**Seminar Nasional Teknologi dan Inovasi (SITASI)**
Vol 1, Nomor 1, Juli 2025, hal. 263-275
P-ISSN: XXXX-XXXX | E-ISSN: XXXX- XXXX
Penerbit Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

# Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan

**I Kadek Pebriyana[1*], I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan[2], Agus Ari Iswara[3], I Nyoman Agus Suarya Putra[4], I Gusti Ayu Agung Mas Aristamy[5].**

[1, 2, 3, 4, 5] *Intitut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia*
[1] kadekpebriyana@gmail.com*, [2] anomkojar@instiki.ac.id, [3] ari.iswara@instiki.ac.id, [4]agungmas.aristamy@instiki.ac.id

**INFO ARTIKEL**

*Article history:*
Received Juni 2025
Accepted Juli 2025
Published Juli 2025

**ABSTRAK**

Minat belajar siswa terhadap materi *Pupuh Sekar Alit* khususnya Pupuh Ginanti dan Ginada di SD N 2 Batubulan terbilang rendah. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran yang belum mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sedangkan siswa memperoleh nilai rata-rata 45. Menyikapi hal tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa animasi dua dimensi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung, wawancara dengan guru Bahasa Bali, serta penyebaran angket kepada siswa sebagai responden. Di samping itu, referensi dari literatur digunakan untuk memperkuat dasar perancangan. Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa penyampaian materi *Pupuh* melalui animasi mampu memvisualisasikan unsur-unsur penting, seperti *guru lagu, guru wilang* dan *cengkok* secara lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Tanggapan dari para ahli Media yaitu rata-rata persentase adalah 90%, sedangkan dari ahli konten yaitu 83,3% dan siswa pun menunjukkan respon yang positif dengan rata-rata persentase 95,5%. Diharapkan media ini menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menjadi perantara pelestarian budaya lokal dengan pendekatan teknologi yang lebih dekat dengan dunia anak-anak.

**Kata kunci:** pembelajaran interaktif, animasi 2D, *Pupuh Sekar Alit*, pendidikan dasar, budaya Bali.

**ABSTRAK**

*Students' interest in learning the material of Pupuh Sekar Alit, especially Pupuh Ginanti and Ginada at SD N 2 Batubulan is relatively low. This has an impact on learning outcomes that have not reached the Minimum Completion Criteria (KKM) target of 75, while students get an average score of 45. In response to this, this study was conducted to develop learning media in the form of two-dimensional animations that are adjusted to the characteristics of elementary school students. Data collection techniques were carried out through direct observation, interviews with Balinese language teachers, and distributing questionnaires to students as respondents. In addition, references from literature were used to strengthen the basis for the design. The results of media development show that the delivery of Pupuh material through animation is able to visualize important elements, such as guru lagu, guru wilang and cengkok in a more interesting and easy-to-understand way. The response from Media experts, namely the average percentage is 90%, while from content experts, namely 83.3% and students also showed a positive response with an average percentage of 95.5%. It is hoped that this media will be an alternative learning that can be an intermediary for preserving local culture with a technological approach that is closer to the world of children.*

***Keywords:*** *interactive learning, 2D animation, Pupuh Sekar Alit, elementary education, Balinese culture.*
©2025 Authors. Licensed Under CC-BY-NC-SA 4.0

## 1. Pendahuluan

Masyarakat Bali memiliki banyak sekali bentuk-bentuk kearifan lokal, baik berupa tradisi keagamaan, tradisi lisan, karya sastra, nyanyian (*tembang* atau *gending*) dan lain sebagainya. Nyanyian atau *tembang* disebut juga *gending* merupakan salah satu bentuk kearifan lokal Bali yang sarat makna dan pesan-pesan yang disampaikan. Tujuannya tidak lain agar generasi penerusnya senantiasa hidup dalam keseimbangan yang selaras, serasi, dan seimbang dalam kehidupan sosio-kulturalnya yang juga sarat akan muatan-muatan religius. *Pupuh* merupakan salah satu jenis *tembang* yang masuk dalam klasifikasi *Sekar Alit*. *Pupuh* lumrah dikenal di Bali sebagai *tembang* yang sarat muatan pembentukan karakter. Salah satunya adalah *Pupuh Ginanti*. Namun generasi muda saat ini sudah jarang untuk tertarik mempelajari *pupuh* dikarenakan perkembangan jaman teknologi membuat generasi muda enggan mempelajari pupuh (Jayendra et al. n.d.).

