

# Perancangan Animasi 2 Dimensi Toleransi Beragama Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Anak Usia 6-8 Tahun

PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI TOLERANSI BERAGAMA SEBAGAI  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK PEMBELAJARAN  
ANAK USIA 6-8 TAHUN

Dwi Azura Sefti Lestari<sup>\*1</sup>, Nurul Hidayah<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup> Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech: Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

<sup>1,2</sup> Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang

e-mail: [dwiazura09@gmail.com](mailto:dwiazura09@gmail.com), [nurulhidayahsr22@gmail.com](mailto:nurulhidayahsr22@gmail.com)

## Abstrak

Ada banyak cara untuk memberikan pendidikan karakter pada anak salah satunya dengan memberikan media pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi animasi 2D dapat menjadi sarana edukasi yang inovatif dan menarik untuk memperkenalkan konsep toleransi beragama kepada anak usia 6 – 8 tahun atau anak kelas 1 sampai dengan 3 SD di SD Negeri 20 Banyuasin. Perancangan animasi 2D toleransi beragama ini menggunakan metode design thinking Kelley dan Brown. Konsep visual yang digunakan dalam perancangan Animasi ini menggunakan teknik digital painting dalam membuat gambar ilustrasi. Hasil yang di dapat berupa video animasi 2 dimensi yang berisikan beberapa point tentang perbedaan macam-macam agama dari tempat ibadah, hari besar/ hari raya dan juga kitab yang mereka ikuti serta pentingnya sifat toleransi dengan durasi kurang lebih 8 menit. dalam proses pengolahan data tersebut dihasilkan video animasi 2D toleransi beragama sebagai media edukasianak. Video animasi 2d ini sebagai media pengenalan macam macam agama yang diakui di Indonesia yang menjelaskan tentang perbedaan tempat ibadah, kitab hari-hari besar dan ibadah yang dilaksanakan dari setiap agama.

Kata Kunci : Metode Design Thinking Kelley dan Brown, Toleransi, Agama, Edukasi, Animasi 2D

## Abstrak

There are many ways to provide character education to children, one of which is by providing learning media. In this context, the use of 2D animation technology can be an innovative and interesting educational tool to introduce the concept of religious tolerance to children aged 6-8 years or 1st to 3rd grade students at SD Negeri 20 Banyuasin. The design of this 2D animation of religious tolerance uses the Kelley and Brown design thinking method. The visual concept used in the design of this animation uses digital painting techniques in making illustrations. The results obtained are in the form of a 2-dimensional animated video that contains several points about the differences in various religions from places of worship, holidays / holidays and also the books they follow and the importance of tolerance with a duration of approximately 8 minutes. in the process of processing the data produced 2D animated video of religious tolerance as a child's educational media. This 2D animated video as a media introduction to the various religions recognized in Indonesia which explains the differences in places of worship, books of holidays and worship carried out from each religion.

Keywords: Kelley and Brown Design Thinking Method, Tolerance, Religion, Education, 2D Animation

## 1. PENDAHULUAN

Agama dapat didefinisikan sebagai suatu sistem keyakinan yang dianut dan tindakan-tindakan yang diwujudkan oleh suatu kelompok atau masyarakat dalam menginterpretasi dan memberi respons terhadap apa yang dirasakan dan diyakini sebagai suatu yang gaib dan suci. Jadi agama merupakan sumber nilai moral dan kaidah sosial bagi masyarakat. Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk. Salah satu sisi kemajemukan bangsa Indonesia adalah

adanya keragaman agama yang dipeluk dan kepercayaan yang diyakini oleh penduduknya. Dengan kata lain agama dan kepercayaan yang hidup dan berkembang di Indonesia tidaklah tunggal namun beragam. Menurut, penetapan Presiden No 1 Tahun 1965 Pasal 1, “Agama-agama yang dipeluk oleh penduduk di Indonesia ialah Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha dan Khong Hu Cu”.

