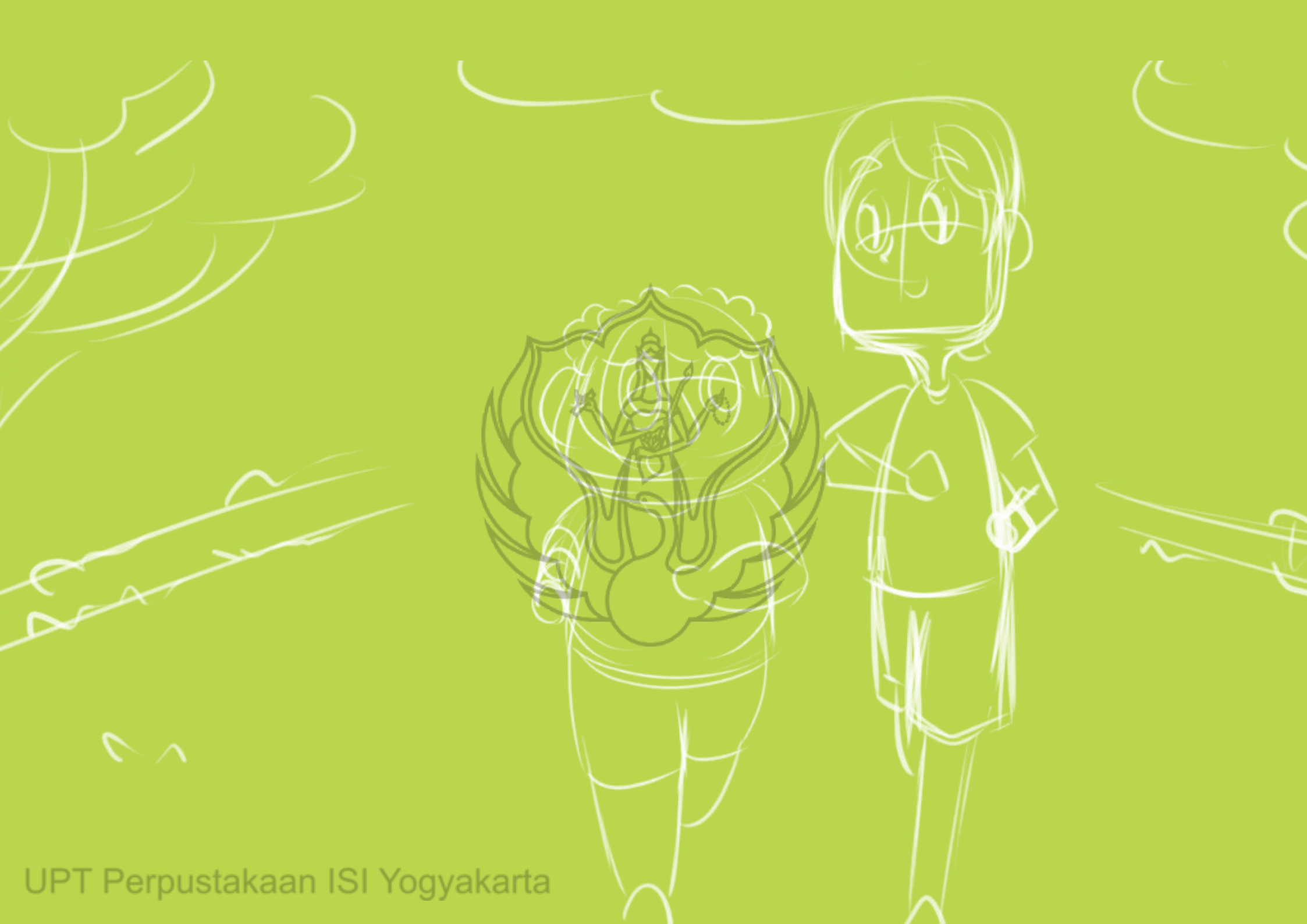
Menerapkan metode ADDIE dalam pengembangan media edukasi Sila ketiga berupa Motion Cergam.

