

Animasi Edukasi Moral Tentang Palestina Bagi Anak Usia Sekolah : Studi Kasus Siswa SDN Cikoneng

Putri Wardatul Fu'adah^a Intan Permata Sari^b Agus Juhana^c

^{a,b,c} Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 08 Februari 2025

Revisi Akhir: 27 April 2025

Diterbitkan Online: 30 Juni 2025

KATA KUNCI

Animasi 2D, Anak Usia Sekolah, Edukasi Moral, Kemanusiaan, Palestina

KORESPONDENSI

Intan Permata Sari
Pendidikan Multimedia
Universitas Pendidikan Indonesia
intanpermatasari@upi.edu

ABSTRACT

Di era globalisasi yang semakin maju, isu-isu global seperti krisis kemanusiaan di Palestina menjadi perhatian dunia. Nilai kemanusiaan, sebagai salah satu aspek moral penting, perlu diajarkan kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan merancang video animasi berjudul "Para Pejuang Palestina" sebagai media edukasi moral untuk anak usia sekolah, dengan fokus pada nilai-nilai kemanusiaan terkait krisis di Palestina. Perancangan animasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang mencakup tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diujikan kepada 70 siswa SDN Cikoneng, Kabupaten Bandung, berusia 6-12 tahun. Hasil validasi menunjukkan animasi sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan 97% untuk aspek materi, serta 98% pada aspek media dan bahasa. Uji coba menghasilkan skor persentase yaitu 91%. Secara keseluruhan, animasi "Para Pejuang Palestina" dinilai dan dikategorikan "sangat layak" sebagai media edukasi yang sesuai untuk mendidik anak usia sekolah mengenai nilai-nilai moral, terutama nilai kemanusiaan.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1>

1. PENDAHULUAN

Di era informasi dan globalisasi, tragedi krisis kemanusiaan di Palestina menjadi perhatian dunia, terutama akibat konflik yang berlangsung antara kelompok Hamas dan militer Israel sejak 7 Oktober 2023 [1]. Konflik ini telah menimbulkan penderitaan besar bagi rakyat Palestina, seperti kehilangan tempat tinggal, korban jiwa, serta pelanggaran HAM berat yang melanggar berbagai konvensi internasional [2].

Permasalahan yang terjadi di Palestina merupakan hal yang serius dan membutuhkan perhatian khusus masyarakat dunia karena telah menyangkut isu kemanusiaan. Kemanusiaan merupakan salah satu nilai moral yang penting untuk diajarkan kepada generasi muda agar memiliki kepribadian yang baik [3]. Sekolah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter karena anak lebih banyak menghabiskan waktunya di sekolah daripada di rumah. Mengintegrasikan pendidikan karakter, terutama dalam hal berpikir kritis, kesadaran

global, kemanusiaan dan empati kepada siswa, dapat dicapai melalui pembelajaran dan pemahaman mengenai isu-isu global seperti konflik Palestina dan Israel [4]. Hal tersebut sejalan dengan pendapat guru SDN Cikoneng dalam wawancara yang menyatakan bahwa edukasi mengenai Palestina akan membantu siswa membuka wawasan mereka mengenai isu global. Selain itu, edukasi mengenai Palestina dapat mengembangkan jiwa empati, kemanusiaan, religiusitas, dan solidaritas. Namun menurutnya, dibutuhkan pendekatan yang sesuai dengan anak usia sekolah baik dalam penyampaian informasi maupun media yang dipakai.

Dikarenakan konflik Palestina dan Israel merupakan isu yang cukup kompleks dan sensitif, maka terdapat kebutuhan pendekatan yang berbeda-beda dalam penyampaian informasi kepada berbagai kelompok usia. Anak-anak merupakan kelompok usia yang rentan dalam menerima informasi yang kompleks dan sensitif. Anak-anak usia sekolah memiliki pemahaman yang terbatas mengenai implikasi dari informasi yang diterima, terutama jika informasi tersebut mengandung elemen emosional atau moral yang rumit [5]. Dengan demikian,

anak-anak memerlukan pendekatan khusus agar dapat memahami isu ini secara bersahabat, menyenangkan, dan edukatif. Salah satu media efektif untuk mendukung pendidikan karakter adalah animasi 2D. Animasi memiliki daya tarik visual yang sesuai untuk anak-anak dan mampu menyampaikan konsep kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik [6].

Selain itu, penelitian terkait media edukasi animasi yang mengangkat isu Palestina-Israel untuk pendidikan moral pada anak usia sekolah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang video animasi berbasis 2D berjudul "Para Pejuang Palestina" yang menggunakan konsep pendekatan *storytelling* untuk mengenalkan perjuangan rakyat Palestina. *Storytelling* merupakan kegiatan yang melibatkan penceritaan sebuah cerita kepada satu atau lebih pendengar [7]. Penerapan *storytelling* kepada anak-anak dapat meningkatkan empati pada anak-anak, khususnya dalam aspek yang terkait dengan fantasi dan perspektif [8]. Selain itu, *storytelling* juga mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak untuk mempelajari pendidikan mengenai moral [9]. Dengan pendekatan yang ringan dan sesuai usia, animasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi moral yang efektif dalam membentuk generasi muda yang peduli, bermoral, dan siap menghadapi tantangan global.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar diam yang diatur secara berurutan menggunakan metode *frame-by-frame* untuk menciptakan ilusi gerakan [10]. Setiap *frame* merepresentasikan satu gambar, dan saat ditampilkan bergantian dalam interval waktu tertentu, efek gerakan pun terbentuk. Kecepatan animasi diukur dalam *frame per second* (fps).

Secara umum, animasi melibatkan proses dan teknik yang dirancang untuk menciptakan gerakan dan ekspresi yang alami, dengan mempertimbangkan hukum fisika, biologi, sinkronisasi audio, serta aspek psikologis, baik dalam gaya kartun maupun realistis.

2.1.1. Animasi 2D

Animasi 2 dimensi (2D) adalah jenis animasi yang dibuat menggunakan dua sumbu, yaitu sumbu x dan y, sehingga menghasilkan dimensi panjang dan lebar dalam bidang datar tanpa dimensi ketebalan [11]. Oleh karena itu, animasi 2D sering disebut sebagai *flat animation* atau animasi datar. Secara sederhana, animasi 2D memanfaatkan gambar dua dimensi untuk menciptakan ilusi gerakan.

