

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (*Soekidjo Notoatmodjo, 2003 : 16*). Pengaturan hak atas pendidikan diatur dalam Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945 ayat (1) ditegaskan bahwa setiap orang berhak mendapatkan pendidikan. Pasal tersebut bermakna bahwa negara berkewajiban memenuhi hak atas pendidikan bagi setiap warga negaranya tanpa terkecuali tanpa membedakan suku, ras, agama, atau bahkan keadaan sosial dan ekonominya.

UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 dijelaskan bahwa jalur pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga macam, yaitu pendidikan formal, non-formal dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. ( *Sumber* : <http://www.jdih.kemenkeu.go.id> ).

Pendidikan di Indonesia terlalu membentuk satu arah pembelajaran khusus sehingga melupakan mata pelajaran lainnya, dalam pembelajaran

terlalu membentuk satu sudut kurikulum yang diringkas ke dalam formula menu siap saji tanpa melihat hasil dari proses yang dijalani dan tanpa melibatkan partisipasi siswa untuk bertanya dan mengajukan pengalaman empiriknya, dapat dikatakan sejauh ini dalam proses pendidikan di Indonesia yang berorientasi pada pembentukan karakter individu belum dapat dikatakan tercapai karena dalam proses pendidikan terlalu mengedepankan penilaian pencapaian individu dengan tolak ukur tertentu terutama logic-matematik sebagai ukuran utama yang menempatkan seseorang sebagai warga kelas satu. Korupsi dan moralitas yang lembek merupakan akibat dari kegagalan pendidikan di Indonesia yang terlalu mengedepankan pencapaian penilaian tanpa berorientasi pada pendidikan pembentukan karakter individu. Insiden yang terjadi pada tahun 2018 tentang tewasnya guru di SMAN 1 Torjun, Sampang Madura yang dianiaya, dicekik, dipukul oleh muridnya dan kekerasan siswa MTS di Pontianak yang menghantam guru menggunakan kursi juga menjadi sebuah cerminan rendahnya pendidikan karakter di Indonesia.

Pendidikan Karakter menjadi salah satu kebijakan nasional di bidang karakter pendidikan dan merupakan aspek yang penting bagi generasi penerus. Tahun 2010 Kementerian Pendidikan menerbitkan Naskah Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter yang menyatakan pendidikan karakter menjadi unsur utama dalam pencapaian visi dan misi pembangunan nasional yang termasuk pada RPJP 2005-2025. Pendidikan Karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, dan berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap (Dali Gulo,1982). Kurikulum

Balitbang Kemendiknas menjelaskan terdapat 18 nilai-nilai karakter berdasarkan budaya bangsa, yaitu : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab. Berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, bekerja sama, jiwa patriotik merupakan tujuan pendidikan karakter. Untuk mewujudkan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal. Di sekolah, seorang individu tidak cukup hanya diberi bekal pembelajaran dalam hal intelektual saja tetapi juga harus diberi dalam hal segi moral dan spiritual dengan memberikan contoh yang dapat dijadikan teladan bagi murid dengan diiringi pemberian pembelajaran seperti keagamaan dan kewarganegaraan sehingga dapat membentuk individu yang berjiwa sosial, berpikir kritis, serta adil dalam segala hal.

Kecerdasan pada anak sudah mulai terjadi sejak usia kanak-kanak atau sering yang biasa disebut sebagai usia emas (*Golden Age*) dan mulai mengalami peningkatan kecerdasan saat anak berada di usia sekolah dasar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, anak lebih menyukai bahasa visual atau bahasa gambar daripada bahasa tulisan. Bahasa visual memiliki fungsi agar anak dapat mengidentifikasi dan menganalisa pesan atau kata yang terdapat di dalamnya. Warna-warna cerah yang terdapat pada sebuah gambar lebih mudah menarik minat anak untuk membaca dan mengingatnya, sehingga

dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai suatu hal dan dapat menjadi bentuk media komunikatif yang menyenangkan.

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak dan sekolah merupakan salah satu sarana pertumbuhan pendidikan karakter diluar lingkungan keluarga. Peranan seorang guru sangat penting dalam membentuk dan mengembangkan pendidikan karakter anak di sekolah dasar, harus memposisikan diri sebagai pengajar dan pendidik, yang berarti selain memberikan ilmu pengetahuan, seorang guru juga harus mengembangkan kepribadian atau karakter anak menjadi lebih baik. Tidak hanya di bangku sekolah untuk mengajarkan pendidikan karakter, media teknologi juga bisa berperan penting dalam mengajarkan pendidikan karakter ke anak-anak.