Manfaat:

1. Dapat mengeksplorasi teknik animasi Cut Out lebih dalam.
2. Memperkaya referensi dalam mengimplementasikan teknik ADDIE.
3. Mengembangkan media pembelajaran baru yang lebih efektif dan menyenangkan.
4. Audiens dapat memahami pengamalan nilai Pancasila dengan lebih mudah dan menyenangkan.









04 Ide Karya

Inspirasi Motion Cergam Sahabat Pancasila berasal dari IP Sahabat pancasila itu sendiri yang merupakan IP milik Prodi Animasi ISI Yogyakarta. Selain itu buku cergam berjudul "Lauren si Penyelamat Kerajaan Origen" menjadi salah satu bagian dari ide karya dikarenakan memiliki layout narasi dan dialog yang bervariasi, sehingga sangat menarik untuk di implementasikan dan animasi edukasi milik Educa Studio yang menggunakan teknik rigging 2 dimensi pada animasinya.

"Lauren si Penyelamat Kerajaan Origen", Karya Lola Orett
Lauren sedang membaca sebuah buku dengan asyik.



Seri Animasi Marbel, "Aku menjadi Pemadam Kebakaran" oleh Educa Studio



IP Sahabat Pancasila

Usai solat jumat, Ridwan kembali ke lapangan, dan melihat teman-temannya sudah berkumpul lapangan.



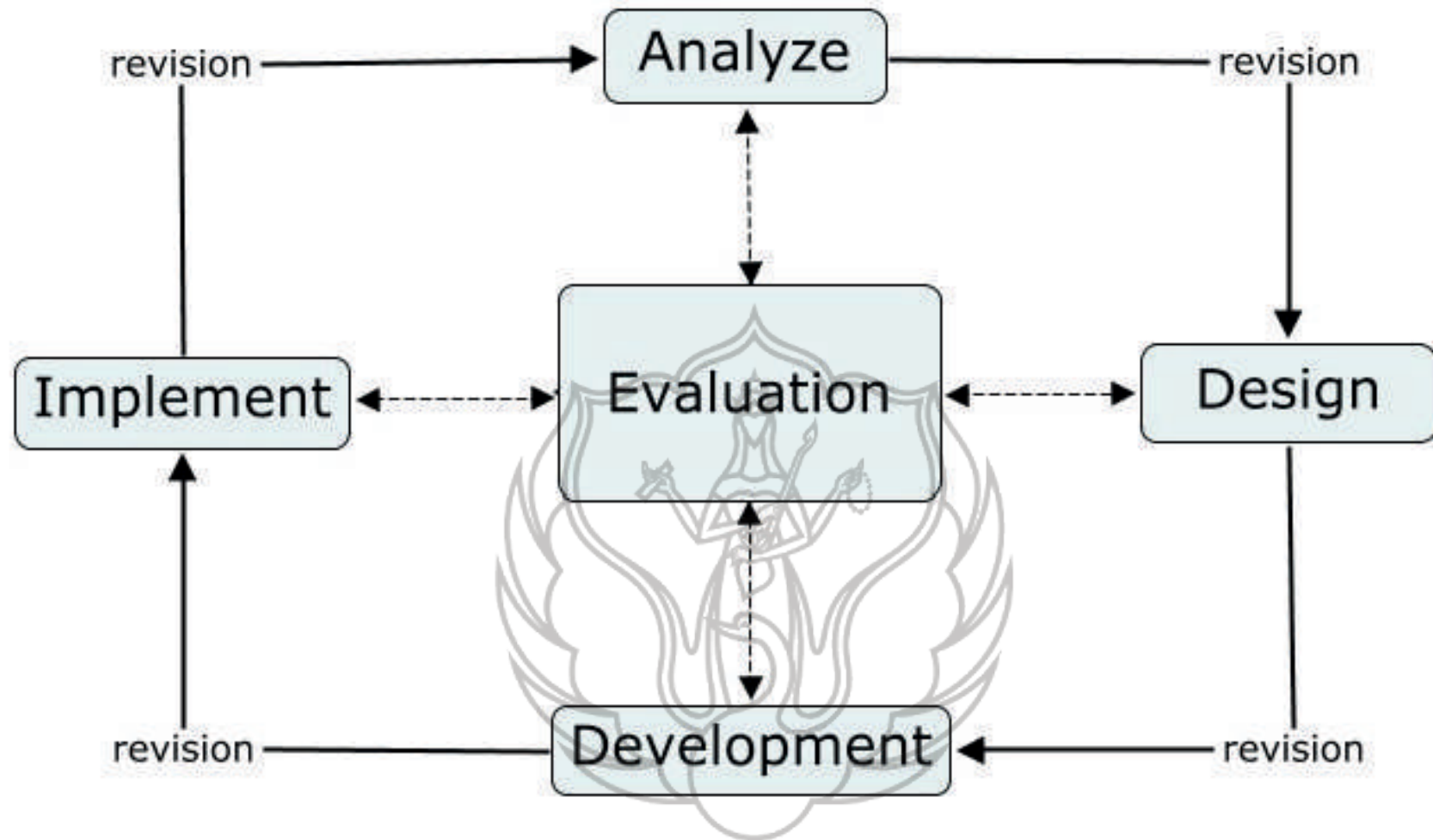
Kawan-kawannya melambaikan tangan kepada Ridwan, lalu mereka pun kembali bermain bola sampai sore hari.