Sebagai media komunikasi massal yang bersifat linear, animasi 2D berfokus pada penyampaian pesan melalui narasi sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar [8]. Animasi ini efektif menyederhanakan konsep kompleks, seperti konflik dan perdamaian, sehingga dapat diterima oleh berbagai khalayak [12]. Selain itu, animasi 2D memiliki keunggulan dalam hal efisiensi, kesederhanaan, biaya yang terjangkau, dan kebebasan artistik [13].

2.1.2. Prinsip Dasar Animasi

Animasi memiliki 12 prinsip dasar yang membantu menciptakan gerakan yang natural dan menarik [14]. Berikut penjelasan ringkas dari masing-masing prinsip:

1. *Squash and Stretch*: Mengubah bentuk objek atau karakter sesuai intensitas gerakan untuk menciptakan ilusi gerakan alami, seperti bola yang memanjang saat melambung dan melebar saat memantul.
2. *Timing*: Mengatur durasi dan kecepatan gerakan untuk memberikan kesan berat atau ringan pada objek.
3. *Anticipation*: Gerakan kecil sebelum aksi utama untuk membantu penonton memprediksi apa yang akan terjadi, misalnya membungkuk sebelum melompat.
4. *Secondary Action*: Gerakan tambahan, seperti ekspresi wajah atau pakaian yang bergerak, untuk melengkapi aksi utama dan memberikan dimensi lebih pada adegan.
5. *Staging*: Menata elemen-elemen dalam adegan agar fokus penonton tetap pada inti cerita atau aksi.
6. *Follow Through and Overlapping Action*: Gerakan elemen yang berlanjut setelah aksi utama berhenti, seperti rambut yang bergerak setelah kepala berhenti.
7. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*: Teknik menggambar *frame* secara berurutan (*straight ahead*) atau menggambar *frame* kunci terlebih dahulu (*pose to pose*).
8. *Slow In and Slow Out*: Gerakan yang dimulai atau berakhir secara perlahan untuk menciptakan kesan yang lembut dan alami.
9. *Arcs*: Gerakan melengkung untuk memberikan kelembutan dan realisme pada animasi.
10. *Exaggeration*: Membuat aksi atau ekspresi yang berlebihan untuk memperkuat pesan dan daya tarik visual.
11. *Solid Drawing*: Memastikan objek atau karakter terasa tiga dimensi meskipun dalam animasi 2D, dengan pemahaman tentang dimensi dan ruang.
12. *Appeal*: Mendesain karakter yang menarik secara visual dan emosional agar lebih mudah diingat oleh penonton.

2.2. Konsep Storytelling

Storytelling adalah proses atau seni menceritakan sebuah cerita atau narasi menggunakan kata-kata, gambar, suara, atau media lainnya [7]. Tujuan utama *storytelling* adalah untuk menyampaikan pesan, nilai, atau pengalaman kepada pendengar atau penonton dengan cara yang menarik dan memikat perhatian. *Storytelling* dapat diterapkan pada berbagai usia dengan berbagai media, menyesuaikan situasi dan kebutuhan yang ada. Visual *storytelling* dilakukan dalam berbagai konteks, seperti sastra, teater, film, animasi, pemasaran, pendidikan, dan budaya, melalui berbagai media seperti buku cerita, *drawing-storytelling*, *storytelling-story-acting* (STSA), atau *digital storytelling*. Dalam setiap konteksnya, *storytelling* dapat menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan informasi, membangun hubungan, menginspirasi, atau mempengaruhi perilaku [8]. Dalam penelitian ini, konsep *digital storytelling* diterapkan untuk menyampaikan pesan.

Digital storytelling mengacu pada praktik menggabungkan narasi dengan multimedia seperti gambar, video, audio, dan teks untuk menghasilkan materi yang menarik.

Digital storytelling dapat dibuat dalam format instruksional, edukatif, atau reflektif, dengan tujuan mempengaruhi atau meyakinkan audiens, menceritakan kembali sejarah, atau digunakan dalam pengajaran.

2.3. Media Edukasi

Media edukasi mencakup berbagai alat atau teknologi yang dirancang untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan individu secara menarik dan efektif. Media edukasi dapat berupa bahan cetak, digital, atau interaktif. Generasi 4.0 lebih tertarik pada media berbasis teknologi canggih, terutama yang bersifat interaktif dan audio visual, seperti video dengan karakter lucu dan unik [15].

Dalam perancangan media edukasi untuk anak-anak, penting mempertimbangkan kesesuaian usia, konsep visual, dan konten yang ramah anak. Penelitian ini mengembangkan video animasi untuk menyampaikan pesan moral kepada siswa.

2.4. Pendidikan Moral

Moral berkaitan dengan penilaian baik dan buruk pada manusia, menjadikannya aspek kehidupan yang dilihat dari sisi kebaikan. Norma moral menjadi tolok ukur menilai kebaikan seseorang [16]. Pendidikan moral perlu diterapkan sejak dini sebagai periode emas untuk mengembangkan kecerdasan moral anak. Dengan bimbingan melalui pendidikan moral, anak-anak dapat dibentuk menjadi individu bermoral baik. Nilai moral meliputi ide, nilai, ajaran, prinsip, atau norma yang diwujudkan dalam perilaku, tindakan, atau karakter berlandaskan prinsip tersebut.

Moral memiliki peran penting dalam kehidupan sosial, mencakup aspek seperti empati, tanggung jawab, kejujuran, dan kepatuhan. Sekolah menjadi lingkungan strategis untuk mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan, karena siswa menghabiskan banyak waktu di sana. Selain itu, nilai moral juga dapat diajarkan di lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, nilai moral yang diangkat meliputi empati, kemanusiaan, solidaritas, dan religiusitas.

2.5. Anak Usia Sekolah

Secara umum, anak usia sekolah (*School-age Children*) merupakan anak yang berusia antara 6-12 tahun, memiliki karakteristik unik dan berada pada fase perkembangan intelektual, di mana mereka fokus pada pembelajaran keterampilan baru dan mulai bersikap lebih objektif terhadap dunia luar [17]. Fase ini terbagi menjadi dua: kelas rendah (6-9 tahun) dan kelas atas (10-12 tahun). Anak di kelas rendah cenderung sulit memusatkan perhatian, memiliki pemikiran terbatas, dan suka berkhayal serta meniru. Sementara itu, anak di kelas atas mampu memusatkan perhatian dengan baik, memiliki pemikiran yang lebih luas, dan cenderung menikmati interaksi sosial serta cerita yang relevan dengan lingkungannya.