Menurut (Sukmayasa 2023) *Pupuh* yang termasuk ke dalam *Tembang* yang berkembang dalam masyarakat Bali pada dasarnya dibagi menjadi empat yaitu: (1) *sekar rare*, (2) *sekar alit*, (3) *sekar madya* dan (4) *sekar agung*. Salah satu *tembang* yang dipelajari oleh siswa-siswa di Bali adalah *sekar alit (pupuh)*. Selanjutnya menurut Budarsa (2020) *pupuh* adalah lagu yang terikat oleh banyaknya suku kata dalam satu bait, jumlah larik, bunyi vokal akhir dalam tiap larik. *Pupuh Sekar Alit* dibagi menjadi beberapa macam jenis. Dibedakan atas sepuluh jenis *pupuh* yaitu *Pupuh Pucung, Pangkur, Mijil, Maskumambang, Ginada, Ginanti, Sinom, Semarandana, Durma dan Dandang Gula*. *Pupuh* yang sering dipelajari siswa salah satunya adalah *pupuh Ginanti*. *Pupuh Ginanti* memiliki suku kata dan bunyi vokal akhirnya : *8u,8i,8a,8i,8a,8i.*

*Pupuh Sekar Alit* juga memiliki beberapa variasi yang beranekaragam, sesuai dengan alur cerita dalam *Geguritan*. Selain itu *pupuh* sebagai rangkaian *tembang* memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter tersebut tampak ketika dilantunkan dengan ekspresi, berupa rasa romantik, sedih, senang, berwibawa, dan sebagainya. Dalam penyajiannya, *tembang macapat* atau *pupuh* pada dasarnya dapat ditempuh dengan dua cara, yaitu sebagai berikut : (1) Sistem paca *priring*, yaitu sistem membaca atau menyajikan nada-nada pokok tentang satu demi satu bagi orang yang mulai belajar menembang. (2) Sistem *ngwilet* atau *gregel*, yaitu sistem dalam menyanyikan *tembang* sudah memakai hiasan atau variasi *cengkok*, anak nada, dan pemakaian tempo lebih panjang (Sari and Suarsa 2023).

Dalam pembelajaran materi *Pupuh Sekar Alit* di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai kendala, termasuk kesulitan siswa untuk memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ni Wayan Sri Antari, S.Pd. selaku Guru Bahasa Bali di SD N 2 Batubulan memberikan keterangan bahwa proses pembelajaran *pupuh* sudah mengikuti aturan kurikulum merdeka akan tetapi hasil yang diperoleh siswa belum sesuai KKM. Nilai KKM adalah 75 (tujuh puluh lima) diantara seluruh siswa kelas empat yang berjumlah 44 (empat puluh empat) siswa rata-rata nilai siswa memperoleh nilai 45 (empat puluh lima) yang masih dibawah KKM. Seiring perkembangan jaman kebanyakan siswa lebih menyukai musik dan lagu moderen dari pada *pupuh* sehingga dalam proses pembelajaran itu sulit dilaksanakan karena kurangnya minat siswa terhadap *Pupuh*. Berdasarkan pengamatan peneliti, hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi, dan guru hanya menggunakan jam pelajaran yang ada disekolah. Setelah memberikan materi, guru dan siswa hanya sedikit memiliki waktu untuk latihan atau praktik.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, perlu adanya media informasi mengenai materi *Pupuh Sekar Alit*. Adapun alasan mengenai pemilihan media animasi 2D karena menjadi cara yang menarik untuk mengajarkan *Pupuh Sekar Alit* ke anak-anak kelas empat. Dengan perpaduan gambar bergerak dan audio, animasi dapat membantu siswa memahami pola *guru lagu, guru wilangan, guru gatra* serta *Cengkok* dan *Mewilet* dengan lebih jelas (Anggita 2020). Selain itu, media ini meningkatkan daya ingat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi juga mempermudah visualisasi serta dapat diputar ulang sesuai kebutuhan, sehingga siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri. Menurut (Wirajaya, Baruna Ariesta, and Daryatma Putra 2024) dalam jurnalnya mengatakan bahwa animasi sebagai media *audio visual* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan animasi dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, *audio*, *visual* dan dapat memanipulasi *visual* benda mati agar terlihat

lebih hidup dan menarik. Sehingga dengan video animasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru di sekolah.

## 2. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan, penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 05 November 2024 di SD N 2 Batubulan yang beralamatkan di Jalan Dewi Sri, Banjar Menguntur, Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

### 2.1 Data Primer

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut:

1) Metode Wawancara

Pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara. Wawancara dilakukan terhadap Guru Bahasa Bali Ni Wayan Sri Antari. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang terjadi di SD N 2 Batubulan. Selain itu, wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran yang digunakan sehingga dapat dibuatkan media pembelajaran berbasis animasi 2D terkait pemasalahan yang terjadi.

2) Metode Observasi

Dengan mengamati dan memberikan *kuesioner* kepada siswa, serta mendapatkan hasil nilai dari ulangan di materi *Pupuh Sekar Alit* yang menjadi kendala pada siswa tersebut. Metode observasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang cara belajar dan pemahaman tentang materi *Pupuh Sekar Alit* sehingga dibutuhkan media berupa Animasi 2D untuk mendukung ketertarikan siswa terhadap materi yang di sampaikan.

