

## PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG JENIS PELANGGARAN TATA TERTIB SEKOLAH

Shodik Permana<sup>1</sup>, Moch. Hari Purwiantoro<sup>2</sup>, Ina Sholihah Widiati\*<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Informatika, <sup>123</sup>STMIK AMIKOM Surakarta

<sup>123</sup>Sukoharjo, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[shodik.per@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:shodik.per@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>2</sup>[hari@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:hari@dosen.amikomsolo.ac.id),  
<sup>3</sup>[inasw@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:inasw@dosen.amikomsolo.ac.id)

### Abstract

*School discipline is an initial foundation in instilling obedience to the norms in the surrounding environment, in its delivery it requires a creative and interesting way so that the message can be absorbed easily by students, student guardians are aware of this, but what they can do is limited to advice and reprimands, which are less effective in applying to teenagers, this is where the role of multimedia can be applied. Technology has become a big part of our lives, which we can find in various aspects, from economy, health, and education, one example is multimedia with 2D animation media. 2D animation can provide attractive value in a field, where it can convey messages easily, and can leave a good impression in the minds of people who use it. Therefore, this research aims to create a 2D animation video about the types of violations of school rules, by presenting interesting animations, attractive interactions, and messages that can leave a deep impression on the audience.*

**Keywords:** School discipline, animation, creative, education, 2D animation

### Abstraksi

*Tata tertib sekolah merupakan sebuah landasan awal dalam menanamkan sifat patuh pada norma norma di lingkungan sekitar, dalam penyampaianya dibutuhkan cara yang kreatif dan menarik agar pesan dapat diserap dengan mudah oleh anak didik, wali murid sadar akan hal tersebut, namun yang dapat mereka lakukan hanyalah sebatas nasihat dan teguran, yang mana kurang efektif diterapkan pada anak remaja, disinilah peran multimedia dapat diterapkan. Teknologi sudah menjadi bagian besar dalam kehidupan kita, yang mana dapat kita temui di berbagai aspek, dari ekonomi, Kesehatan, dan edukasi, salah satu contohnya adalah multimedia dengan media animasi 2D. animasi 2D dapat memberikan nilai atraktif pada sebuah bidang, dimana dapat menyampaikan pesan dengan mudah, dan dapat meninggalkan kesan bagus dalam pikiran orang yang menggunakannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan membuat sebuah video animasi 2D tentang jenis pelanggaran tata tertib sekolah, dengan menyajikan animasi yang menarik, interaksi yang atraktif, dan pesan yang dapat meninggalkan kesan mendalam pada audiensnya.*

**Kata Kunci:** Tata tertib, animasi, kreatif, edukasi, animasi 2D

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era modern saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh cukup besar pada aspek kehidupan kita, dimana teknologi membantu untuk memudahkan kita dalam berbagai aktivitas yang kita lakukan sehari-hari, dimulai dari ekonomi, Kesehatan, dan Pendidikan[1]. Maka dibutuhkan sebuah penyesuaian dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengganti gaya pembelajaran.

Tata tertib adalah kumpulan dari hukum, prinsip, atau moral yang diterapkan dalam Lembaga Pendidikan, tujuan dari tata tertib adalah untuk mengingatkan semua siswa dalam memahami tugas, hak, dan keharusan yang wajib dilaksanakan di sekolah[2], oleh karena itu pendidikan kedisiplinan diperlukan, disiplin sendiri memiliki tujuan sebagai pondasi pendidikan karakter bagi individu agar dapat menjaga sikap dan etika.

Kurangnya sifat disiplin terhadap aturan-aturan yang ada dapat menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, beberapa faktor dari kurangnya pemahaman pada aturan-aturan yang ada disebabkan dari kurangnya pemahaman terhadap tata tertib yang berlaku, dan pengaruh lingkungan yang menyebabkan bentuk imitasi perilaku. Beberapa guru dan wali murid cukup sadar akan permasalahan ini, namun metode yang dapat mereka lakukan berupa komunikasi melalui nasehat dan teguran yang mana tidak menarik dan menimbulkan rasa tidak patuh, anak-anak cenderung lebih berfokus terhadap komunikasi visual ketimbang verbal, dimana mereka akan cenderung mengamati dan menirukan baik dari tingkah laku, gaya, sikap dan sampai penampilan baik dari orang-orang disekitar lingkungan, ataupun dari media sosial[3], untuk itu diperlukannya pendekatan yang atraktif dan menarik dalam menyampaikan pesan tentang tata tertib dalam sekolah.