Tugas perkembangan anak usia sekolah mencakup aspek kognitif, moral, emosional, sosial, dan psikomotor, dengan fokus utama pada perkembangan moral dalam penelitian ini. Anak usia 6-9 tahun cenderung memprioritaskan kebutuhan pribadi dan menunjukkan perhatian terbatas pada kebutuhan orang lain. Sementara itu, anak usia 10-12 tahun mulai memahami peran sosial, berusaha memenuhi harapan masyarakat, dan mengevaluasi moralitas tindakan berdasarkan dampaknya terhadap hubungan interpersonal.

2.6. Situasi Palestina

Palestina, negara di Timur Tengah yang terletak di antara Laut Tengah dan Sungai Yordania, memiliki iklim Mediterania dengan musim panas yang kering dan panas serta musim dingin yang sejuk dan basah. Wilayah seperti Jalur Gaza dan area dekat Laut Mati cenderung memiliki iklim kering seperti gurun [18]. Namun, wilayah Palestina terus menyusut akibat pendudukan Israel, yang berakar pada sejarah panjang konflik politik. Tindakan Israel yang merusak fasilitas publik dan menyebabkan korban sipil sering dikecam oleh masyarakat Indonesia.

Palestina terdiri dari tiga wilayah utama: Jalur Gaza, Yerusalem Timur, dan Tepi Barat, yang terpisah secara geografis. Jalur Gaza dan Tepi Barat dipisahkan oleh wilayah pendudukan Israel, sementara Yerusalem diakui oleh Amerika Serikat sebagai ibu kota Israel sejak 2017 [19]. Daerah di Tepi Barat dan Jalur Gaza masih berada di bawah kendali Israel. Meski menghadapi konflik yang berkepanjangan, kaum muda Palestina dikenal memiliki ambisi tinggi meskipun terbatas oleh situasi. Sebagai mayoritas Muslim yang taat, warga Palestina juga terinspirasi oleh ajaran Nabi Muhammad SAW, menunjukkan perjuangan, ketabahan, dan ketawakalan [20].

3. KONSEP PERANCANGAN

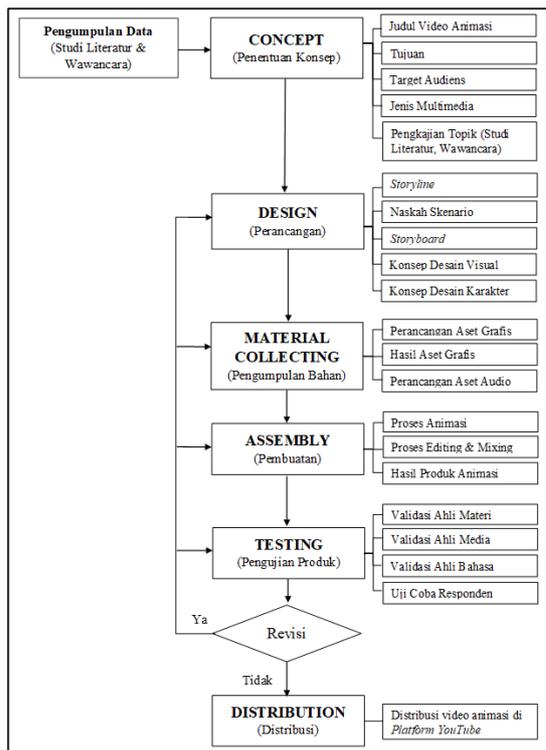
3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther-Sutopo untuk merancang animasi edukasi “Para Pejuang Palestina”. Metode MDLC yang dikembangkan oleh Sutopo terdiri dari enam tahapan perancangan seperti gambar dibawah [21].



Gambar 1. Tahapan MDLC

Dan berikut adalah prosedur perancangan dengan pendekatan MDLC menggunakan adaptasi dari Krasner 2008, yang terdapat pada gambar di bawah [22].



Gambar 2. *Prosedur Perancangan Animasi*

3.2. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif dilakukan untuk menentukan kelayakan media animasi edukasi yang dirancang berdasarkan angket validasi para ahli dan angket uji coba responden yang diberikan kepada siswa SDN Cikoneng, Kab. Bandung.

Data yang telah diperoleh dari hasil validasi para ahli dan angket responden, disusun ke dalam bentuk angka dan persentase dengan menggunakan skala Likert guna mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang terhadap fenomena sosial. Di bawah ini merupakan kriteria skala likert yang digunakan [23].

Kriteria Skala Likert	
Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Berikut adalah persamaan rumus yang digunakan:

$$Ps = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

- Ps : Persentase
- F : Jumlah Skor yang didapat
- N : Jumlah Skor Maksimal

Berikut Interpretasi Skala Likert dalam persentase yang digunakan [23]:

Interpretasi Skala Likert	
Persentase Penilaian (%)	Keterangan
100% - 81%	Sangat Layak
80% - 61%	Layak
60% - 41%	Cukup Layak
40% - 21%	Kurang Layak
20% - 0%	Tidak Layak

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, perancangan media edukasi berbentuk video animasi “Para Pejuang Palestina” untuk anak usia sekolah dapat dinyatakan layak apabila mendapat nilai dengan minimal persentase 61%-80%.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Concept

Konsep pembuatan video animasi 2D “Para Pejuang Palestina” dirancang sebagai acuan dalam proses produksi agar terstruktur dengan baik. Video ini bertujuan memberikan edukasi tentang isu kemanusiaan di Palestina kepada anak usia sekolah, dengan menyampaikan sisi positif perjuangan rakyat Palestina. Pesan moral dalam animasi diharapkan dapat menumbuhkan empati, solidaritas, dan sikap pantang menyerah pada anak-anak. Target audiensnya adalah siswa berusia 6–12 tahun di SDN Cikoneng, Kabupaten Bandung. Media ini berbentuk video animasi 2D berdurasi sekitar 4 menit dengan konsep *storytelling*, menggunakan format MP4, resolusi full HD, dan gaya visual *semi-flat design*.