### 2.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan kepustakaan dari penelitian sejenis yang terdahulu. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sekunder sebagai pendukung data primer yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Dokumentasi

Dalam tahap ini pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat beberapa dokumen-dokumen yang terkait dengan topik penelitian. Data dan dokumen yang didapatkan akan membantu melengkapi kebutuhan perancangan Media Animasi 2D. Menyertakan beberapa dokumen yang di dapatkan seperti, data jumlah siswa, guru dan staf di SD N 2 Batubulan.

2) Metode Kepustakaan

Untuk mendukung landasan teori pada penelitian ini, maka digunakan metode kepustakaan. Metode kepustakaan diambil dari berbagai sumber, seperti *Website*, Jurnal dan buku-buku yang dapat dalam membuat konten yang diangkat.

### 2.3 Analisis Data

Setelah di dapatkan beberapa data mulai dari data primer dan data sekunder maka di lakukan analisis data. Data sekunder di dapatkan melakukan analisa terhadap data yang didapatkan melalui metode-metode pengumpulan data untuk diolah agar mendapatkan informasi yang membantu dalam proses perancangan.

1) Analisis Data Primer

Dibawah ini adalah penjabaran hasil dari pengumpulan data primer yang sebelumnya dilakukan di lapangan yaitu, sebagai berikut :

a. Data Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara yang di lakukan dengan Ni Wayan Sri Antari sebagai Guru Bahasa Bali menyatakan bahwa, di SD N 2 Batubulan memang benar membutuhkan media belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa khususnya kelas empat susah untuk memahami materi *Pupuh Sekar Alit* dikarenakan proses pembelajaran *pupuh* sudah mengikuti aturan kurikulum merdeka akan tetapi hasil yang diperoleh siswa belum sesuai KKM. Nilai KKM adalah 75 (tujuh puluh lima) diantara seluruh

siswa kelas empat yang berjumlah 44 (empat puluh empat) siswa rata-rata nilai siswa memperoleh nilai 45 (empat puluh lima) yang masih dibawah KKM. Jika di dalam kelas siswa praktek pengambilan nilai pupuh hampir semua siswa belum mengetahui pelafalan lirik, suara *mewilet* dan hampir semua datar atau tidak ada *cengkoknya*. Seiring perkembangan *zaman* kebanyakan siswa lebih menyukai musik dan lagu *modern* dari pada *pupuh* sehingga dalam proses pembelajaran itu sulit dilaksanakan karena kurangnya minat siswa terhadap *Pupuh*. Siswa juga mudah merasa bosan dengan materi *mewilet* atau *cengkok* pada bagian *Pupuh Ginanti* dan *Ginada* sehingga sulit di pelajari, cenderung siswa menyanyikan *Pupuh* dengan nada datar.

b. Observasi

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan, dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di Kelas 4 SD N 2 Batubulan. Dari sepuluh jenis *Pupuh Sekar Alit* yang ada hanya satu yang di pelajari oleh siswa yaitu *Pupuh Ginanti "Saking Tuhu Manah Guru"*. Pada proses pembelajaran sekaligus melakukan sosialisasi tentang *Pupuh* serta tujuan dari penelitian ini dibuat.

c. Hasil Data Kuesioner

Data hasil kuesioner yang penulis lakukan menggunakan skala *guttman* dengan 40 (empat puluh responden) siswa kelas 4 di SD N 2 Batubulan dengan masing-masing 5 (lima) pertanyaan.

Tabel 2.1 Hasil Kuesioner

| | **Pertanyaan** | **Jawaban** | |
|---|---|---|---|
| | | **Ya** | **Tidak** |
| | Apakah kamu pernah mempelajari *Pupuh Sekar Alit* sebelumnya di Sekolah ? | 100% | 0% |
| | Apakah kamu merasa memahami *Pupuh Sekar Alit* lebih sulit tanpa bantuan media seperti Animasi 2D? | 75% | 25% |
| | Apakah menurut kamu pelajaran *Pupuh* akan lebih mudah jika dijelaskan dengan Animasi 2D? | 92,5% | 7,5% |
| | Apakah kamu merasa belajar dengan Animasi lebih menyenangkan dari pada membaca buku? | 97,5% | 2,5% |
| | Apakah kamu setuju untuk mempelajari *Pupuh Sekar Alit* menggunakan Animasi 2D? | 92,5% | 7,5% |

2) Analisis Data Sekunder

Berikut merupakan hasil pengumpulan data sekunder dalam proses perwujudan perancangan media animasi 2D tentang *Pupuh Sekar Alit* untuk siswa kelas 4 di SD N 2 Batubulan :

a) Dokumentasi

Data yang diambil pada tanggal 30 November 2024 yang berisikan jumlah nilai dari siswa kelas 4 mengenai materi *Pupuh Sekar Alit*, buku paket untuk menunjang materi yang diberikan oleh Guru Bahasa Bali dan Jumlah Guru serta siswa di SD N 2 Batubulan. Berikut merupakan data yang di dapat :

(1) Data Jumlah Nilai Siswa Kelas 4

Data ini menjelaskan tentang jumlah nilai untuk materi *Pupuh Sekar Alit* setelah dilaksanakan ulangan per materi.