Jenis-jenis pelanggaran pada tata tertib di setiap sekolah dimulai dari pelanggaran akademik berupa keterlambatan dan ketidakhadiran, pelanggaran administrasi seperti tidak membayar biaya SPP, pelanggaran estetika seperti kurangnya atribut seragam sekolah dan menjaga kerapian, dan pelanggaran etika seperti berkata kasar dan tidak sopan[4]. Dari beberapa pelanggaran tata tertib yang disebutkan, jenis pelanggaran yang paling sering dilakukan adalah keterlambatan, ketidakhadiran, kurangnya menjaga kerapian, dan berkata kasar dan tidak sopan, hal ini dapat disebabkan dari perkembangan teknologi seperti sosial media yang sering digunakan oleh khalayak umum terutama anak remaja[5]. Ada juga penyebab dari permasalahan ini berasal dari pengaruh teman sebaya, sehingga dapat mempengaruhi anak-anak lain dalam membentuk kebiasaan buruk tersebut [6].

Dari pengamatan yang dilakukan di SMPIT Al-Anis, ada banyak murid disana yang memerlukan pengawasan yang cukup ketat, dimana murid-murid tersebut terbagi menjadi 3-4 kelas dengan berisikan 20 murid untuk setiap kelasnya, Untuk mengajarkan pengertian dan kewajiban dalam melaksanakan tata tertib di sekolah diperlukannya

sebuah media untuk memfokuskan perhatian para murid pada satu tempat agar pembelajaran dapat dengan mudah untuk dilakukan.

Disinilah video animasi berperan penting, video animasi terbukti dapat meningkatkan pengetahuan, animasi dapat menjadi alternatif untuk sarana edukasi yang dapat digunakan dengan menggabungkan audio dan visual yang di sampaikan melalui gambar ilustrasi yang bergerak dapat memberikan fokus dan perhatian audiens untuk mengetahui tentang cerita yang disajikan[7]. Penyampaian pesan tentang tata tertib sekolah akan sangat mudah dilakukan dengan menggunakan media animasi karena animasi dapat memberikan bentuk visualisasi yang lebih jelas soal aturan aturan di sekolah, oleh karena itu, penulis menggunakan media video animasi 2 dimensi untuk melakukan pendekatan sebagai media komunikasi yang dipahami oleh anak anak,

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan berfokus kepada pembuatan video animasi jenis 2 Dimensi dengan menggunakan Teknik *frame by frame* yang akan dilakukan memakai software Adobe Animate sebagai bentuk binaan pada anak. Penggunaan teknik animasi 2D akan dipilih sebagai bentuk komunikasi visual dalam video animasi ini karena karakteristik animasi 2D yang estetik secara visual dalam menangkap perhatian audiens, tidak hanya untuk memfokuskan pesan yang disampaikan, tapi juga sebagai salah satu bentuk strategi komunikasi yang diketahui oleh anak-anak[8]. Cerita dalam animasi ini akan dibuat berdasarkan studi dan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMPIT AL-Anis, yang akan ditujukan untuk anak remaja berusia 13-17 tahun.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian dilakukan sebelumnya [9] bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* yang pada dasarnya sama dengan Adobe Animate. Kelebihan dari penelitian ini adalah perancangan konsep awalnya yang lengkap, dimulai dari tujuan pembelajarannya, penentuan dari tampilan desain medianya, hingga kesesuaian materinya, kelemahan dari penelitian ini adalah penggunaan *software*-nya, yang mana merupakan versi lama dari *Adobe Animate*, mungkin bila penelitian ini dapat dilanjutkan dengan Adobe Animate, namun memerlukan penyesuaian yang cukup banyak. Perbedaan paling mendasar dari penelitian ini adalah penggunaan metodenya yaitu RnD, sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode MDLC.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya [10] mengembangkan sebuah sarana pembelajaran berupa media digital video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan tujuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif agar penyampaian materi Pelajaran dapat diserap dengan baik, dikarenakan kurangnya siswa dalam merespon pembelajaran dengan baik karena metode yang para guru gunakan masih dengan metode ceramah dan nasihat, dan hanya berfokus pada materi yang ada dalam buku, sehingga kurangnya interaksi dalam pembelajaran. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan alur pengembangannya yaitu ADDIE yang mana dapat menganalisa