Indonesia mempunyai banyak keberagaman yang tersebar diseluruh Nusantara.[1] Banyaknya agama yang ada di Indonesia mengharuskan untuk memperkenalkan beragam agama yang ada di Indonesia dengan cara memberikan pengetahuan dan pendidikan karakter untuk saling ber toleransi . Pendidikan karakter pada usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar nilai – nilai moral dan sosial pada anak. Salah-satu aspek penting dalam membangun toleransi dan kerukunan dalam masyarakat adalah memahami dan menghargai perbedaan agama. Ada banyak cara untuk memberikan pendidikan karakter pada anak salah satunya dengan memberikan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan interaksi antara guru dan murid. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media dalam pembelajaran Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas . Animasi 2D dapat diartikan sebagai gabungan dari beberapa gambar yang kemudian digabungkan menjadi satu hingga menimbulkan *motion* atau gerakan tertentu.

Perkembangan teknologi di era sekarang sudah tumbuh pesat. Salah satunya sebagai wadah untuk memudahkan pekerjaan di suatu perusahaan.[27] .Motion Graphic adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik. [2] Motion graphic bisa di aplikasikan ke berbagai macam media. Tidak hanya untuk opening title atau bumper. Motion graphic juga sebagai iklan, media edukasi, infographic dan lainnya. [3] Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) dapat menjadi sarana informasi sekaligus edukasi [4] Desain grafis merupakan salah satu bagian yang penting ,Adapun tugas desain yang nantinya akan di rancang dalam media visual [5] Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia [6] Pengembangan dari seni graphic design yaitu motion design, konteksnya adalah motion graphic sebagai film, video atau computer animation. [7] Semenjak pandemi Covid-19 di Indonesia tahun 2020 lalu, membuat kegiatan belajar-mengajar tidak dapat berjalan seperti biasanya [8] Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan.[9] Di era digital ini, perkembangan zaman telah berkembang pesat dengan kemajuan teknologi seperti gadget dan internet yang sudah menjadi bagian dari kebutuhan pokok kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. [10] Hal ini memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia terutama pada aspek Pendidikan. Internet menawarkan banyak sekali kemudahan dan kenyamanan pada peradaban umat manusia. Hal itu setidaknya bisa dilihat pada digital economy, artificial intelligence, big data, robotic, dan lain sebagainya [11] Perkembangan teknologi dalam Pendidikan memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Konsumen dapat dirangsang perhatiannya oleh daya tarik visual [12] Penggunaan teknologi digital membantu UMKM untuk terus bertumbuh kuat dan tangguh di era disruptive, serta dapat beradaptasi untuk mencapai bisnis yang berkelanjutan[13] Dalam konteks ini, penggunaan teknologi animasi 2D dapat menjadi sarana edukasi yang inovatif dan menarik untuk memperkenalkan konsep toleransi beragama kepada anak usia 6 – 8 tahun atau anak kelas 1 sampai dengan 3 SD di SD Negeri 20 Banyuasin.

SD Negeri 20 banyuasin merupakan salah satu sekolah yang beralamatkan di JL Raya Merah Mata RT.26 RW.07 Kel. Desa Merah Mata Kec. BanyuasinI. SD Negeri 20 Banyuasin merupakan lembaga sekolah formal yang diberikan kepada. Anak.Anak adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan untuk kehidupan selanjutnya. Masa kanak-kanak di usia