Pengkajian topik dilakukan melalui studi literatur, wawancara, dan analisis video relevan. Wawancara dilakukan dengan guru SDN Cikoneng sebagai narasumber. Ditemukan bahwa minimnya edukasi kepada siswa tentang isu Palestina di SDN Cikoneng. Dan wawancara dengan lima siswa, ditemukan bahwa masih kurangnya perhatian siswa pada isu ini akibat informasi yang menakutkan dari media.

Selain itu, dilakukan analisis video yang relevan dari berbagai sumber media dan platform digital. Analisis menunjukkan terdapat pendekatan berbeda dalam menyampaikan isu Palestina, baik melalui cerita pendek, musik islami, maupun narasi faktual. Pada video animasi edukasi “Para Pejuang Palestina”, *storytelling* digunakan sebagai pendekatan penyampaian cerita dan informasi, dengan penggabungan animasi 2D dan *motion graphic*, dengan gaya visual *semi-flat design*, dan desain karakter sederhana untuk menciptakan keterhubungan visual dengan audiens, terutama anak-anak.

4.2. Design

4.2.1. Storyline

Storyline video animasi "Para Pejuang Palestina" disusun berdasarkan pengkajian materi untuk memberikan

gambaran visual mengenai alur cerita. *Storyline* ini berfungsi sebagai panduan peristiwa dalam setiap adegan. Alur cerita menggunakan struktur A-B-C (linear plot), yang mengikuti urutan kronologis sederhana dari awal hingga akhir tanpa perubahan waktu yang rumit [24]. Struktur cerita dirancang untuk memudahkan pemahaman audiens terhadap materi yang disampaikan. Gambar 3 menunjukkan alur dan struktur cerita pada animasi.



Gambar 3. Alur & Struktur Cerita Pada Animasi

4.2.2. Naskah Skenario

Naskah skenario adalah bentuk tertulis yang menggambarkan adegan, dialog atau narasi, alur, dan rincian teknis lainnya untuk mempermudah visualisasi [25]. Naskah berfungsi sebagai panduan utama dalam produksi film, animasi, atau drama. Dalam perancangan video animasi, naskah skenario digunakan untuk menentukan hal-hal yang akan diceritakan.

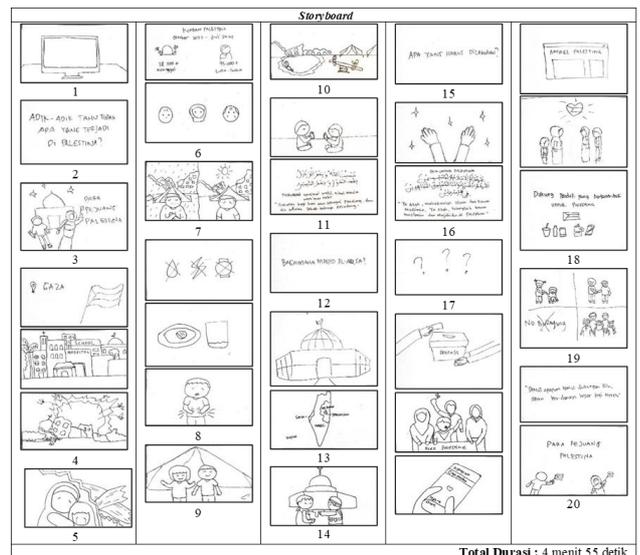
Scene	Naskah
1	Narasi dari video berita : Entah apa yang dipikirkan anak-anak Palestina ini. Mereka hanya bisa duduk termenung melihat bangunan tempat berlindungnya hancur menjadi puing-puing setelah Israel membombardir wilayah Rafah pada Jum'at...
2	<i>Voice Over :</i> Adik-adik tahu tidak?/ Apa yang sedang terjadi di Palestina?//
3	<i>Opening</i>
4	<i>Voice Over :</i> Sekarang keadaan di Palestina, khususnya di Gaza sangat kacau./ Tempat tinggal, Rumah Sakit, Gedung Sekolah, Rumah Ibadah, dan bangunan lainnya hancur lebur, akibat pengeboman tanpa henti yang dilakukan oleh Israel/ Dan sekarang hanya tersisa puing-puing bangunan.//
5	<i>Voice Over :</i> Warga Gaza sekarang tidak punya tempat berlindung yang aman/ karena Israel terus menerus melakukan pengeboman ke hampir seluruh wilayah Gaza yang menyebabkan banyaknya korban dari pihak Palestina//
6	<i>Voice Over :</i> Sejak Oktober 2023 – Juli 2024,/ lebih dari 38.000 warga Palestina meninggal dunia/ dan lebih dari 93.000 orang luka-luka./ Dan kebanyakan korbannya adalah anak-anak, wanita, dan lansia//
7	<i>Voice Over :</i> Warga Gaza sekarang hanya tinggal di tenda pengungsian/ tanpa tempat yang aman dan nyaman,/ seringkali mereka mengalami kedinginan atau kepanasan saat cuaca ekstrem.//

Scene	Naskah
8	<i>Voice Over :</i> Tidak ada gas, air, dan listrik karena aksesnya terputus./ Mereka juga kekurangan makanan dan minuman./ Hal tersebut menyebabkan warga Gaza kelaparan dan kesusahan.//
9	<i>Voice Over :</i> Tapi mereka tidak menyerah dengan keadaan,/ mereka masih bisa tersenyum dalam keadaan seperti itu.
10	<i>Voice Over :</i> Dikala situasi sulit yang menimpa, mereka selalu menciptakan kebahagiaan dengan cara mereka sendiri./ Mereka membuat taman bermain di tengah reruntuhan bangunan./ Anak-anak Palestina memang anak-anak yang kuat dan pemberani ya!//
11	<i>Voice Over :</i> Selain itu, dikala keadaan sulit dan fasilitas yang terbatas pun,/ mereka tetap menjaga hafalan Al-qur'annya./ Mereka selalu mengingat Allah apapun situasinya./ Iman mereka sangat kuat/ mereka yakin, bahwa sebaik-baiknya penolong hanyalah Allah SWT./ Maka dari itu, mereka selalu mengucapkan kalimat/ "Hasbunallah Wani'mal wakil, ni'mal maula wani'man nasir"/ yang artinya/ "Cukuplah Allah menjadi penolong bagi kami, dan Allah adalah sebaik-baiknya penolong".//
12	<i>Voice Over :</i> lalu, bagaimana ya dengan keadaan masjid Al-aqsa?//
13	<i>Voice Over :</i> Masjid Al-aqsa, Alhamdulillah masih baik-baik saja untuk sekarang,/ karena yang sedang diserang itu wilayah gaza./ Yang mana, Gaza terletak di sebelah Timur, berbatasan dengan negara Mesir./ Sedangkan Masjidil Aqsa berada di Yerusalem, satu wilayah dengan Tepi Barat./ Jalur Gaza dan Tepi Barat merupakan dua wilayah Palestina yang terpisahkan oleh wilayah pendudukan Israel.//
14	<i>Voice Over :</i> Namun, wilayah Tepi Barat juga tidak sepenuhnya aman bagi warga Palestina, karena sering terjadi diskriminasi terhadap warga Palestina di Tepi Barat, walaupun tidak separah di Gaza./ Masjid Al-aqsa pun tidak sepenuhnya aman, karena masih diperebutkan oleh Israel dan sekarang dalam kekuasaan Israel.//
15	<i>Voice Over :</i> Jadi, apa ya yang harus kita lakukan untuk membantu Palestina?//