**DAFTAR NILAI SEMESTER I**
**SD NEGERI 2 BATUBULAN**

KELAS : IV
MATA PELAJARAN : Bahasa Bali

| NO. | NAMA | NILAI |
|---|---|---|
| 1 | Alvin Maulana Syahputra | 10 |
| 2 | Dewa Ayu Agung Santika Putri | 60 |
| 3 | Dewa Ayu Hara Putri Purnama | 50 |
| 4 | I Gusti Ayu Jenica Gracia Natalia | 40 |
| 5 | I Gusti Bagus Rama Suputra | 50 |
| 6 | I Kadek Putra Nugraha | 60 |
| 7 | I Kadek Sadhana Yoga | 10 |
| 8 | I Komang Artha Dananjaya | 40 |
| 9 | I Komang Budi Artawan | 40 |
| 10 | I Komang Daniswara | 60 |
| 11 | I Komang Radetya | 40 |
| 12 | I Komang Restu Juniartha | 30 |
| 13 | I Komang Saka Abidhama | 50 |
| 14 | I Komang Tri Pramana Windhusara | 60 |
| 15 | I Made Arya Kinandana | 50 |
| 16 | I Putu Ari Prasetya Darmawan | 30 |
| 17 | I Putu Arma Gautham | 50 |
| 18 | I Putu Raka Aditya Wistara | 60 |
| 19 | I Wayan Candra Praditya | 30 |
| 20 | Ida Ayu Anjaswari Manuaba | 40 |
| 21 | Ida Ayu Nadya Padnya Dewi Manuaba | 50 |
| 22 | Ida Bagus Rahardika Nayottama | 50 |
| 23 | Kadek Parama Putra | 40 |
| 24 | Kadek Reny Rahisa Putri | 60 |
| 25 | Keyla Hanyfa | 30 |
| 26 | Komang Ayu Meiswari Putri | 30 |
| 27 | Made Asmita Mahananta | 95 |
| 28 | Made Yodha Pargata Putrawan | 85 |
| 29 | Nathan Dwi Putra | 50 |
| 30 | Nengah Juna Indra Putra | 30 |
| 31 | Ni Kadek Diah Sukreni | 40 |
| 32 | Ni Kadek Githa Deviera Pradnyantari | 50 |
| 33 | Ni Ketut Oktavia Putri | 60 |
| 34 | Ni Komang Anik Parwati | 40 |
| 35 | Ni Made Agatha Lokastiti Antara | 40 |
| 36 | Ni Nengah Tiffany Ayuantari | 50 |
| 37 | Ni Putu Divya Athalia Putri | 50 |
| 38 | Ni Putu Ika Widyastuti | 50 |
| 39 | Ni Putu Kirana Nathania | 85 |
| 40 | Ni Putu Mutiara Clarissa Astina | 50 |
| 41 | Ni Putu Raina Agita Maharani | 40 |
| 42 | Putu Aga Danendra Kayana | 50 |
| 43 | Putu Satya Ananta Kayana | 30 |
| 44 | Riko Al Ghazi Putra Kalo | 30 |
| | Nilai Rata -Rata | 45 |

Mengetahui

Ni Wayan Sri Antari, S.Pd.

Gambar : 2.1 Jumlah Nilai Siswa

(Sumber : Data Sekolah)

(2) Buku Paket Bahasa Bali Kelas 4

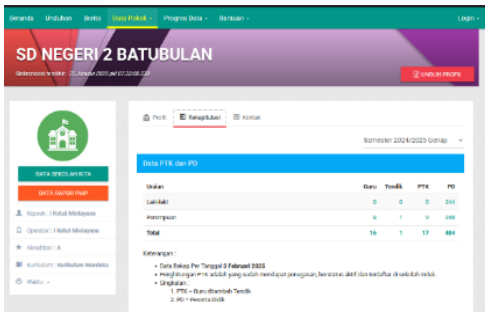
Data ini adalah untuk menunjang materi yang akan diberikan.

Gambar 2.2 Buku Paket Bahasa Bali Kelas 4

(Sumber : Data Sekolah)

(3) Data Jumlah Guru dan Siswa

Data ini menjelaskan jumlah Guru dan Siswa di SD N 2 Batubulan.