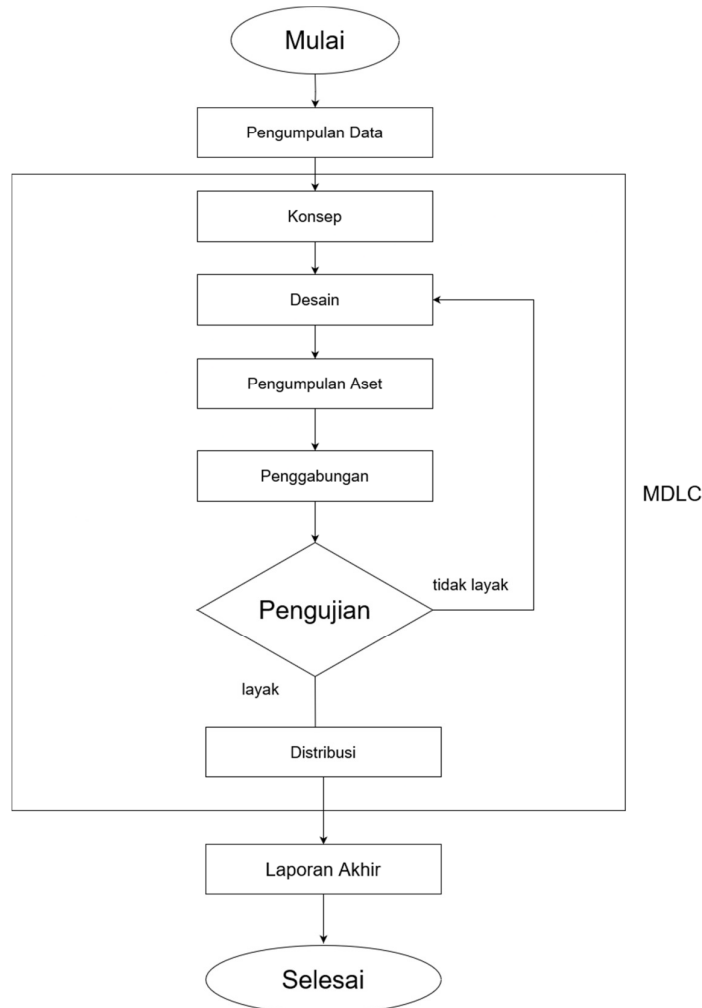
permasalahan dengan tepat dan runtut, sedangkan kekurangannya adalah penggunaan animasinya yang hanya sebatas tulisan dan transisi, penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi menggunakan aplikasi *Powtoon* yang praktis dan mudah digunakan. Penelitian ini mengembangkan media video animasi dengan menggunakan *Powtoon* pada pembelajaran tematik untuk kelas 5, sedangkan penelitian saat ini menggunakan *Adobe Animate* dan hanya fokus pada jenis pelanggaran tata tertib di sekolah.

Dalam penelitian sebelumnya [11] berlatar belakang tentang pencegahan *Phising* yang marak terjadi, sehingga penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah animasi 2 dimensi sebagai salah satu pencegahan. Kelebihan dari penelitian ini adalah, kekurangan dari penelitian ini adalah dari pergerakan animasinya yang masih kaku, diharapkan dapat membuatnya lebih baik lagi. Penelitian ini sama sama dibuat sebagai sarana penyampaian informasi, hasil dari penelitian ini adalah animasi 2 dimensi ini memberikan informasi yang baik dan mudah untuk dipahami, perbedaan paling dasar dalam penelitian ini adalah tema tentang penipuan sms dan phising dan penggunaan *software*-nya yaitu *Clip Studio Paint*, sedangkan penelitian saat ini membahas jenis pelanggaran aturan sekolah dengan *software Adobe Animate*.