Berkembangnya media teknologi membawa pengaruh positif salah satunya bagi dunia pendidikan, yaitu dengan berkembangnya teknologi maka mulai berkembang juga media yang digunakan untuk pembelajaran di dunia pendidikan. Pembelajaran yang diaplikasikan pada bidang multimedia yang kreatif akan membuat anak-anak lebih tertarik dibanding jika hanya menggunakan buku saja. Contohnya dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan animasi. Penggunaan karakter yang lucu dan penuh warna dapat menarik perhatian anak – anak. Film animasi, atau biasa disingkat animasi saja, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Fungsi animasi yaitu dapat dijadikan media promosi, hiburan, iklan, bahkan dalam bidang

pendidikan. Animasi dapat digunakan di dalam berbagai media karena dengan visualisasi maka tujuan yang disampaikan dapat langsung tergambarkan dan lebih cepat diterima.

Ada berbagai jenis animasi yang digunakan dalam industri hiburan, salah satunya adalah animasi 2 dimensi. Animasi 2 dimensi hanya mempunyai ukuran panjang (X-axis) dan lebar (Y-axis) sehingga hanya bisa dilihat dari depan saja. Animasi jenis ini sering kita jumpai dilayar kaca televisi yaitu berupa kartun. Penggunaan gambar yang lucu dan cerita yang menghibur akan dengan mudah menarik perhatian dan tidak cepat membuat bosan, hal ini juga dapat bermanfaat didalam bidang pendidikan.

Penjelasan pendidikan karakter akan sangat menarik dijadikan animasi. Menggunakan animasi khususnya animasi 2 dimensi maka materi pembelajaran yang dibuat secara visual akan lebih cepat dipahami dan menarik perhatian anak-anak khususnya pada usia sekolah dasar. Dengan media yang tepat maka penyampaian materi pendidikan karakter dapat disampaikan dengan baik.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang konsep animasi 2 dimensi yang dapat mempresentasikan Pendidikan karakter untuk anak usia sekolah dasar?
2. Bagaimana merancang animasi 2 dimensi tentang Pendidikan karakter untuk anak usia sekolah dasar?

### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep yang tepat dan efektif dalam merancang animasi 2 dimensi agar dapat mempresentasikan Pendidikan karakter untuk anak usia sekolah dasar.
2. Mengetahui cara yang tepat untuk merancang animasi 2 dimensi tentang Pendidikan karakter untuk anak usia sekolah dasar agar dapat diterima oleh anak-anak dengan mudah.

### **D. Manfaat**

Hasil perancangan ini diharapkan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi penulis,  
Penulis dapat meningkatkan kemampuan dan menjadi pengalaman yang berharga di masa mendatang dalam bidang animasi.
2. Bagi lembaga,  
Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang animasi.
3. Bagi masyarakat,  
Memberikan pengertian bahwa pendidikan karakter sangat baik diterapkan kepada anak usia sekolah dasar.

#### 4. Bagi anak - anak

Memberikan pembelajaran edukatif tentang pendidikan karakter untuk anak usia sekolah dasar dengan teknik penyampaian yang menarik dengan menggunakan animasi 2 dimensi.

#### E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Saintikom Vol.10 / No.3 / September 2011 dengan judul *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer* karya Yunita Syahfitri menjelaskan tentang proses pembuatan animasi yang terdiri dari 10 tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/scenario, *consep art, storyboard, animatic storyboard, casting and recording, sound FX and music, produksi dan post produksi*. Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami tahapan-tahapan yang harus digunakan dalam proses pembuatan Animasi. **Syahfitri, Yunita. "Teknik film animasi dalam dunia komputer." *Jurnal SAINTIKOM 10.3 (2011): 213-217.***

Jurnal Kemadha Vol.6 / No.2 / Oktober 2017 dengan judul *Makna Visual Ikon dalam Animasi Motion Graphic Program PENDIKAR SDII AL ABIDIN Surakarta* karya Evelyne Henny Lukitasari dan Arif Yulianto menjelaskan tentang animasi sebagai media pembelajaran yang berperan untuk menarik perhatian siswa dalam memahami sebuah informasi. Informasi yang disampaikan salah satunya mengenai sebuah program di dalam sebuah sekolah, seperti program PENDIKAR SDII Al Abidin Surakarta yang bertujuan membentuk siswanya untuk memiliki karakter yang kuat. Penyampaian informasi melalui animasi dalam mendukung program