Tinjauan Karya 05

Motion Cergam Sahabat Pancasila banyak mengambil contoh dari draf Cergam Sahabat Pancasila serta episode pilot animasi Sahabat Pancasila yang berjudul "Puasa Bersama". Pada episode tersebut menunjukkan persatuan dalam perbedaan antar suku dan agama yang saling menghormati satu sama lain, episode pilot nya menggunakan teknik animasi 2 dimensi frame by frame, sedangkan pada episode "Layangan Bersama" ini akan menggunakan teknik Cut Out sebagai kebaruan dalam karya ini.





Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi berbasis metode ADDIE. Menurut Sugiyono (2019) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Metode ini di implementasikan pada proses produksi animasi secara keseluruhan, yaitu mulai dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi dalam pembuatan Motion Cergam "Sahabat Pancasila".

Analyze (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap IP yang digunakan, dimulai dari mengidentifikasi style gambar dan isi konten untuk media edukasi yang hendak dikembangkan. Identifikasi ini dilakukan agar mengetahui bagaimana tema cerita serta style gambar yang disukai oleh anak-anak.

Design (Desain)

Dalam mengembangkan media edukasi ini, IP yang digunakan adalah IP Sahabat Pancasila milik Prodi Animasi ISI Yogyakarta, maka dalam tahapan ini dimulai dengan melihat bagian yang dapat dimodifikasi agar lebih sesuai dengan teknik yang digunakan dan membuat concept art untuk modifikasi yang hendak dilakukan. Setelahnya baru dimulai kegiatan membuat desain karakter dan background, sesuai dengan concept art yang telah dibuat.

Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan pada naskah cerita, yaitu dengan menerapkan nilai sila ketiga didalam naskah. Sehingga nilai sila ketiga diterapkan pada bagaimana karakter ketika dihadapkan pada situasi yang mengharuskannya untuk menerapkan nilai dari sila ketiga.

Implementation (Implementasi)

Setelah pengembangan dilakukan, maka langsung diimplementasikan ke dalam tahap produksi animasi yang dimana pada tahap praproduksi meliputi pembuatan Storyboard dan Animatic, diteruskan pada tahap produksi yang meliputi pembuatan aset baik karakter maupun non-karakter, lalu melakukan rigging aset karakter dan memulai tahap animate, tahap terakhir ialah melakukan tahap pascaproduksi yang meliputi compositing.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi karya jadi yang telah selesai serta mengevaluasi naskah dari shot yang terdapat penerapan sila ketiga di dalamnya, apabila shot tersebut belum selesai.