6-8 tahun adalah masa yang tepat untuk mengajarkan nilai-nilai kebaikan, karena pada masa itu manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penting agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan tenaga pengajar di SD Negeri 20 Banyuasin minat untuk mempelajari jenis-jenis agama saat ini mulai menurun dikarenakan anak tidak dapat fokus dalam waktu lama karena mudah terdistraksi. Anak-anak juga saling mengejek temannya yang memiliki agama berbeda karena kurangnya rasa keingintahuan terhadap perbedaan. Kurangnya rasa keingintahuan anak karena minimnya daya tarik pada media pembelajaran, dan tidak adanya pembaruan media pembelajaran. Pada Penelitian ini penulis mencoba untuk mengenalkan jenis agama di Indonesia kepada anak kelas 1 sampai kelas 3 SD untuk mengenal agama.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan [14] Didalam pengembangannya animasi dikategorikan dalam berbagai kelompok [15] Animasi edukasi 2D adalah media digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif [16]. Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D merupakan jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual, dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y [17] Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Animasi 2D memberikan pendekatan visual yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak, sambil menyampaikan pesan-pesan positif tentang keberagaman agama. Anak-anak usia 6-8 tahun merupakan usia yang dianggap tepat sebagai target audiens dalam pembuatan animasi 2D ini karena, pada usia tersebut anak-anak dapat menonton dan mendengarkan. Media pembelajaran dengan menonton animasi 2D dapat menarik minat anak-anak karena animasi akan membawa anak-anak mengikuti cerita yang ada didalamnya. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penulis saat melakukan riset di SD Negeri 20 Banyuasin. Media dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar siswa, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar dikelas. Hal ini tentunya dapat menarik perhatian anak dan diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam mempelajari suatu hal. Setelah animasi dibangun selanjutnya dilakukan pengujian terhadap fitur-fitur yang telah dirancang untuk memastikan bahwa animasi telah berjalan sesuai dengan masukan pengguna [18] sistem web yang menyediakan beberapa fitur kemudahan untuk online [19]

Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik dalam penyusunan Penelitian ini mengambil judul Perancangan Animasi 2D Toleransi Beragama Sebagai Media Edukasi Untuk pembelajaran anak Usia 6- 8 Tahun. Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Pengenalan Jenis Agama Bagi Anak-Anak. Animasi dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak baik secara spiritual maupun mental pada seorang anak,

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian membahas tentang metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah/implementasi dalam penelitian. Satisfaction (Kepuasan) merupakan kualitas sistem yang menunjukkan apakah animasi memberikan pemahaman. [20] Metode penelitian adalah cara yang dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian [21] Beberapa metode bisa digunakan untuk menganalisa suatu kualitas kepuasan pengguna. [22] Toleransi adalah kemampuan untuk menghormati sifat dasar, keyakinan, dan perilaku yang dimiliki oleh orang lain. Dalam literatur agama Islam, toleransi disebut dengan tasamuh yang dipahami sebagai sifat atau sikap menghargai, membiarkan, atau membolehkan pendirian (pandangan) orang lain yang bertentangan dengan pandangan kita. Struktur desain yang baik adalah hasil integrasi

prinsip-prinsip desain yang akurat pada proses penempatannya. [23] Pengertian Edukasi merupakan segala keadaan, hal, insiden, peristiwa, atau perihal suatu proses berubahnya sikap juga tata laku seseorang ataupun sekelompok orang dalam upaya pendewasaan diri melalui sistem pembelajaran dan pelatihan Menurut, penetapan Presiden No 1 Tahun 1965 Pasal 1, “Agama-agama yang dipeluk oleh penduduk di Indonesia ialah Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha dan Khong Hu Cu”.