PENDIKAR SDII Al Abidin Surakarta menggunakan media ikon didalam penyampaiannya. Ikon dapat merepresentasikan objek atau aktivitas tertentu yang mewakili sebuah kata atau kalimat tertentu. Ikon yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi melalui bahasa visual. Pencarian makna visual ikon yang digunakan dalam animasi motion graphic diteliti dengan menggunakan semiotika Barthes. Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami bahwa animasi dan Ikon dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi Pendidikan yang efektif dan menarik kepada anak-anak. **Lukitasari, Evelyne Henny, and Arif Yulianto. "MAKNA VISUAL IKON DALAM ANIMASI MOTION GRAPHIC PROGRAM PENDIKAR SDII AL ABIDIN SURAKARTA." *JURNAL KEMADHA* 6.2 (2017).**

Buku karangan Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas dengan judul *Animasi 2D*, ( Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan ) tahun 2013 menjelaskan tentang 12 prinsip animasi yang diberikan oleh tokoh animator *Walt Disney Studios* yaitu *Frank Thomas* dan *Ollie Johnston*. Konsep utama yang mendasari teori prinsip – prinsip animasi adalah fenomena kelemahan mata manusia yang disebut *persistence of vision*. Kedua belas prinsip tersebut meliputi : *squash and stretch, anticipation, staging, straight Ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, archs, secondary action, timing, solid drawing, appeal, exaggeration*. Manfaat buku ini yaitu untuk memahami prinsip – prinsip dasar dalam proses pembuatan animasi agar animasi yang dibuat mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks, dinamis, dan menjadi menarik secara visual.

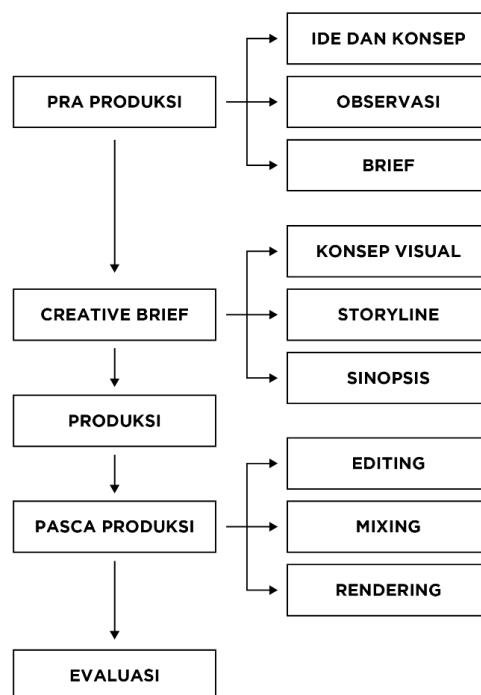


Karya Tugas Akhir (TA) *Perancangan Film Animasi sebagai Media Pendidikan Anak* karya Yohanes Ardhian S. Diploma III Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2008, menjelaskan bahwa tujuan penulis membuat animasi sebagai media pendidikan adalah agar konsumen semakin menyadari akan pentingnya pendidikan pada usia dini atau anak – anak. Pembuatan animasi ini selain digunakan sebagai alat mendidik, diharapkan animasi ini dapat dijadikan sebagai suatu hiburan yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari. Manfaat dari Tugas Akhir karya Yohanes Ardhian S. untuk memahami bahwa animasi sangat efektif digunakan dalam menyampaikan pesan dalam bidang pendidikan. Tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi bisa juga sebagai media hiburan karena tampilan visual yang menarik. Apabila dibandingkan karya tugas akhir ini dengan perancangan yang ada di proposal ini yaitu mengangkat tema yang sama tentang pendidikan tetapi untuk karya yang ada di perancangan proposal ini lebih spesifik yaitu mengangkat tentang pendidikan edukatif pembelajaran sopan santun sehingga lebih jelas sasaran nya.

Karya Tugas Akhir (TA) *Perancangan Animasi Cerita Rakyat “Situ Bagendit” sebagai Media Pembelajaran Karakter untuk Anak Usia Dini* karya Rachadian Azi Kusumah, Sarjana S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2015, menjelaskan bahwa perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya, kurangnya media pembelajaran dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan buda local menjadi salah satu masalah tersendiri.

Manfaat dari Tugas Akhir karya Rachadian Azi Kusumah menjadi motivasi untuk membuat salah satu media pembelajaran yang komunikatif, imajinatif, dan menghibur karena media pembelajaran sekarang ini sangat berkurang dan dipengaruhi perkembangan teknologi yang kurang memberi tontonan tentang pembelajaran tetapi memberikan hal yang memuat kekerasan secara verbal maupun visual. Apabila dibandingkan karya tugas akhir ini dengan perancangan yang ada di proposal perbedaan terletak pada cara penyampaian nilai moralnya. Karya tugas akhir ini menggunakan cerita rakyat “Situ Bagendit” sedangkan perancangan yang ada di proposal ini menggunakan cerita kehidupan sehari-hari dengan karakter yang lucu dan sederhana agar mudah dipahami dan dengan mudah diterima oleh anak-anak.

#### F. Metode Perancangan



Gambar 01. Metodologi Perancangan

## 1. Pra Produksi

### a. Ide dan Konsep Perancangan

Ide awal dari perancangan “Animasi 2 Dimensi tentang Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Sekolah Dasar” adalah dikarenakan mulai menurunnya nilai-nilai dari pendidikan karakter ditengah lingkungan masyarakat terutama di lingkungan sekolah.

Konsep dari “Animasi 2 Dimensi tentang Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Sekolah Dasar” ini yaitu menceritakan tentang kegiatan sehari – hari yang berhubungan dengan nilai – nilai dari Pendidikan Karakter.

Jenis desain yang digunakan untuk “Animasi 2 Dimensi tentang Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Sekolah Dasar” yaitu *Flat Design*. Minimalis, menekankan kegunaan, dan menggunakan warna solid merupakan keuntungan dari *Flat Design* agar mudah dipahami khususnya oleh anak usia sekolah dasar. Penggunaan tekstur pada *background* memiliki tujuan agar anak-anak dapat fokus pada karakter yang di animasikan dan pesan dapat tersampaikan.

Penjelasan pendidikan karakter akan sangat menarik jika dijadikan animasi. Materi pembelajaran yang dibuat secara visual terutama dengan menggunakan animasi 2 dimensi akan lebih mudah dipahami dan menarik perhatian anak usia sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat maka penyampaian materi dalam pendidikan karakter dapat disampaikan dengan baik.

## **b. Survey / Observasi**

Dalam pembuatan proposal ini terdapat observasi, yaitu melakukan studi lapangan dengan melihat tingkah laku anak – anak ditengah lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari atau dengan melakukan survey disekolah saat jam istirahat karena pada saat jam itu anak bebas melakukan kegiatan apapun sehingga dapat dilihat sikap anak saat berinteraksi, baik dengan teman ataupun dengan orang yang lebih dewasa. Studi referensi yaitu penelitian yang dilakukan dengan meminjam dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari buku maupun sumber – sumber lainnya. Selain mendapat informasi data dari Dinas Pendidikan Kota Surakarta dan buku – buku yang menjadi referensi utama, adapun referensi pelengkap dari *website*, misalnya kumpulan artikel tentang animasi.

## **c. Brief ( Identifikasi Produk )**

Latar belakang pembuatan animasi 2 dimensi tentang pendidikan karakter agar nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak , karena sekarang ini banyak anak-anak yang nilai pendidikan karakternya sudah mulai mengalami penurunan dikarenakan kurangnya pemberian pembelajaran tentang pendidikan karakter baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Anak-anak harus menerima pendidikan karena pengaturan hak atas pendidikan diatur dalam pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945 ayat (1). Anak-anak menjadi sasaran utama dalam tujuan pembuatan karya ini karena pendidikan karakter lebih baik dimulai sejak anak usia sekolah dasar karena anak-anak cenderung

masih mudah dipengaruhi dengan hal-hal yang positif. Animasi 2 dimensi dipilih sebagai perantara dalam penyampaian pembelajaran untuk anak-anak karena animasi 2 dimensi memiliki ciri yaitu lucu, menarik, *full color*, dan sederhana.

Sumber data dari proposal karya ini yaitu diambil dari pustaka buku tentang pengertian pendidikan, animasi dan sopan santun. Selain pustaka buku, adapun sebagai pelengkap referensi dapat didapat di *website* tentang kumpulan artikel – artikel.

## **2. Creative Brief ( Analisa Data )**

*Creative Brief* berisi keterangan perkembangan kreatif sebuah produk yang dibuat dengan tujuan memperkenalkan, membedakan atau memosisikan produk dalam menghadapi persaingan. Media yang tepat digunakan agar animasi 2 dimensi ini dapat dilihat oleh semua orang, maka video yang dibuat akan di unggah ke *youtube* atau media sosial lain yang mudah diakses oleh masyarakat.