Gambar 2.3 Jumlah Guru dan Siswa

(Sumber:https://dapo.dikdasmen.go.id/sekolah/5FCEC5EB556474B167D5#)

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi meliputi, Perencanaan, konsep/ide, Strategi visual, skenario, serta *storyboard.*

1) Perencanaan
Dalam perancangan "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan " ini dibutuhkan prangkat *PC (Personal Computer)* serta *software* sebagai alat perancangan media.

a. Spesifikasi *hardware* PC yang akan digunakan :
*Processor* : *Intel(R) Core(TM)i7-7700HQ*
*RAM* : *8GB Ram*
*VGA* : *NVIDIA GeForce GTX 1050*
*SSD* : *232 GB & 476 GB*

b. *Software* yang digunakan :
*Photoshop* : *Software* pengolah gambar
*Premiere Pro* : *Software editing* video

2) Konsep/ide
Konsep atau ide dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini yakni pada video akan menampilkan suasana hutan dimana pada animasi ini penulis menamai latar hutan sebagai hutan *pupuh*. Video animasi 2D ini akan berisikan dialog antar karakter bernama *Alit* sebagai karakter utama bersama Monster *Ginada*, Monster *Ginanti*, dan *Makani*, serta dalam video juga akan berisi narasi serta ilustrasi penggambaran materi yang disampaikan, saat penjelasan akan dikombinasikan dengan *motion graphic* pada bagian *text*.

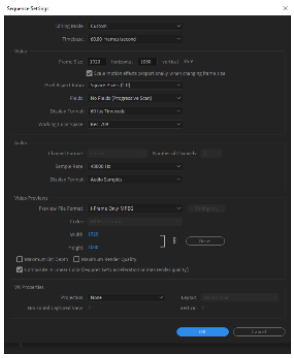
3) *Riset*
Dalam perencanaan aset yang digunakan dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini dikukan beberapa riset yaitu karakter utama menggunakan pakaian seperti gatot kaca, dan karakter pendamping berupa monster untuk menggambarkan aura positif dan negatif sedangkan karakter Makani sebagai tujuan dari karakter utama berpetualang.

### 3.2 Produksi

Pada tahap produksi dilakukan penyusunan dengan aset yang telah dirancang sebelumnya sehingga menghasilkan video animasi sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Proses penyusunan hingga terwujudnya ini dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop 2020*, serta *Adobe Premiere Pro 2020*. Proses Produksi media informasi berupa animasi mengenai Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini dijelaskan sebagai berikut :

1) Ukuran Bidang Kerja

Pembuatan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini menggunakan *software adobe premiere pro* 2020 dengan settingan *editting mode* yaitu *custom, timebase* 60.00 *frame/second*, *frame size horizontal :* 1920*p* sedangkan *Vertical* : 1080*p*. Ukuran bidang kerja yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 3.3 Ukuran Bidang Kerja

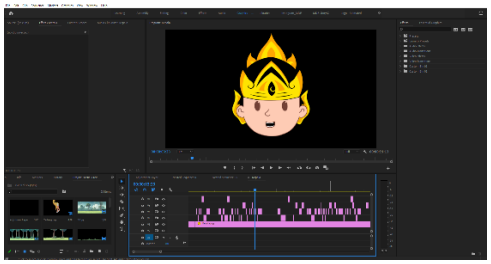
(Sumber : Pebriyana, 2025)

2) Proses Penganimasian

Proses penganimasian Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Premiere Pro 2020*. Proses Penganimasian dapat dilihat pada Gambar dibawah ini :

Gambar 3.4 Proses Pembuatan Desain Karakter

(Sumber : Pebriyana, 2025)



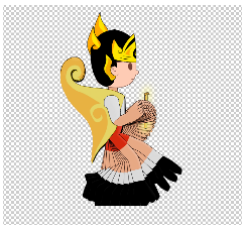
Gambar 3.5 Proses Menggerakan Animasi

(Sumber : Pebriyana, 2025)

3) Teknik Animasi

a) *Frame By Frame*

Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini yakni teknik *frame by frame* yang merupakan teknik pembuatan setiap gerakan per *frame*, kemudian disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan pada karakter. Teknik ini digunakan pada bagian mulut dan badan karakter.