Penelitian dilakukan[7]membahas tentang penjelasan visualisasi design karakter dalam animasi 2D Legenda Pulau Kemaro, karena untuk targetnya adalah anak anak berusia 12 -15 tahun maka diperlukan pendekatan lain berupa desain dari karakter animasi 2D legenda pulau kemaro. Kelebihan dari penelitian ini adalah pengumpulan datanya yang cukup lengkap sampai dapat mendesain karakter yang sesuai, kekurangan dari penelitian ini adalah tidak menunjukkan nilai kelayakan dari karakter tersebut. Proses pembuatan karakternya dilakukan dengan mencari referensi dari budaya sebagai patokan pembuatan karakter dengan tujuan untuk melestarikan budaya asal Palembang, sedangkan penelitian ini akan memvisualisasikan design karakter dengan lebih sederhana dan berhubungan dengan keseharian.

### 3. METODE PENELITIAN

Alur penelitian pada penelitian ini akan menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Luther - Sutopo, tahap-tahap pengembangan MDLC meliputi pengonsepan (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan pendistribusian (*Distribution*).



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada alur penelitian MDLC, penulis menjelaskan tahapan alur dari penelitian yang penulis lakukan;

a. Pengumpulan data

Dalam tahap ini, penulis akan mengumpulkan berbagai data dari studi Pustaka penelitian lain, observasi dari objek yang sudah ditentukan, dan wawancara dari narasumber, hasil dari data tersebut akan digunakan penulis sebagai bahan untuk pembuatan cerita,

b. Konsep

Pada tahap ini akan menentukan jenis cerita, durasi dan *output* video animasinya, Video Animasi 2D akan memiliki sebuah konsep cerita yang akan menampilkan kelalaian karakter pada animasi 2D ini dalam mengikuti tata tertib di sekolah, sehingga hasilnya adalah kekacauan dan masalah yang ditimbulkan oleh karakter

tersebut, penyelesaiannya adalah bagaimana karakter tersebut merubah gaya hidupnya dengan beberapa Keputusan.

c. Desain

Pada tahap desain, penulis akan menggunakan naskah dan *storyboard* dalam menentukan *scene*, karakter, dan *background* yang dibutuhkan dalam membuat video berbasis animasi 2D.

d. Pengumpulan bahan

Pengumpulan bahan merupakan tahap pengumpulan bahan sesuai kebutuhan dari video animasi 2D, dimulai dari aset dalam animasi, *background*, lagu *backsound*, dan *sound effect* yang dapat dicari melalui google secara gratis.

e. Penggabungan

Dalam tahap penggabungan, yang dilakukan pertama kali adalah membuat animasinya, dikarenakan video ini berbasis animasi 2D, maka akan dilakukan proses *animatic* untuk setiap *scene* sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun, *animatic* dapat dibuat dengan memberikan *key pose* pergerakan objek yang mana penulis dapat mengatur kecepatan pergerakan dan pergantian *shot*, kemudian setelah proses *animatic* selesai, maka akan dilakukan proses *in-between*, yang mana akan menghaluskan pergerakan animasi tersebut, setelah selesai, maka penulis tinggal melakukan proses *clean-up*, yang berfungsi untuk merapikan sketsa kasar animasi yang telah dibuat, apabila semua *scene* sudah selesai dibuat, tinggal menggabungkan semuanya menjadi 1 video penuh dengan menggunakan *adobe premiere*, dengng menggabungkan suara *dubbing*, *backsound*, dan *background*.

f. Pengujian

Pada tahap pengujian, akan dilakukan pengujian secara bertahap untuk mendapati adanya kesalahan atau tidak, dimulai dari pengetesan oleh ahli isi dan ahli media validasi, apabila ada kesalahan maka akan dilakukan revisi agar dapat mencapai tujuan dan aspek yang sudah ditentukan. Tahap pengujian juga akan dilakukan terhadap uji ahli isi dan uji ahli media, kemudian akan dilakukan uji responden pada *audiens* di SMPIT Al-Anis.

g. Distribusi

Setelah dilakukan pengujian, maka akan masuk kedalam tahap distribusi, pada tahap ini, media akan didistribusikan kepada target yang dituju, yaitu anak-anak berusia 13-16 tahun keatas melalui media sosial, youtube atau diperlihatkan secara langsung.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Pengumpulan Data

Sebelum memasuki alur pembuatan video berbasis animasi 2D, diperlukan pengumpulan data berdasarkan studi pustaka dari beberapa penelitian lain, kemudian dilakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPIT Al-Anis, dimulai dari

pengumpulan data tentang apa saja pelanggaran yang sering dilakukan di SMP tersebut, seperti keterlambatan, kerapian, kelengkapan atribut sekolah, dan sopan santun. Dari data yang telah dikumpulkan akan dimuat kedalam video berbasis animasi 2D sebagai alur cerita.

#### 4.2. Konsep

Dalam pembentukan konsep dari video animasi 2D yang akan dibuat, dibutuhkan beberapa konsep seperti berikut:

##### a. Konsep Cerita

Cerita dari animasi ini akan menggunakan alur maju, dimana akan dimulai dari pengenalan karakter, konflik, klimaks, anti klimaks, penyelesaian. Cerita dalam animasi ini akan berhubungan tentang kehidupan seorang siswa smp bernama lis dalam mengatasi kebiasaannya yang buruk dalam mengikuti tata tertib di sekolahnya. Pada animasi ini akan lebih menonjolkan cerita dan pergerakan animasi nya dibandingkan beberapa aspek lain, dialog dalam animasi ini akan digunakan untuk karakter yang berinteraksi dengan karakter utamanya.

##### b. Konsep karakter

Dalam video animasi 2D ini, akan memiliki 1 protagonis bernama lis, 1 tritagonis bernama Gun, dan beberapa karakter figuran sebagai penambah cerita seperti guru, penggambaran karakter utama dalam video animasi ini akan memiliki perawakan anak berumur 13-17 tahun, kedua karakter lis dan Gun akan menggunakan baju sekolah standar dengan celana panjang dan menggunakan dasi, karakter protagonis akan memiliki ciri mata tajam dengan pupil kecil, dan rambut acak acakan keatas, sedangkan karakter tritagonis akan memiliki ciri mata bulat mengantuk, dengan rambut belah tengah.

##### c. Konsep latar tempat

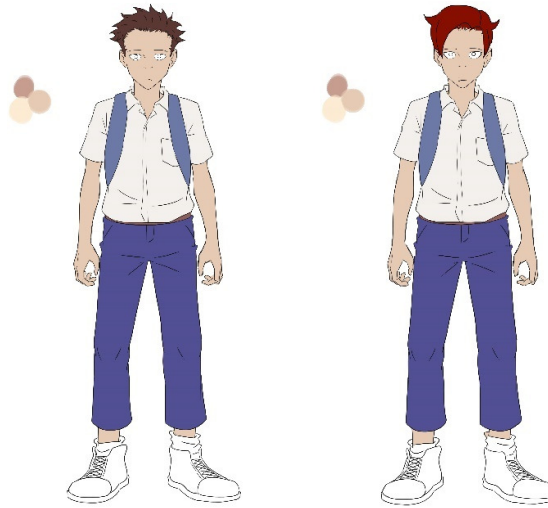
Dalam video animasi ini akan berlatar tempat di daerah perumahan, dimana akan ada beberapa tempat yang digunakan dalam cerita ini, yang pertama adalah rumah sang protagonis, kamar sang protagonis, gang kecil sebagai jalan pintas, sekolah dari sang protagonis.

#### 4.3. Desain

Tahapan desain akan memulai pembuatan dari storyboard yang akan dijadikan sebagai patokan dalam pembuatan video animasi 2D ini, dimana akan menjelaskan desain dari scene dan shot dari sudut kamera dalam pengambilan gambar dalam animasi 2D ini agar tidak akan ada kesalahan yang terjadi dalam alur susunan cerita.

#### 4.4. Pengumpulan bahan

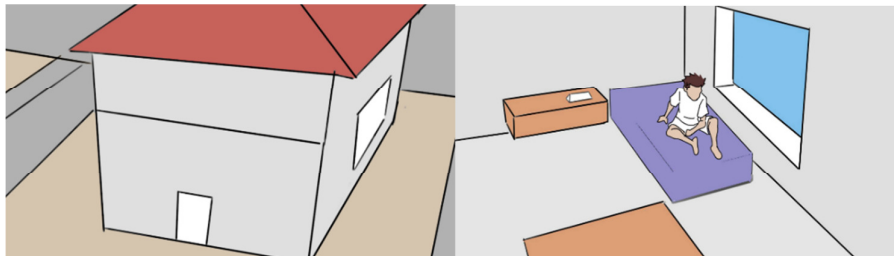
Pada tahapan ini, aset yang dibutuhkan dalam video animasi 2D akan dibuat, dimulai dari *background*, dan desain karakter. Beberapa bahan referensi yang digunakan untuk karakter dalam pembuatan video animasi 2D ini dimulai dari seragam yang sesuai dengan standard sekolah SMP, yang akan digunakan pada desain karakter dari karakter lis dan Gun dalam cerita.



Gambar 2. Desain Karakter

Untuk desain karakter Bernama Lis, ia akan memiliki ciri ciri rambut acak acakan, dengan dengan bentuk mata yang tajam, dan pupil yang kecil. Untuk desain karakter bernama Gun, akan memiliki ciri ciri rambut yang lebih panjang, dengan mata bulat mengantuk.

Untuk pembuatan *background* sederhana akan dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate*, yang mana akan dibuat dengan menggunakan beberapa tool di *Adobe Animate*, seperti *line tool* dan *bucket tool*. *Background* akan digunakan untuk menggambarkan tempat keberadaan sang protagonis dalam cerita ini. Beberapa diantaranya seperti memperlihatkan bagian kamar milik Lis, gang, dan sekolah, seperti pada gambar berikut:



Gambar 3. Desain Background

Gambar 3 yang digambar menggunakan *line* dan *bucket tool* dari *Adobe Animate* yang menunjukkan kondisi dan bentuk dari rumah Lis yang berada diluar dan dari jauh.

#### 4.5. Penggabungan

Pada tahap ini, animasi akan dimulai dengan tahapan awal yaitu *sketch*, berupa memberikan *key pose* pada objek animasi yang akan digerakan untuk membuat gambaran kasar pada gerakan karakter yang akan dibuat, setelah itu, gerakan animasi



*sketch* yang sudah selesai akan diperhalus dengan teknik *in-between*, yaitu memberikan gerakan tambahan diantara *keypose* agar gerakan bisa menjadi lebih halus.

Untuk proses *editing*, semua animasi yang telah dibuat akan digabungkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2019*, dan pada tahapan ini, akan menggabungkan semua unsur dalam video, berupa audio dan visual. Proses *editing* akan memberikan efek suara pada animasi 2D yang akan dibuat, dari *backsound*, *sound effect*, dan *dubbing* pada karakter didalam animasi 2D.

#### 4.6. Pengujian

Pengujian pertama dilakukan pada guru di SMPIT Al-Anis sebagai ahli materi, dimana data dan kriteria dari jenis jenis pelanggaran yang ada pada video animasi 2D didapatkan dari hasil wawancara kepada guru disana. Apabila sudah dianggap cukup layak, animasi ini akan ditunjukkan pada para responden, yaitu murid-murid di SMPIT Al-Anis.

Yang kedua, video akan diujikan pada ahli media, untuk menilai hasil akhir dari video berbasis animasi 2D yang telah dibuat, penilaian akan berdasarkan dari kualitas animasi, dimulai dari gerakan animasinya, bentuk karakternya, sampai detail *background nya*.

Kemudian untuk pengumpulan data kelayakan dari video animasi yang disajikan, penulis akan memberikan kuesioner kepada para responden, penggunaan kuesioner dianggap cukup baik dalam memberikan data yang valid, dengan nilai dan keterangan sangat bagus (5), bagus (4), cukup (3), tidak bagus (2), dan sangat tidak bagus (1).

Skor dari masing masing responden diolah menjadi penilaian, untuk setiap skor yang didapatkan dari soal kuesioner akan dijumlahkan, kemudian akan diolah menjadi nilai dengan menggunakan skala likert dengan rumus jumlah skor dibagi dengan nilai tertinggi dan dikalikan dengan 100, kemudian masuk dalam mencari rata-rata penilaian yang sudah diolah, yang mana hasil dari video berbasis animasi 2D tentang jenis pelanggaran tata tertib sekolah berhasil mendapatkan nilai 82.8, yang mana apabila dilihat dari tabel indikator kelayakan, maka video berbasis animasi 2D layak untuk didistribusikan tanpa melakukan revisi. Sedangkan untuk tingkat respon dari audiens, mendapatkan rata-rata 4.5, yang apabila dibandingkan dengan kriteria skala likert, maka video animasi berbasis 2D ini dinilai sudah cukup baik untuk disebar luaskan.

#### 4.7. Distribusi

Setelah pengujian sudah selesai, dan test kelayakan sudah terpenuhi, maka video berbasis animasi 2D akan didistribusikan lewat kanal *youtube*, agar dapat dipertontonkan secara publik pada target yang dituju. Untuk link dari video yang sudah diupload dapat dilihat dengan link berikut <https://youtu.be/L-PY0GUBFX>.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil uji kelayakan pada video berbasis animasi 2D tentang jenis pelanggaran tata tertib sekolah, dapat disimpulkan bahwa video animasi ini dikatakan layak untuk dipertunjukkan kepada para *audiens* dengan penilaian dari responden, ahli media, dan ahli materi, yang mendapatkan layak. Video animasi ini dianggap mampu menyampaikan informasi secara efektif kepada *audiens* remaja, membantu mereka memahami pentingnya mematuhi tata tertib sekolah, dan mendorong perilaku yang positif di lingkungan pendidikan. Penilaian positif dari ahli media dan materi menegaskan bahwa video ini tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai pendidikan yang ingin disampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hapsari, G. P. P. and Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- [2] K. Naufi Hidayat, I. Dhur Rohmah, and C. Hasanudin, "Pelanggaran Siswa terhadap Tata Tertib Sekolah: Studi Kasus pada Siswa Menengah Pertama," 2023.
- [3] E. Astuti and S. Andriani, "Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Imitasi Remaja," vol. 18, no. 2, 2021.
- [4] A. H. Putri, H. W. Wiryosutomo, and A. K. Dewi, "Analisis Perilaku Menyimpang Siswa Terlambat ke Sekolah di MI Sunan Giri Gresik," *Khazanah Pendidik.*, vol. 17, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15993>.
- [5] G. Tambunsaribu, "Pandangan para Orangtua terhadap Penggunaan Kata Kasar oleh Anak Remaja," 2023, doi: <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6299>.
- [6] H. Tamrin and S. Ramadhina, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Anak Berbicara Kasar dan Cara Mengatasinya (Studi Pada Anak Desa Tanjung Gusta, Kecamatan Sunggal)," *J. Pemberdaya. Sos. dan Teknol. Masy.*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [7] H. Retno Kuspiyah, K. Amaliah, M. Iqbal Mustofa, and D. Ramadhani, "Studi Pendidikan Teknologi Informasi," <https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/06/153229779/balap>, 2021. .
- [8] W. P. P. Wardani, I. N. Larry Julianto, and I. W. Swandi, "Analisis Hasil Evaluasi Remaja Generasi Z Di Karangasem Terhadap Narasi Visual Animasi 2D 'Mengungkap Akar Peradaban Karangasem,'" *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain Dan Periklanan*, vol. 8, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.5203>.

- [9] Z. S. Edwar, R. Ardie, and L. Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1576>.
- [10] Sumatera, S. and D. Safira, "Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau.," vol. 2, no. 2, 2022.
- [11] Sulaeman, N. B. and A. Bastian, "Pembuatan Animasi 2 Dimensi 'Waspada SMS Penipuan' Menggunakan Teknik Frame by Frame.," 2022.