Keunggulan menggunakan animasi 2 dimensi sebagai perantara dalam media pendidikan karena secara umum animasi sangat disukai anak – anak dan memiliki ciri yang lucu, menarik, mudah dipahami, *full color*, dan sederhana.

Durasi dan penggunaan warna juga perlu diperhatikan dalam pembuatan karya ini, karena jika terlalu panjang anak-anak akan cepat bosan dan jika terlalu singkat anak-anak akan susah untuk menerima pesan yang disampaikan, dengan menggunakan animasi 2 dimensi anak-anak akan lebih mudah memahami tentang pembelajaran yang disampaikan.

#### **a. Konsep Visual**

Pada tahap visualisasi, proses desain karakter dan ilustrasi dalam animasi 2 dimensi ini akan dibuat sesuai dengan konsep yang sudah dirancang, baik dari konsep warna, konsep typografi semua ini selanjutnya diolah pada tahapan produksi.

#### **b. Storyline**

*Storyline* yaitu membuat sebuah cerita bergambar yang mengambil dari “Animasi 2 dimensi tentang Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Sekolah Dasar” agar *audiens* dapat dengan mudah memahami alur cerita.

#### **c. Sinopsis**

Sinopsis merupakan ringkasan detail sebuah karya tulis yang menggambarkan isi dari awal sampai akhir. Sinopsis memasukan semua detail alur, termasuk bagian akhir.

### **3. Produksi**

Proses ini merupakan proses perancangan animasi 2 dimensi dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan konsep yang sudah dirancang agar animasi 2 dimensi ini dapat diterima dan mudah dipahami oleh anak-anak khususnya usia sekolah dasar.

### **4. Pasca Produksi**

Desain final merupakan tahapan terakhir dalam sebuah perancangan. Produk yang dihasilkan ini berdasarkan perancangan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, Meliputi :

### **a. Editing**

Proses menggerakkan dan menata beberapa video animasi menjadi suatu rekaman video yang baru.

### **b. Mixing**

Proses menggabungkan beberapa video yang sudah dihasilkan dari hasil *editing*, menggabungkan dengan *background*, penambahan *sound effect* agar video yang dihasilkan terlihat lebih menarik.

### **c. Rendering**

Proses akhir dari keseluruhan pembuatan animasi. Dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses *modeling* animasi, *texturing*, pencahayaan akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output* (tampilan akhir pada model dan animasi).

## **5. Evaluasi**

Evaluasi adalah proses penilaian, jika karya yang dihasilkan sesuai dengan perancangan yang sudah dibuat dari awal maka karya tersebut akan dilanjutkan ke tahap berikutnya, tetapi jika karya yang dihasilkan terdapat kesalahan dan tidak sesuai dengan perancangan yang sudah dibuat maka harus kembali dikaji dari awal dan menemukan dimana letak kesalahannya.

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam Tugas Akhir ini, menjabarkan secara sistematis beberapa bab sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN** Bab ini berisi latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan perancangan, Manfaat perancangan dan Tinjauan pustaka. Bab ini

berfungsi sebagai penjelasan tentang latar belakang mengapa proposal ini dibuat dan tujuan manfaat mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.

- **BAB II LANDASAN TEORI** Bab ini memuat landasan teori yang berisi tentang teori-teori yang bersangkutan dan mendukung perancangan proposal ini yaitu tentang pengertian animasi, jenis-jenis animasi, pengertian pendidikan dan pentingnya pendidikan anak usia dini. Bab ini berfungsi sebagai pendukung dan sebuah landasan teori mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.
- **BAB III KONSEP PERANCANGAN** Bab ini berisi tentang analisa data yang memuat tentang media penempatan apa yang sangat efektif digunakan untuk mempublikasikan karya ini ke masyarakat secara luas. Bab ini berfungsi sebagai strategi kreatif untuk perancangan karya proposal ini.
- **BAB IV PERWUJUDAN KARYA** Bab ini berisi tentang teknik pembuatan karya yaitu animasi edukatif 2 dimensi tentang pendidikan karakter untuk anak usia sekolah dasar berdasarkan identifikasi, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Bab ini berfungsi sebagai arahan dalam teknik perancangan karya proposal ini.
- **BAB V PENUTUP** Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa data sampai pembuatan karya dan saran untuk perancangan karya berikutnya. Bab ini berfungsi sebagai penilaian karya yang dirancang proposal ini.



- **DAFTAR PUSTAKA**
- **GLOSARIUM**
- **LAMPIRAN**