Gambar 3.6 Teknik *frame by frame* pada karakter

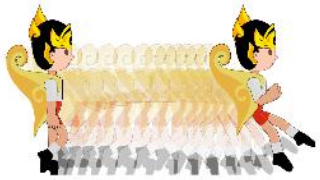
(Sumber : Pebriyana, 2025)

4) Prinsip Animasi

Adapun prinsip animasi yang digunakan sesuai dengan prinsip animasi yang ada dapat dilihat sebagai berikut :

*a) Pose to Pose*

Teknik yang dilakukan dengan menentukan pose-pose kunci *(key pose)* pada titik-titik penting dalam gerakan terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan membuat *frame - frame* diantara pose kunci. Contoh penerapan teknik ini adalah pada saat karakter melawan monster. Penerapan teknik tersebut, dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3.7 Prinsip *pose to pose* pada karakter

(Sumber : Pebriyana, 2025)

*b) Arc*

Prinsip "*Arc*" pergerakan yang mengikuti jalur melengkung atau busur, digunakan dalam animasi 2D ini, salah satunya pada saat karakter mengangkat suling terdapat gerakan melengkung dari bawah ke atas, penerapan prinsip ini dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 3.8 Prinsip *arc* pada karakter

(Sumber : Pebriyana, 2025)

*c) Secondary Action*

Prinsip ini merupakan gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama, seperti pada saat karakter berbicara terdapat gerakan tambahan pada badan dan tangan karater, contoh penerapan prinsip ini dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 3.9 Prinsip *secondary action* pada karakter

(Sumber : Pebriyana, 2025)

*d) Timing*

Prinsip *Timing* ini digunakan untuk menentukan seberapa cepat atau lambat suatu gerakan terjadi. Salah satu contoh penerapan *timing* pada animasi adalah saat karakter berhenti ketika dihadang monster, penentuan *timing* diperlukan akan pergerakan karakter dengan keseluruhan *scene* dapat selaras di waktu yang bersamaan.

Gambar 3.10 Prinsip *timing* pada karakter

(Sumber : Pebriyana, 2025)

5) Visualisasi Animasi

Visualisasi video Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan dipaparkan sebagai berikut :

*a) Scene* 1

Pada *scene* 1 menampilkan logo SD N 2 Batubulan. Penampilan logo pada adegan pertama untuk memberitahu identitas pemilik dari media pembelajaran ini sehingga *audiens* mengenal bahwa aplikasi ini digunakan di SD N 2 Batubulan.

*b) Scene* 2

Pada *scene* 2 menampilkan suasana hutan yang menjadi tempat *scene* pertama Alit membawakan materi. *Scene* ini bercerita tokoh Alit berada di tengah hutan untuk menyampaikan materi pembelajaran *pupuh sekar alit*. Alit terlihat melayang sebagai identitas *super hero*/pahlawan. Anak-anak akan lebih menyukai identitas ini sehingga tertarik pada video yang di sampaikan.

*c) Scene* 3

Pada *scene* 3 menampilkan judul *"Magic of pupuh "*. Agar anak-anak memahami bahwa video pembelajaran ini tentang pupuh. Tulisan *Magic Of pupuh* memiliki arti kekuatan dari pupuh yang di tampilkan.

*d) Scene* 4

Pada *scene* 4 Alit ditampilkan menjelaskan materi di tengah hutan dengan gestur tangan dan ekspresi ramah. Konsep ini bertujuan menjadikan Alit sebagai figur teman belajar, bukan hanya sebagai pahlawan. Latar hutan tetap dipertahankan agar nuansa budaya Bali terasa kuat, sekaligus menenangkan dan fokus pada tokoh utama.

*e) Scene* 5

Pada *scene* 5 menampilkan adegan Alit menuju ke materi *pupuh Sekar Alit*. Memperlihatkan Alit mendekati papan ajaib yang menampilkan tulisan jenis-jenis *pupuh sekar alit*. Papan ini muncul dengan animasi cahaya untuk menarik perhatian siswa pada fokus materi.

*f)* *Scene* 6

Mempelajari *pupuh Ginanti*. Berisi penjelasan lebih mendetail tentang *Pupuh Ginanti*, dengan teks bergerak *(motion text)* yang menjelaskan pola *padalingsa* serta iringan suara *pupuh* agar siswa dapat memahami struktur lagu.

*g)* *Scene* 7

Pada *scene* 7 melawan karakter musuh *Ginanti* dengan nyanyian. Pertarungan Alit melawan monster *Ginanti* melalui nyanyian dipilih untuk menyimbolkan bahwa pemahaman terhadap *pupuh* adalah kekuatan. Monster digambarkan sebagai rintangan dalam belajar, sedangkan *pupuh* sebagai senjata untuk mengalahkan kesulitan. Ini memotivasi siswa agar belajar *pupuh* dianggap heroik dan menyenangkan. Memvisualisasikan Alit menghadapi monster *Ginanti*. Pertarungan ini disimbolkan melalui nyanyian pupuh yang dinyanyikan Alit, membuat monster perlahan melemah.

*h)* *Scene* 8

Pada *scene* 8 menampilkan adegan Alit menuju ke materi *pupuh Ginada*. Menampilkan Alit menuju *Pupuh* berikutnya, yakni *Pupuh Ginada* dengan transisi *cross dissolve*, menandai babak baru penjelasan dari materi *Pupuh Ginada*. Visual ini menekankan bahwa setiap *pupuh* adalah babak baru yang harus dijelajahi, sehingga anak-anak merasa seperti sedang berpetualang.