### **1. Tahap Pembuatan Animasi**

Proses pembuatan animasi terdiri dari tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Pra-produksi adalah tahap perencanaan. Secara umum merupakan tahap persiapan sebelum memulai tahap produksi. [24] Skenario dirancang untuk menciptakan jalan cerita yang menarik sesuai dengan konsep animasi. Storyboard dibuat untuk menggambarkan setiap scene, termasuk pose karakter, posisi kamera, suara, dan dialog. Desain melibatkan pembuatan sketsa karakter dan objek yang akan digunakan dalam animasi.
2. Produksi adalah inti dari proses animasi, di mana visual dan kualitas gambar ditentukan. Pada tahap ini, sketsa desain karakter, objek pendukung, dan latar belakang diberi warna. Animasi dilakukan dengan menambahkan latar belakang dan objek pendukung sesuai dengan storyboard, memastikan semua pergerakan karakter sesuai dengan rencana. VFX (Visual Effects) ditambahkan untuk menghias animasi dengan elemen seperti api, air, dan cahaya. Rendering mengakhiri tahap produksi dengan mengubah proyek animasi menjadi format video tertentu.
3. Pasca-produksi merupakan tahap finishing yang melibatkan modifikasi akhir untuk meningkatkan kualitas animasi. Proses compositing menggabungkan hasil render dari tahap produksi, sedangkan color correcting mengubah panorama film sesuai mood yang diinginkan dengan efek warna. Dubbing, musik, dan efek suara ditambahkan untuk menyelaraskan audio dengan animasi. Proses akhir adalah final output, yang merupakan puncak dari seluruh proses pembuatan animasi 2D.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Toleransi Beragama Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Anak Usia 6 – 8 Tahun” adalah video animasi 2 dimensi berdurasi sekitar 8 menit yang berisi tentang perbedaan agama dari tempat ibadah, hari besar, dan kitab suci, serta pentingnya sifat toleransi. Video ini dirancang melalui metode produksi video yang terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan tinjauan pustaka dianalisis menggunakan metode 5W+1H: (What) media yang digunakan adalah animasi, (Who) target audiens adalah anak-anak usia 6-8 tahun, (When) animasi ini akan dipublikasikan pada tanggal yang ditentukan, (Where) platform publikasi yang dipilih adalah YouTube karena penyebaran informasi yang cepat dan popularitasnya, (Why) animasi dipilih karena cara penyampaian informasi yang sederhana dan menarik, serta (How) proses perancangan animasi menggunakan metode design thinking yang melibatkan tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau tabel. Tabel dan grafik diletakkan pada posisi tengah (dibuat rata tengah. Masukkan tabel dan grafik setelah dirujuk pada kalimat sebelumnya. Animasi 2D digunakan sebagai pendukung sistem informasi akademik memiliki beberapa keunggulan, yang menjadi kelebihan tersendiri untuk mendukung

sistem informasi akademik.[25] . Metode MDLC yang dikemas dalam bentuk video edukasi interaktif berbasis android yang telah sesuai dengan konsep yang telah digambarkan dan didistribusikan kemasyarakatat.[29]

### **1. Strategi perancangan animasi**

Strategi pada animasi ini menggunakan gaya visual vektor dengan karakter yang disederhanakan untuk menarik perhatian anak-anak. Animasi ini menggabungkan elemen warna-warni dan bentuk yang jelas untuk memudahkan pemahaman dan menarik minat audiens muda. Dengan memperkenalkan perbedaan agama melalui desain karakter dan latar yang ramah anak, animasi ini bertujuan untuk meningkatkan empati dan pemahaman tentang toleransi beragama di kalangan anak-anak.

### **2. Konsep perancangan animasi**

Tujuan dari animasi 2D ini adalah untuk mengenalkan anak-anak pada perbedaan agama dan pentingnya toleransi dalam keragaman. Konsep visual yang disajikan bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6-8 tahun. (a) Tema utama dari perancangan animasi ini adalah “Toleransi Beragama”, yang menampilkan perbedaan agama meliputi tempat ibadah, hari besar, kitab suci, serta praktik ibadah dari berbagai agama. (b) Pesan yang terkandung dalam animasi ini adalah pentingnya menghargai perbedaan agama dan memahami keragaman dalam konteks sosial, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai toleransi sejak dini. (c) Pesan dari animasi ini dikomunikasikan secara verbal dan visual melalui cerita yang disajikan, dengan setiap karakter dan adegan dirancang untuk memperjelas perbedaan agama dan menekankan pentingnya toleransi.