Scene	Naskah
16	<i>Voice Over :</i> Yang pertama dan paling utama, yaitu mengirim do'a./ Maka dari itu, mari kita luangkan waktu sebentar untuk mendo'akan saudara-saudara kita yang ada di Palestina./ "Bismillahirrahmanirrahim, Allahumma 'a-izzal islaama walmuslimiin, Allahummanshur ikhwaananal muslimiinal mujaahidiina fii filistiin" yang artinya "Ya Allah, Mulikanlah Islam dan kaum Muslimin. Ya Allah, tolonglah kaum Muslimin dan Mujahidin di Palestina"// amin//
17	<i>Voice Over :</i> Lalu, apalagi ya yang bisa kita lakukan untuk membantu Palestina?//
18	<i>Voice Over :</i> Selain berdo'a, kita juga bisa berdonasi./ Lalu, mendukung Palestina/ misalnya dengan cara mengikuti aksi bela Palestina./ selalu menyebarkan informasi yang berkaitan dengan Palestina./ dan terus meningkatkan pemahaman kita tentang permasalahan Palestina dan Israel./ Selain itu, kita juga bisa menunjukkan keberpihakan kita pada Palestina./ dengan cara menggunakan produk-produk yang berkontribusi untuk perjuangan Palestina.//
19	<i>Voice Over :</i> Dan akan lebih baik lagi jika kita mulai dari diri kita sendiri, yaitu dengan berperilaku baik kepada sekitar/seperti saling tolong menolong, saling memaafkan, tidak melakukan kekerasan, serta toleransi terhadap semua orang//
20	<i>Voice Over :</i> Sekecil apapun bentuk dukunganmu./ akan berdampak besar bagi mereka./ Para Pejuang Palestina.//

4.2.3. Storyboard

Storyboard merupakan serangkaian sketsa yang diatur sesuai alur cerita dalam naskah [25]. Proses ini membantu menggambarkan cerita secara visual, memungkinkan penonton mengikuti alur cerita dan menciptakan pemahaman yang selaras dengan konsep yang ingin disampaikan. Berikut adalah storyboard untuk perancangan animasi 2D berjudul "Para Pejuang Palestina".



Gambar 4. Storyboard

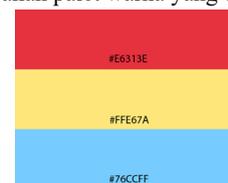
4.2.4. Konsep Desain Visual

1. Gaya Visual

Video animasi dirancang dengan gaya visual *semi-flat design*, yaitu pengembangan dari *flat design* yang minimalis dan menekankan kesederhanaan melalui ilustrasi dua dimensi dan warna cerah [26]. *Semi-flat design* menambahkan elemen seperti bayangan tipis dan gradien lembut untuk memberikan sedikit kedalaman, tanpa mengurangi karakteristik utama flat design yang bersih, modern, dan mudah dipahami [27].

2. Palet Warna

Animasi ini menggunakan warna cerah (*vibrant colors*) untuk menarik perhatian anak-anak, karena warna cerah cenderung disukai oleh anak-anak [28]. Dominasi warna primer yaitu merah, kuning, dan biru. Warna tersebut dipilih karena sifatnya yang tegas, stabil, dan efektif menarik fokus mata. Dibawah ini merupakan palet warna yang digunakan.



Gambar 5. Palet Warna Utama

3. Tipografi

Pemilihan *font* dalam desain visual penting untuk menciptakan tipografi yang menarik dan mudah dibaca. Video animasi ini menggunakan *font* Cute Dino untuk judul, yang modern, lucu, dan cocok untuk anak usia sekolah, serta *font* SN Pro untuk isi, dengan tampilan sederhana dan legibilitas tinggi. SN Pro termasuk font sans-serif, yang tidak memiliki tonjolan di ujung huruf, sehingga terlihat modern, sederhana, dan bersih [29]. Di bawah ini menunjukkan gambar *font* yang digunakan.



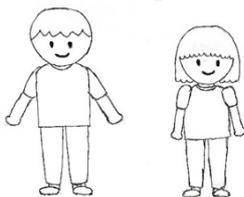
Gambar 6. Font Cute Dino



Gambar 7. Font SN Pro

4.2.5. Konsep Desain Karakter

Desain karakter dalam animasi ini menggunakan tokoh manusia sebagai pemandu alur cerita untuk mempermudah penonton memahami pesan yang disampaikan sekaligus menciptakan hubungan emosional antara karakter dan audiens [30]. Konsep karakter merepresentasikan aspek "manusia," mencakup lingkungan, kondisi fisik, pekerjaan, hingga takdir, dan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti hewan atau benda mati untuk memperkaya pengalaman visual [31]. Tokoh utama animasi ini adalah anak Palestina laki-laki dan perempuan, dengan sketsa dan yang tercantum pada gambar di bawah ini.



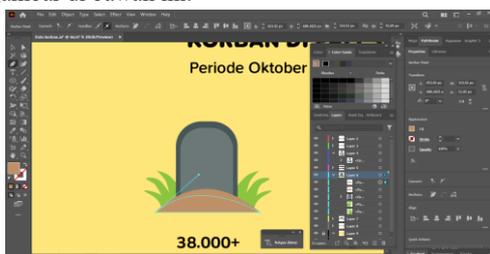
Gambar 8. Sketsa Karakter Tokoh Utama

4.3. Material Collecting

Pada tahap *material collecting* (pengumpulan bahan), meliputi pengumpulan aset-aset yang diperlukan untuk video animasi seperti aset grafis (proses *tracing* sketsa aset karakter, *background*, dan lainnya) serta aset audio (perekaman *voice over*, dan pengumpulan *background music* maupun *sound effect*).

4.3.1. Pembuatan Aset Grafis

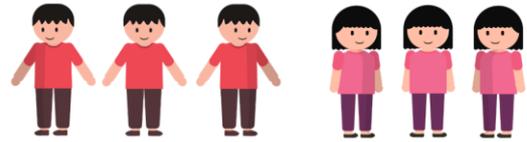
Pembuatan aset grafis dimulai dengan proses *tracing* seluruh aset yang telah di sketsa sebelumnya menggunakan bantuan *software Adobe Illustrator*. Proses *tracing* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Proses Tracing

4.3.2. Hasil aset grafis

Gambar di bawah ini merupakan hasil aset grafis yang telah di *tracing*, sesuai dengan sketsa dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 10. Contoh Hasil Aset Karakter



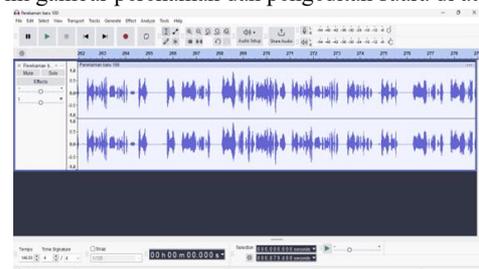
Gambar 11. Contoh Hasil Aset Karakter



Gambar 12. Contoh Hasil Aset yang Telah di Layouting

4.3.3. Pengumpulan Aset Audio

Aset audio yang dikumpulkan berupa perekaman suara *voice over*, pengumpulan *background music* dan *sound effect* untuk video animasi. Perekaman dan pengeditan suara dan *background music*. menggunakan bantuan *software Audacity*. Di bawah ini gambar perekaman dan pengeditan suara di *audacity*.

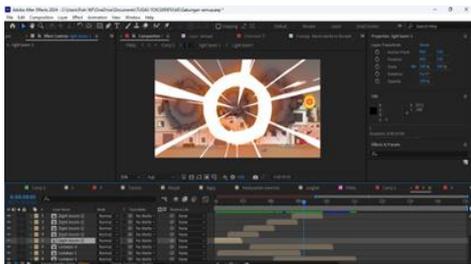


Gambar 13. Perekaman Suara Voice Over

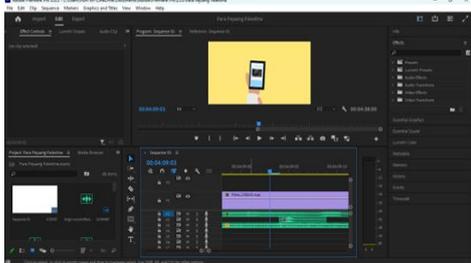
4.4. Assembly

4.4.1. Proses Animasi

Penggerakan aset-aset menggunakan *software Adobe After Effect CC 2024*. Yang selanjutnya dilakukan proses editing dan mixing yaitu menggabungkan beberapa penggalan video animasi menjadi video yang utuh dan menambahkan audio yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya menggunakan *software Adobe premiere pro CC 2023*. Di bawah ini gambar proses pengerjaan animasi.



Gambar 14. Proses Penggerakan Aset/Objek



Gambar 15. Proses Editing & Mixing

4.4.2. Hasil Video Animasi

Di bawah ini merupakan hasil video animasi yang telah dirancang.



Gambar 16. Hasil Video Animasi

4.5. Testing

Tahap *testing* (uji coba) dilakukan dengan uji coba oleh validator ahli, yaitu oleh ahli materi, media, dan bahasa. Dilanjutkan dengan uji coba kepada 70 responden yaitu siswa SDN Cikoneng. Setiap Validator maupun responden melakukan penilaian pada setiap butir pernyataan di angket yang telah disediakan dengan keterangan skor sebagai berikut :

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Kurang Setuju (KS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Berikut rumus yang digunakan :

$$Ps = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

- Ps : Persentase
- F : Jumlah Skor yang didapat
- N : Jumlah Skor Maksimal

1. Validasi Materi

Validator ahli materi merupakan guru SDN Cikoneng. Di bawah ini merupakan tabel hasil penilaian oleh ahli materi.

No	Butir Pernyataan	Skor Maks	Skor didapat	Ket
1	Materi yang disajikan jelas	5	5	SS
2	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	5	SS
3	Materi yang disajikan spesifik	5	4	S
4	Materi sesuai dengan taraf perkembangan anak usia sekolah	5	5	SS
5	Materi menarik anak usia sekolah untuk mengetahui tentang isu kemanusiaan dan isu global	5	4	S
6	Materi yang disajikan mendukung pemberian edukasi moral (peduli sosial & kemanusiaan) pada anak usia sekolah	5	5	SS
7	Konsep yang disajikan runtut	5	5	SS
8	Isi dan pesan pada video animasi tidak bermakna ganda	5	5	SS
9	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	5	5	SS
10	Durasi animasi sesuai untuk anak usia sekolah	5	5	SS
11	Narasi yang disajikan sesuai untuk anak usia sekolah	5	5	SS
12	Bahasa sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah	5	5	SS
13	Tema penyampaian dalam video animasi sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah	5	5	SS
Jumlah		65	63	
Persentase		97%		

Berdasarkan hasil validasi materi yang tercantum dalam tabel di atas, diperoleh persentase 97%, yang dikategorikan "Sangat Layak". Ahli menyampaikan bahwa konten materi sudah sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah.

2. Validasi Media

Validator ahli media merupakan guru Animasi di SMKN 3 Bandung. Di bawah ini merupakan tabel hasil penilaian oleh ahli media.

No	Butir Pernyataan	Skor Maks	Skor didapat	Ket
1	Kemenarikan ilustrasi animasi	5	3	KS
2	Kemeneraikan desain karakter	5	5	SS

3	Konsistensi desain karakter	5	5	SS
4	Ketetapan pemilihan warna sesuai	5	5	SS
5	Ketepatan pemilihan jenis font	5	5	SS
6	Kesesuaian judul animasi	5	5	SS
7	Konsep yang disajikan runtut	5	5	SS
8	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan tema	5	5	SS
9	Kejelasan kualitas gambar	5	5	SS
10	Kejelasan kualitas gerak	5	5	SS
11	Keterbacaan teks	5	5	SS
12	Kejelasan dan kejernihan audio	5	5	SS
13	Kejelasan suara narasi/voice over	5	5	SS
14	Kesesuaian Sound effect dan backsound music	5	5	SS
15	Kesesuaian durasi video animasi	5	5	SS
16	Keefesienan video animasi	5	5	SS
17	Vidieo animasi dapat digunakan secara individu	5	5	SS
Jumlah		85	83	
Persentase		98%		

Berdasarkan hasil validasi media yang tercantum dalam tabel di atas, diperoleh persentase 98%, yang dikategorikan “Sangat Layak”.

3. Validasi Bahasa

Validator ahli media merupakan ahli di bidang sastra dan telah memiliki pengalaman dan gelar sesuai dengan keahlian dalam bidang bahasa yaitu Sarjana Sastra. Di bawah ini merupakan tabel hasil penilaian oleh ahli bahasa.

No	Butir Pernyataan	Skor Maks	Skor didapat	Ket
1	Struktur kalimat yang digunakan tepat	5	5	SS
2	Kalimat yang digunakan efektif	5	5	SS
3	Istilah baku yang digunakan konsisten	5	5	SS
4	Pesan atau informasi mudah dipahami	5	5	SS
5	Penyampaian cerita dengan teknik storytelling menarik	5	4	S
6	Bahasa yang digunakan mampu memotivasi anak usia sekolah untuk mengetahui tentang isu kemanusiaan yang sedang terjadi di Palestina	5	5	SS
7	Bahasa yang digunakan mampu mendorong anak usia sekolah untuk menumbuhkan karakter dan moral peduli sosial	5	5	SS

8	Simbol yang digunakan sesuai dengan istilah	5	5	SS
9	Simbol yang digunakan konsisten	5	5	SS
Jumlah		45	44	
Persentase		98%		

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang tercantum dalam tabel di atas, diperoleh persentase 98%, yang dikategorikan “Sangat Layak”.

4. Uji Coba Responden

Uji coba dilakukan kepada 70 siswa SDN Cikoneng. Penilaian pada video animasi edukasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari sudut pandang target audiens yaitu anak usia sekolah. Tabel di bawah ini merupakan hasil perhitungan skor uji coba responden.

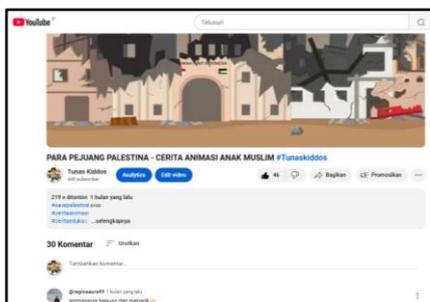
No	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Gambar pada video animasi terlihat menarik			1	34	35
2	Desain karakter pada video animasi menarik			3	35	33
3	Konsistensi desain karakter				36	34
4	Gerakan karakter pada video animasi menarik			1	35	34
5	Teks pada video animasi terlihat jelas dan mudah dibaca				29	41
6	Suara narator yang ada pada video animasi terdengar jelas				32	38
7	Musik, backsound dan sound effect yang ada pada video animasi menarik			2	35	33
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				27	43
9	Materi yang disampaikan menarik			1	35	32
10	Materi yang disampaikan pada video animasi membuat saya mengetahui tentang keadaan Palestina				25	45
11	Materi yang disampaikan pada video animasi membuat saya merasa empati/ingin menolong rakyat Palestina				26	44
12	Materi yang disampaikan pada video animasi membuat saya mengetahui apa saja yang harus saya lakukan untuk membantu Palestina				28	42
13	Setelah menonton video animasi ini, saya termotivasi untuk mencontoh perjuangan rakyat palestina yang			1	28	41

	memiliki sikap pantang menyerah				
14	Video animasi ini bermanfaat sehingga saya mendapatkan pengetahuan baru			29	41
15	Kesesuaian durasi video animasiVideo animasi ini menarik sehingga dapat direkomendasikan kepada teman, saudara, dan saudara		2	35	33
Jumlah Skor Maksimal		5.250			
Jumlah Skor yang didapat		4.764			
Rata-Rata Skor per nomor		317,6			
Persentase		91%			

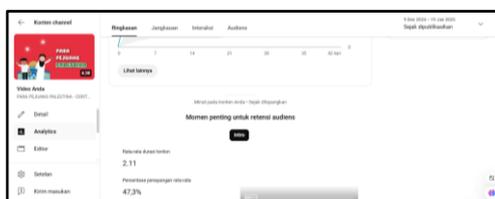
4.6. Distribution

Tahap distribusi menjadi langkah akhir dalam penelitian ini. Setelah video animasi melewati validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta uji coba pada responden, video animasi berjudul “Para Pejuang Palestina” didistribusikan melalui *platform YouTube* di saluran Tunas Kiddos. *Platform* ini dipilih karena aksesibilitas dan popularitasnya, memungkinkan pesan edukatif menjangkau berbagai pengguna internet, termasuk anak-anak usia sekolah. Dokumentasi pengunggahan video dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Sejak didistribusikan per tanggal 9 Desember 2024 hingga 19 Januari 2025, video animasi "Para Pejuang Palestina" memperoleh 219 penayangan dengan rata-rata durasi tontonan 2 menit 11 detik, 46 suka, dan 30 komentar positif. Pendistribusian dan analisis performa video didokumentasikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 17. Pendistribusian Video Animasi



Gambar 18. Analisis Rata-Rata Durasi Tontonan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian video animasi edukasi “Para Pejuang Palestina” *storytelling* "Para Pejuang Palestina"

menunjukkan respon positif dari ahli, responden, serta audiens saluran YouTube Tunas Kiddos. Validasi ahli materi menghasilkan kategori "Sangat Layak" dengan persentase 97%, sementara validasi ahli media dan bahasa mencapai 98%. Uji coba pada 70 responden menghasilkan skor persentase 91%, yang juga masuk kategori "Sangat Layak."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa animasi ini dinilai layak sebagai media edukasi yang menarik, membantu anak-anak memahami nilai-nilai moral dan kemanusiaan secara efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Heriamsal, K., & Manurung, F. B. (2024) ‘Strategi Diplomasi Indonesia Dalam Upaya Mewujudkan Perdamaian Pada Konflik Terbaru Hamas-Israel’, *Jurnal Hubungan Luar Negeri*, 9(1), 19-48. Available at : <https://doi.org/10.70836/jh.v9i1.44>

[2] Sultany, N. (2023) ‘The Question of Palestine as a Litmus Test: On Human Rights and Root Causes’, *Palestine Yearbook of International Law*, 23, pp 9-55, Available at : <http://eprints.soas.ac.uk/38622>

[3] Sari, W. N. (2021) ‘Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS’, *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10-14.

[4] Hisham-Ul-Hassan, K. (2023) ‘Fostering Global Citizenship: A Qualitative Study on Civic Education for Pakistani Students on The Palestine-Israel Conflict Through Innovative Pedagogical Approaches’, *International Research Journal of Management and Social Sciences*, 4(4), 217-234.

[5] Cruz, D., Lichten, M., Berg, K., & George, P. (2022) ‘Developmental trauma: Conceptual framework, associated risks and comorbidities, and evaluation and treatment’, *Frontiers in psychiatry*, 13, 800687.

[6] Lionardi, A., (2021) ‘Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuh bagi Anak-Anak’, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 17-28.

[7] Nair, V., & Yunus, M. M., (2021) ‘A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills’, *Sustainability*, 13(17), 9829.

[8] Odumegwu, J. C., Scheidt, L., & McMahon, J., (2022) ‘Fostering empathy in children through storytelling: A Protocol for Scoping Review’. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1665413/v2>

[9] Dewi, M. M., & Nani, N., (2020) ‘Tinjauan Literatur: Manfaat storytelling bagi anak: review artikel’, *Majalah Kesehatan*, 7(3), 201-211.

[10] Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyaha, F. H., (2022) ‘Rancang Bangun Animasi Storytelling Berbasis Projection Mapping sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP’, *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 89-100.

[11] Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S., (2016) ‘Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2

- Dimensi “Gadis Sapu Lidi”. *Jurnal Simetris*, 7(2), 427-438.
- [12] Istianah, A., Maftuh, B., & Malihah, E., (2023) ‘Konsep Sekolah Damai: Harmonisasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar’, *Jurnal Education and Development*, 11(3), 333-342.
- [13] Edyati, H. D., & Ramadhani, N., (2021) ‘Perancangan animasi 2d “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing’, *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F271-F276.
- [14] Soenyoto, P., (2017) ‘Animasi 2D’, *Elex Media Komputindo*, ISBN : 9786020413044.
- [15] Li, J., Davies, M., Ye, M., Li, Y., Huang, L., & Li, L., (2021) ‘Impact of an Animation Education Program on Promoting Compliance With Active Respiratory Rehabilitation in Postsurgical Lung Cancer Patients: A Randomized Clinical Trial’, *Cancer Nursing*, 44(2), 106—115. Available at : <https://doi.org/10.1097/ncc.0000000000000758>
- [16] Calista, R., & Mayar, F., (2021) ‘Pendidikan Moral Anak Usia Dini yang Bernilai Pancasila: Studi Literatur’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9907–9911, <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2554>
- [17] Sabani, F., (2019) ‘Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)’, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- [18] Kedutaan Besar Republik Indonesia Di Amman, Merangkap Negara Palestina Kerajaan Yordania Hasyimiah. *Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia*. Retrieved August 5, 2024, Available at : <https://www.kemlu.go.id/amman/id>
- [19] Gama, A., (2023) ‘Sikap Indonesia dalam Penyelesaian Konflik Perpindahan Ibu Kota Israel dari Tel Aviv Ke Yerusalem di PBB (2014-2019)’, *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(1), 43–60.
- [20] Sabella, B., (2004) ‘Characteristics of Palestinian Society: Youth and Their Context, *In Democratic Development, East German, Israeli and Palestinian Adolescents* (pp. 71–88). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-322-80931-5_5
- [21] Sutopo, A. H., (2012) ‘Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan’, *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- [22] Krasner, J. S., (2008), ‘Motion graphic design: Applied history and aesthetics’, *Focal Press*.
- [23] Ernawati, I., (2017) ‘Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server’, *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- [24] Widjaja, C., (2008) ‘Kamera dan video editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro’, *Widjaja*.
- [25] Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Indira, W., (2023) ‘Perancangan Animasi 2d Untuk Bumper Logo Di The Hive Sanur’, *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 87–99. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1959>
- [26] Limputri, G., & Prestiliano, J., (2022) ‘Perancangan Video Promosi Aplikasi PT Aku Pintar Indonesia Dengan Menggunakan Flat Desain Serta Teknik Motion Graphic’, *Journal of Information Technology Ampera*, 3(3), 305-316.
- [27] Okoye, J. N., (2020) ‘Universal design & usability investigation into flat design and skeuomorphic interfaces: Case study of a news website’, (*Master's thesis, OsloMet-storbyuniversitetet. Institutt for informasjonsteknologi*).
- [28] Sutanto, S. M., Wardaya, M., Rادیya Pratomо, E., Adrianto, H., & Tabita Hasianna Silitonga, H., (2023) ‘Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan’, *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(2), 93–100. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i2.238>
- [29] Prasetyo, A. D. D., & Arifianto, P. F., (2023) ‘Pengaruh Warna, Bentuk, Dan Tipografi Desain Logo Ukel Sebagai Brand Dari Pt. Colar Creativ Industri’, *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(3), 11-20.
- [30] Nasution, U. K., Nasrullah, M. F. A., Prasetyaningsih, S., & Rahmi, A., (2023) ‘Pembuatan Desain Karakter Animasi 2d “Terjebak Hoaks” Dalam Bentuk Vektor’, *Journal Of Applied Multimedia And Networking*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:266626778>
- [31] Hapsari, P., (2022) ‘Penerapan Desain Karakter Dan Art Direction Perancangan Karakter Film Animasi’, *Profilm : Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision*, 1(1), 19–30. <https://doi.org/10.56849/sae.v1i1.34>