*i)* *Scene 9*

Pada *scene* 9 melawan karakter musuh *Ginada* dengan nyanyian. Memperlihatkan Alit menghadapi monster *Ginada* dengan nyanyian *Pupuh Ginada*. Monster *Ginada* dibuat lebih besar dan menakutkan untuk menggambarkan tantangan belajar yang lebih sulit. Namun Alit tetap menggunakan *pupuh* sebagai senjata, memperkuat pesan bahwa belajar *pupuh* bukan sekadar hafalan, tetapi sarana menghadapi kesulitan dalam belajar budaya. Pertarungan ini disimbolkan melalui nyanyian pupuh yang dinyanyikan Alit sehingga membuat monster perlahan melemah.

*j)* *Scene* 10

Pada *scene* 10 bertemu dengan karakter penjaga warisan Budaya Bali *Makani*. Pertemuan *Alit* dengan *Makani* divisualisasikan sebagai momen penghargaan. *Makani* sosok penjaga budaya menyerahkan gulungan *aksara emas* sebagai simbol keberhasilan Alit dalam memahami dan menghargai *pupuh*. Mempelajari *pupuh* adalah bagian dari menjaga warisan budaya, bukan hanya sekadar tugas sekolah.

### 3.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan proses final dari semua *scene* dan *Audio* sampai proses *rendering*, serta dilanjutkan dengan proses publikasi.

1) Proses Rendering

Pembuatan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini di *export* dengan ukuran FHD 1920 x 1080*px*.

2) Publikasi

Proses publikasi dan pendistribusian Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan kepada Siswa kelas 4 yang dilakukan dengan media akun you tube Resdan SDN 2 Batubulan dan berupa *Hard Coppy Flashdisk* yang diberikan kepada bapak I Ketut Mistayasa, S.pd. Selaku Kepala Sekolah, sehingga nantinya Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini dapat digunakan sebagai kegunaan *project* bahan ajar untuk siswa.

3) Hasil Publikasi

Hasil dari publikasi yang di posting pada akun *youtube* Resdan SD N 2 Batubulan pada tanggal 04 Juni 2025 sampai dengan tanggal 16 Juni 2025 memperoleh jumlah penonton yaitu sebanyak 272 (dua ratus tujuh puluh dua) dan memperoleh jumlah *Like* sebanyak 84 *like*.

4) Hasil Analisis Pengujian

Pengujian berpedoman pada skala likert untuk menghasilakan kualitas dalam hasil uji. Rumus yang dipergunakan adalah sebagai berikut :

Persentase = (∑ 〖 (Jawaban x bobot tiap pilihan)〗 )/(n x bobot tertingi) x 100%.

Acuan dalam penilaian skala adalah ditunjukkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria nilai

| *Range* | Kualifikasi |
|---|---|
| 80% - 100% | Sangat Setuju |
| 60% - 79,99% | Setuju |
| 40% - 59,99% | Netral |
| 20% - 39,99% | Tidak Setuju |
| 0% - 19,99% | Sangat Tidak Setuju |

Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini ditujukan kepada ahli media, ahli konten, serta siswa yang dibagikan secara langsung melalui lembaran *kuesioner*.

Tahap pengujian media pertama dilakukan kepada ahli media yakni Bapak Dr. I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds. Dari hasil pengujian media yang dilakukan kepada ahli media didapatkan hasil serta masukan yakni, menurut ahli media hasil Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini yaitu konsep interaktif yang melibatkan audiens atau peserta didik untuk ikut menyenandungkan kidungnya (*Ginanti* dan *Ginada* ) sangat menarik, walaupun jadi sedikit berkesan horor. Bisa saja di modifikasi misinya, bukan mengusir roh halus *Ginanda* dan *Ginanti*, tapi misalnya menjadi misi menyelamatkan suatu entitas/karakter yang sedang kesulitan. Seperti misalnya ada tanaman yang layu setelah disenandungkan *Pupuh Ginada* menjadi segar kembali, atau ada bayi menangis setelah disenandungkan *Pupuh ginanti* jadi tenang kembali. Berdasarkan hasil dari persentase oleh ahli media adalah 90% (sangat setuju).

Tahap pengujian media kedua dilakukan kepada ahli media yaitu Kadek Agus Arya Saputra, S.Kom. sebagai lulusan Instiki dengan topik animasi dan menjadi *freelance animator* dari hasil pengujian media yang dilakukan mendapatkan hasil serta masukan yakni, untuk kedepannya mungkin bisa dikembangan lagi sehingga dapat memuat jenis pupuh sekar alit yang belum ditampilkan, untuk sekarang secara kesuluruhan sudah baik. Hasil persentase dari ahli media yang kedua adalah 90% (Sangat Setuju).