### **3. Penulisan naskah**

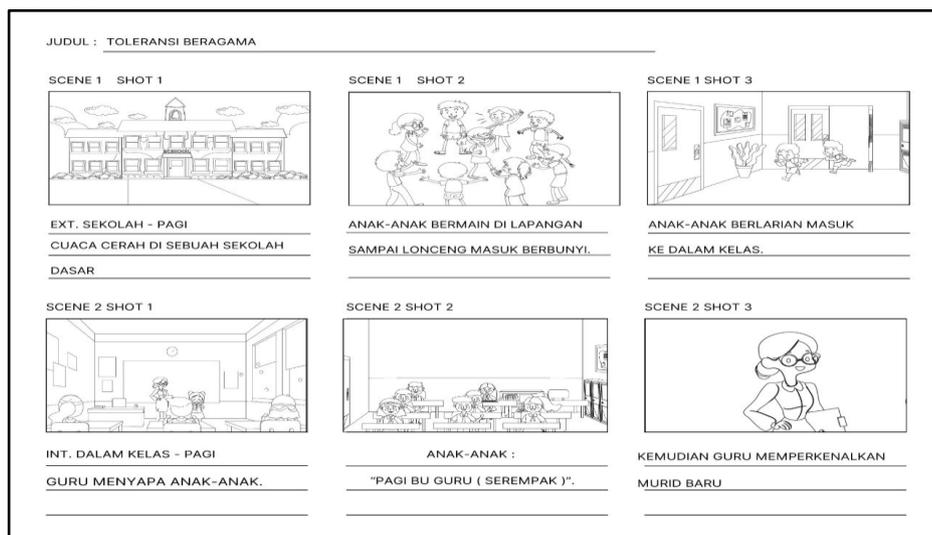
Metode penyampaian cerita dilakukan dengan menggunakan storytelling dimana runtutan cerita akan diarahkan oleh narator untuk menyampaikan kronologi kejadian dalam animasi

### **4. Storyboard**

Berdasarkan konsep plot, naskah ditransformasikan menjadi storyboard dengan menampilkan setiap adegan atau konsep visual dari adegan tersebut.

Proses selanjutnya adalah penerapan animasi (prototype), yaitu memvisualisasikan konsep animasi, menggabungkan semua elemen menjadi sebuah karya animasi, dan menerapkannya pada media tertentu.

Gambar 1



Gambar 1 Hasil Storyboard Per Scene

Aset karakter terdiri atas karakter utama, teman-teman, dan karakter figuran yang mencerminkan berbagai kepercayaan. Berikut adalah ulasan mengenai karakter yang ada pada animasi: (a) Yuan : Yuan adalah seorang siswi pindahan yang baru bergabung di Sekolah Harmonikasi. Ia menganut agama. Keberadaan Yuan menambah dinamika dalam cerita. (b) Bella : Bella adalah teman baru bella berperan penting dalam membantu Yuan beradaptasi di sekolah dan menjelaskan perbedaan agama kepada teman-temannya. (c) Fadil dan Azura: Fadil dan Azura adalah teman-teman Bella yang awalnya merasa bingung dan sedikit ragu terhadap perbedaan cara berdoa Yuan. Mereka menggambarkan reaksi awal ketidaktahuan terhadap perbedaan agama, yang kemudian dijelaskan lebih lanjut dalam animasi. (d) Karakter Pakaian Agama : Karakter-karakter dalam animasi mencerminkan berbagai kepercayaan melalui atribut khas mereka.

Gambar 2

Karakter utama pada animasi.



Gambar 2 Hasil Desain Karakter

Pada awal proses produksi animasi, aset dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Elemen gambar dan elemen latar belakang dipisahkan sesuai kebutuhan untuk memudahkan pencampuran animasi. Penggabungan aset ke dalam format yang dipilih dan kemudian menganimasikannya dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate dengan mengkompilasi keyframe pada timeline. Pada fase ini, semua aset dipindahkan dan digabungkan menjadi satu animasi.

### Gambar 3

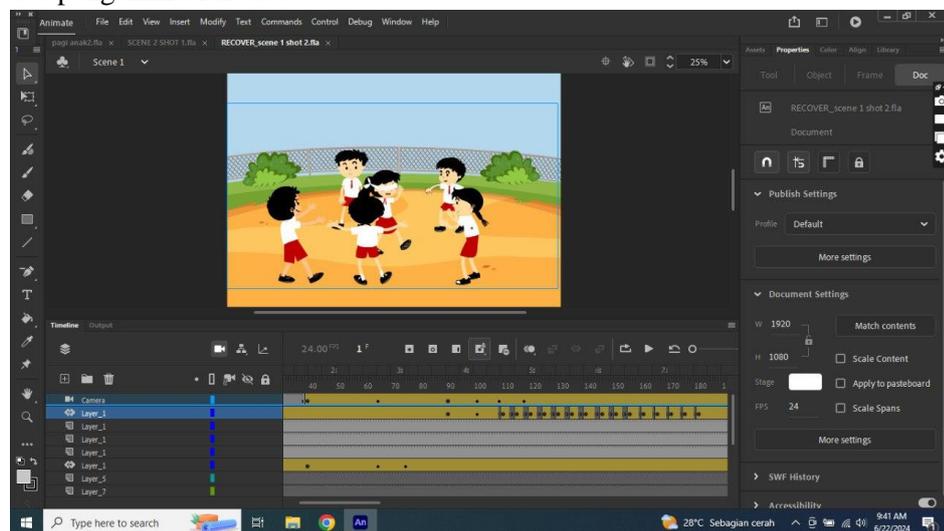
Background pada animasi



Gambar 3 Hasil Desain Background

### Gambar 4

Proses penganimasian aset



Gambar 4 Proses penganimasian menggunakan adobe animate

Langkah terakhir adalah pengujian. Pada tahap ini, animasi yang telah dibuat, diuji untuk memastikan bahwa produk yang diproduksi dapat memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Hasil akhir dari proses ini berupa tanggapan penonton serta video edukasi animasi 2D yang memperkenalkan konsep toleransi beragama melalui platform YouTube.

Sistem Informasi ini dapat membantu pustakawan dalam mengumpulkan bukti fisik dan menentukan angka kredit yang didapatkan saat melakukan suatu kegiatan dan membantu pustakawan dalam menyimpan bukti fisik agar tidak mudah hilang karena disimpan dalam bentuk digital.[25] Pembekalan & pembelajaran tentang dunia teknologi informasi sangatlah penting, supaya masyarakat bisa terbantu untuk mengenal dunia IT dibutuhkan berbagai macam media pembelajaran [26]. Sistem monitoring ini telah dilakukan pemeliharaan setelah sistem dirilis, dan dari data yang didapat sistem ini dapat digunakan dengan baik dan efisien sesuai dengan fungsi dan hasil yang telah diterapkan [27]. Jaringan komputer merupakan suatu sistem yang memungkinkan untuk menghubungkan beberapa perangkat yang bertujuan untuk saling berbagi data maupun informasi. Perlunya pengelolaan dan perancangan arsitektur jaringan komputer perlu dipetakan kedalam blueprint agar jaringan komputer yang dirancang dapat dimanejemen dengan optimal[30]

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari pembuatan animasi 2D berjudul “Perancangan Animasi 2D Toleransi Beragama Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Anak Usia 6-8 Tahun,” dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dihasilkan video animasi 2D yang berfungsi sebagai media edukasi untuk anak. Video ini memperkenalkan berbagai agama yang diakui di Indonesia, menjelaskan perbedaan tempat ibadah, kitab, hari-hari besar, dan ibadah masing-masing agama. Video dengan judul “Toleransi Beragama” dapat ditonton di channel YouTube Duocangtip Creations.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, kepada orang tua kami dan kepada dosen pembimbing bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn serta dosen penguji bapak Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom dan Bapak Muhammad Jhonsesn Syaftriandi, S.Kom., M.Kom. yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S. P. MOHAMMAD FIKRI, “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT DAYANG RINDU,” 2020, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1855/1/LTA\\_DKV\\_2020\\_MOHAMMAD\\_FIKRI\\_MUHAMMAD\\_SATYA\\_PRIMA.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1855/1/LTA_DKV_2020_MOHAMMAD_FIKRI_MUHAMMAD_SATYA_PRIMA.pdf)
- [2] M. KELVIN FERNANDO, “PEMBUATAN IKLAN PROMOSI PERCETAKAN BUNGA CITRA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC,” 2019, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/160/1/PKL\\_Kevin.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/160/1/PKL_Kevin.pdf)
- [3] E. Afifa, “RANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ARSITEKTUR DAN FILOSOFI RUMAH LIMAS PALEMBANG,” 2021, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/837/1/LTA\\_DKV\\_2021\\_AFIFA\\_EGIRIYONO.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/837/1/LTA_DKV_2021_AFIFA_EGIRIYONO.pdf)
- [4] G. Y. ANDIKA HAFIZ PRATAMA, ““Environmental Graphic Design Taman Wisata Alam Punti Kayu Kota Palembang,” 2020, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/120/1/1\\_Cover\\_laporan-merged.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/120/1/1_Cover_laporan-merged.pdf)
- [5] MUHAMMAD ALZIDANE YUSUF, “LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGANDI CV IDEA PROMO PADA DIVISI DESAINGRAFIS,” 2023, [Online]. Available:

- [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1881/1/PKL\\_DKV\\_2023\\_MUHAMMAD ALZIDANE YUSUF.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1881/1/PKL_DKV_2023_MUHAMMAD_ALZIDANE_YUSUF.pdf)
- [6] M. Jhonsen Syaftriandi, R. Almaheri Adhi Pratama, and M. Tegar Prasetya, “SEMINAR NASIONAL CORISINDO Pelatihan Desain Grafis Lanjutan untuk Media Promosi dan Kebutuhan Konten Sosial Media di Balai Diklat Keagamaan Kota Palembang.”
- [7] RIKI YANTO, “PERANCANGAN MEDIA PROMOSI LEMBAGA PENDIDIKAN IPI LAPPINDO DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC,” 2019, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/206/1/PKL\\_Riki.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/206/1/PKL_Riki.pdf)
- [8] D. P. Sari Lestari Pratiwi, Biti Andrispa, “PERANCANGAN DESAIN KEMASAN KUE SURI MAKANAN KHAS PALEMBANG,” 2023, [Online]. Available: <file:///C:/Users/User/Downloads/4506-Article Text-14737-1-10-20230412.pdf>
- [9] D. P. Sapar Junoko, Yosef Yulius, “PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG,” 2020, [Online]. Available: [file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+Hal+142-148+SAPAR+JUNOKO+\(DESAIN+KOMUNIKASI+VISUAL\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+Hal+142-148+SAPAR+JUNOKO+(DESAIN+KOMUNIKASI+VISUAL).pdf)
- [10] ADHITYA PRATAMA SYARIF, “PERANCANGAN DESAIN MASKOT SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL RETURN SPACE & COFFEE,” 2023, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1665/1/LTA\\_DKV\\_2023\\_ADHITYA PRATAMA SYARIF.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1665/1/LTA_DKV_2023_ADHITYA_PRATAMA_SYARIF.pdf)
- [11] V. D. R. P. BARKAH OKTAVIAZI, “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG RESIKOIN-APP PURCHASE GAME ONLINE OLEH ANAK,” 2021, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1669/1/LTA\\_DKV\\_2021\\_OKTAVIAZI BARKAH\\_VAN DAMME RESTU.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1669/1/LTA_DKV_2021_OKTAVIAZI_BARKAH_VAN DAMME RESTU.pdf)
- [12] B. M. K. F. ANISAH, “REDESAIN KEMASAN KOPI BUBUK SEMENDO SENDOK MAS PALEMBANG,” 2020, [Online]. Available: <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/219/1/Cover.pdf>
- [13] Eko Setiawan and Azalia Mawarindani Indra and Muhammad Fajar Aribowo and Yanti Effendy, “Pemahaman Dan Kebermanfaatan Digital Trend Dalam Transformasi Digital Usaha Mikro, Kecil dan Menengah,” *Teknomatika*, vol. 13, no. 02, pp. 61–69, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/629>
- [14] D. O. M Rio Bakhtari, “PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PENTINGNYA VAKSIN COVID-19,” 2022, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/967/2/LTA\\_D3DKV\\_2022\\_M RIO BAKHTARI\\_DANDI OKARAJAB.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/967/2/LTA_D3DKV_2022_M_RIO_BAKHTARI_DANDI_OKARAJAB.pdf)
- [15] E. Setiawan and E. Hartati, “Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Polisiku di Kota Palembang,” *Teknomatika*, vol. 12, no. 01, pp. 1–5, 2022.
- [16] R. A. A. P. Muhammad Jhonsen Syaftriandi, “Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionsript 3.0,” *Teknomatika*, vol. 12, no. 02, pp. 187–198.
- [17] R. B. A. MUAMMAR KEMAL, “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIAPENGENALAN AQUASCAPE UNTUK PEMULA,” 2021, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1668/1/LTA\\_DKV\\_2021\\_MUAMMAR KEMAL\\_RIZKY BAYU ANDHIKA.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1668/1/LTA_DKV_2021_MUAMMAR_KEMAL_RIZKY_BAYU_ANDHIKA.pdf)
- [18] F. H. Muhammad Jhonsen Syaftriandi, Yarza Aprizal, Mahmud, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Membangun Aplikasi Pemberitahuan Tanggal Jatuh Tempo Piutang Outlet Pada PT Bintang Suryasindo,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 3, no. 1, pp. 7–13, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/3996>
- [19] E. Setiawan, “Analisis Penerimaan Sistem Ujian Online Berbayar Pada Web Application Qualitiva. Id,” *Teknomatika*, vol. 09, no. 01, pp. 103–112, 2019, [Online]. Available: <http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/148%0Ahttp://ojs.palcom>

- tech.ac.id/index.php/teknomatika/article/download/148/378
- [20] E. S. Muhammad Jhonsen Syafrandi, Rendy Almaheri Adhi Pratama, Mahmud, Yarza Aprizal, “Pengujian Tingkat Usability Pada Penggunaan Aplikasi Android PalComTech Online Learning dengan Metode PACMAD,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 2, no. 1, pp. 92–103, 2023, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/2161>
- [21] NADIYAH, “LAPORAN KEGIATAN PKL PADA DIVISI DESAIN GRAFIS MUSEUM SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II,” 2022, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/907/2/PKL\\_D3DKV\\_2022\\_NADIYAH.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/907/2/PKL_D3DKV_2022_NADIYAH.pdf)
- [22] R. O. DESI OKTARINA, “NALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI RED PLANET MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS),” 2022, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/993/2/SKRIPSI\\_SI\\_2022\\_DESI OKTARINA\\_RIMA OKTARINA.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/993/2/SKRIPSI_SI_2022_DESI OKTARINA_RIMA OKTARINA.pdf)
- [23] M. ULFA, “Perancangan Coloring Book untuk siswa TK Sekolah Alam Palembang (SaPa) dengan tema ‘Kids for Nature’.,” 2019, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/165/1/PKL\\_Mariam.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/165/1/PKL_Mariam.pdf)
- [24] ANUARISMAN HARTONO KANDOUW, “PRAKTIK KERJA VIDEO COMPANY PROFILE RJ ADVERTISING PALEMBANG,” 2019, [Online]. Available: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/157/1/PKL\\_Januarisman.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/157/1/PKL_Januarisman.pdf)
- [25] M. J. Syafrandi, “Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Palcomtech for Android Menggunakan Metode Pieces di STMIK-Poltek Palcomtech,” *Teknomatika*, vol. 11, no. 01, pp. 41–50, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/492>
- [25] Aprizal, Y., & Saputra, C. E. (2022). Penerapan Metode Extreme Programming dalam Merancang Aplikasi Pengolahan Angka Kredit Pustakawan pada UPT Perpustakaan Universitas Sriwijaya Application Of The Extreme Programming Method In Designing Applications For Processing Librarian Credit Scores At Upt Sriwijaya University Library. *Maret 2022 IJCCS*, 12(01), 1-5.
- [26] Syafrandi, M. J., & Pratama, R. A. A. (2022). Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionscript 3.0. *Teknomatika*, 12(02), 187-198.
- [27] Artyan, A. I., & Wardani, A. (2022). *Sistem Informasi Penjualan pada Perusahaan Umum Daerah Sei Sembilang Banyuasin* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech).
- [28] Indra, A. M., Aribowo, M. F., Setiawan, E., & Effendy, Y. (2023). Pemahaman Dan Kebermanfaatn Digital Trend Dalam Transformasi Digital Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. *Teknomatika*, 13(02), 61-69..
- [29] Effendi, B. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android. *Teknomatika*, 10(2), 193-200.
- [30] Coresponding, Y. A. (2022). Penerapan Metode Rekayasa Sistem Jaringan Komputer dalam Merancang Blueprint Jaringan Komputer (Studi Kasus: Hotel Maxone Palembang). *Teknomatika*, 12(01), 13-22.