

## Abstrak

Dalam membangun sebuah aplikasi, konten yang ada dalam aplikasi harus diperhatikan karena hal tersebut bertugas sebagai penghubung antara pengguna dengan informasi yang terdapat dalam aplikasi tersebut sehingga dapat menarik perhatian pengguna. Namun dikarenakan rentang perhatian anak-anak sangat pendek, diperlukan media yang dapat menarik anak-anak untuk menggunakan aplikasi tersebut serta dapat menyampaikan materi yang diajarkan secara jelas. Penelitian dengan judul “Perancangan Animasi 2D Materi Pembelajaran *Shalat* pada Aplikasi Berbasis Android”, memiliki rumusan masalah Bagaimana cara menarik perhatian *user* dan memotivasi pengguna untuk belajar *Shalat* dengan baik dan benar. Tujuan penelitian ini adalah untuk Dengan cara merancang animasi 2D praktek *Shalat* untuk materi pembelajaran pada aplikasi “Yuk Belajar *Shalat*” sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Yang terdiri dari tahap *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*. Tahap *Pre-Production* meliputi *Concept* dan *Design* seperti merancang ide, konsep, *storyboarding*, dan pembuatan desain karakter. Tahap *Production* yang meliputi *Material Collecting* dan *Assembly* yaitu pembuatan *Key Animation*, *In-Between*, *Background*. Dan tahap *Post-Production* yang meliputi *Testing* dan *Distribution*. Tipe animasi yang digunakan pada materi aplikasi “Yuk Belajar *shalat*” ada dua yaitu *bone animation* dan *frame-by-frame animation*. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode *purposive sampling*, *beta testing*, dan skala *likert*. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dari 3 responden, didapatkan rata-rata hasil pengujian yaitu 79,75%.

*Kata Kunci: Animasi, Multimedia, Android, Aplikasi Edukasional, Spine, Unity, Shalat.*