Dari hasil pengujian yang dilakukan kepada narasumber ahli konten yaitu Ibu Ni Wayan Sri Antari, S.pd. Memperoleh hasil bahwa Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan ini sudah sesuai dengan materi yang di ajarkan oleh sekolah. Hasil penilaian ahli konten dengan persentase nilai yaitu 83,3% (sangat setuju).

Berdasarkan dari hasil pengujian terhadap responden yang berjumlah 44 (empat puluh empat) siswa didapatkan hasil bahwa siswa yang memilih YA rata-rata yaitu :

= 100%+100%+79,5%+100%+100%

= 479,5% / 5 = 95,9%.

Siswa yang memilih TIDAK rata-rata yaitu:

= 0%+0%+20,5%+0%+0%= 20,5% / 5 = 4,1%.

Jadi yang memilih YA yaitu 95,9%, sedangkan yang memilih TIDAK yaitu 4,1%.

Adapun alasan siswa yang memilih *Tidak* di karenakan Sebagian siswa yaitu sebesar 4,1%, memilih jawaban *Tidak* pada hasil pengujian dikarenakan adanya perbedaan cara dalam memahami materi yang disampaikan melalui media animasi. Meskipun media telah dirancang semenarik mungkin, tidak

semua siswa memiliki tingkat konsentrasi dan gaya belajar yang sama. Beberapa siswa merasa lebih nyaman dengan penjelasan langsung dari guru atau metode pembelajaran konvensional yang sudah mereka kenal sebelumnya. Selain itu, kemungkinan adanya gangguan atau kurangnya fokus saat menonton animasi juga dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

## 4. Kesimpulan

Perancangan dan implementasi media pembelajaran animasi 2D mengenai *Pupuh Sekar Alit* untuk siswa kelas 4 di SD N 2 Batubulan telah berhasil mewujudkan media pembelajaran berbasis animasi 2D tentang pupuh sekar alit untuk siswa kelas 4. Proses dilakukan melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi dan para ahli juga memberikan respons positif terhadap media ini. Dengan demikian, media animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai langkah nyata dalam mengenalkan dan melestarikan budaya Bali dengan pendekatan yang relevan di era digital. Hasil evaluasi dari para ahli media dengan persentase 90%, sedangkan dari ahli konten sebesar 83,3%, dan hasil dari responden siswa kelas 4 SD rata-rata 95,5%.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya Proposal dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Tentang *Pupuh Sekar Alit* Untuk Siswa Kelas 4 di SD N 2 Batubulan dapat diselesaikan."

Penulis menyadari dalam menyelesaikan laporan Proposal ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu dalam membimbing dan membantu baik secara moral, materi, dan ilmu pengetahuan. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak I Dewa Made Krishna Muku, M.T., sebagai Rektor Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia.
2. Bapak Ir. Komang Kurniawan Widiartha, M.Cs. sebagai Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
3. Bapak I Gusti Agung Indrawan, S.T., M.T. sebagai Koordinator Program Studi Informatika Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia.
4. Bapak I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, S.Sn., MSn. Sebagai Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Agus Ari Iswara, S.S., M.Hum. Sebagai Dosen Pembimbing II.
6. Bapak I Ketut Mistayasa, S.pd. sebagai kepala Sd N 2 Batubulan.
7. Ibu Ni Wayan Sri Antari, S.Pd. sebagai Guru Bahasa Bali.
8. Kedua orang tua, sebagai pendukung dalam keuangan dan dukungan.
9. Kakak dan adik saya, sebagai pendukung dan penyemangat
10. Ni Luh Putu Rista Dewi S.kom, sebagai pendukung dan penyemangat.
11. Teman-teman, sebagai pendorong semangat dan mewujudkan cita-cita.

## Daftar Pustaka

Anggita, Ni Kadek. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah." In *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, , 16.

Jayendra, Putu Sabda, Gusti Ngurah, Yoga Semadi, and I Wayan Dauh. "Kajian Etnomedisin Lirik Pupuh Pucung Dan Aktualisasinya Pada Perilaku Sosio-Religius Masyarakat Hindu Bali." In , 89–95.

Sari, P A, and I M Suarsa. 2023. "Pendekatan Ngwilet Dan Paca Priring Dalam Pembelajaran Pupuh." *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah* 7(1): 31–38.

Sukmayasa, I K. 2023. "Klasifikasi Sekar Dalam Tradisi Lisan Bali: Sebuah Tinjauan Sastra Daerah." *Jurnal Budaya Nusantara* 11(3): 102–9.

Wirajaya, I Gusti Agung Bagus Angga, I Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, and I Wayan Daryatma Putra. 2024. "Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan." In , 2024. https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa.