

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION COMIC* TENTANG
PENGARUH PERILAKU DAN DAMPAK *CYBERBULLYING*
DI KALANGAN REMAJA**

SKRIPSI

Oleh:

GRAVELIA WINARYO

NIM. 2044008



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION COMIC* TENTANG
PENGARUH PERILAKU DAN DAMPAK *CYBERBULLYING*
DI KALANGAN REMAJA**

Disusun dan Diajukan Oleh:

GRAVELIA WINARYO

2044008

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi pada Tanggal
dan dinyatakan telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika

Medan,
Tim Penguji

Penguji I

Penguji II

Penguji III

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION COMIC* TENTANG
PENGARUH PERILAKU DAN DAMPAK *CYBERBULLYING*
DI KALANGAN REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Teknik Informatika

Oleh:

GRAVELIA WINARYO

2044008

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Hendri, M.Kom

Dosen Pembimbing II



Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Medan,

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua STMIK TIME

Ketua Program Studi



Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Robet, M.Kom

Kepada

Yth. Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Di Medan

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Gravelia Winaryo**

NIM : **2044008**

Program Studi : **Teknik Informatika**

Angkatan : **2020**

Judul Skripsi : **Perancangan Animasi Motion Comic Tentang Pengaruh Perilaku dan Dampak Cyberbullying di Kalangan Remaja.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, **29 Juni 2024**

Yang membuat pernyataan



Gravelia Winaryo

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua I STMIK TIME

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mampu mengubah pola kehidupan masyarakat dalam hal pemenuhan informasi. Setiap perkembangan pasti selalu disertai dengan dampak positif dan negatif. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat terkena dampak negatif adalah remaja. Pesatnya perkembangan media sosial dikalangan remaja sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan oleh siapa saja dan dapat diakses dimana saja, membawa trend baru dalam masyarakat sebagai tindakan penindasan secara *online* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *cyberbullying*. Saat ini komik tidak hanya dalam bentuk media cetak tetapi sudah ada dalam bentuk digital animasi yang sering disebut sebagai *motion comic*. Perancangan animasi *motion comic* ini untuk mengetahui dampak yang terjadi di kalangan remaja dan juga berpikir sebelum bertindak karena satu kata bisa mengakibatkan seseorang terluka. Tujuan penelitian ini adalah merancang animasi dengan menggunakan *ibis paint x* dan *Adobe Premier Pro 2022* untuk membuat ilustrasi dan animasi. Dalam melakukan pengukuran data, digunakan kuisioner yang disebarakan kepada 100 orang.

Kata Kunci: *Cyberbullying, Komik, Motion Comic*

ABSTRACT

The increasingly rapid development of information technology is able to change people's life patterns in terms of providing information. Every development is always accompanied by positive and negative impacts. One technological development that can be negatively impacted is teenagers. The message is that the development of social media among teenagers as a communication tool that is easy for anyone to use and can be accessed anywhere, has brought a new trend in society as an action that occurs online or what is better known as cyberbullying. Currently, comics are not only in print media but also in the form of digital animation which is often referred to as motion comics. The role of this motion comic animation is to find out the impacts that occur among teenagers and also to think before acting because one word can cause someone to be hurt. The aim of this research is to design animation using ibis paint x and Adobe Premier Pro 2022 to create illustrations and animations. In measuring data, a questionnaire was used which was distributed to 100 people.

Keywords: *Cyberbullying, Comics, Motion Comic*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN ANIMASI MOTION COMIC TENTANG PENGARUH PERILAKU DAN DAMPAK CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA”**.

Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK TIME). Dalam penyusunan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi penulis, namun berkat dorongan dan nasehat serta bimbingan dosen pembimbing maka skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam menyusun skripsi ini, Penulis merasa sangat bersyukur untuk bantuan yang diberikan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I dan Pembantu Ketua I STMIK TIME yang telah membimbing penulis dengan baik selama pengerjaan skripsi.
2. Bapak Jackri Hendrik, S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan baik selama pengerjaan skripsi.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, MM., selaku Ketua STMIK TIME.
5. Bapak Robet, M.Kom, selaku Ketua Program Studi.
6. Seluruh Dosen STMIK TIME yang telah mendidik dan membimbing Penulis selama masa perkuliahan.
7. Kepada Mama dan kakak, yang telah memberikan dukungan moral dan materi kepada penulis selama ini.
8. Kepada Wiwi, Byeon Wooseok, dan NCT yang memberi motivasi dan semangat mengerjakan skripsi.

9. Semua teman yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang penulis miliki dan gunakan. Untuk itu Penulis mengharapkan saran, kritikan dan masukan demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Medan, 26 Juni 2024

Penulis



Gravelia Winaryo

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Analisis Sistem	6
1.7 Perancangan Sistem	7
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Animasi.....	9
2.1.1 Jenis Animasi.....	10
2.1.2 Penggunaan Animasi	11
2.1.3 Prinsip Animasi	11
2.2 Komik	18
2.2.1 Elemen Komik	19

2.2.2	<i>Layout Panel Komik</i>	19
2.3	<i>Motion Comic</i>	20
2.4	<i>Cyberbullying</i>	21
2.5	<i>ibis Paint X</i>	23
2.6	<i>Adobe Premier Pro</i>	27
2.7	Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1	Analisis	30
3.1.1	Analisis Masalah	30
3.1.2	Analisis Proses	31
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2	Perancangan	31
3.2.1	Pra-produksi	32
3.2.2	Produksi	44
3.2.3	Pasca-produksi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Hasil	49
4.2	Pembahasan	64
4.2.1	Deskripsi Data Responder	64
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.2 <i>Squash & Stretch</i>	12
Gambar 2.3 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.5 <i>Slow In & Slow Out</i>	14
Gambar 2.6 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	15
Gambar 2.8 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.9 <i>Straight ahead action & Pose to Pose</i>	16
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2.13 Logo <i>ibis Paint X</i>	24
Gambar 2.14 Tampilan Awal <i>ibis Paint X</i>	25
Gambar 2.15 <i>Pemilihan Kanvas</i>	25
Gambar 2.16 <i>Tool Layar Utama</i>	26
Gambar 2.17 <i>Jendela Pilih Alat</i>	27
Gambar 2.18 Logo <i>Adobe Premier Pro</i>	28
Gambar 3.1 <i>Karakter Dita</i>	32
Gambar 3.2 <i>Karakter Yuna</i>	33
Gambar 3.3 <i>Storyboard 1</i>	36
Gambar 3.4 <i>Storyboard 2</i>	37
Gambar 3.5 <i>Storyboard 3</i>	38
Gambar 3.6 <i>Storyboard 4</i>	39
Gambar 3.7 <i>Storyboard 5</i>	40
Gambar 3.8 <i>Storyboard 6</i>	41
Gambar 3.9 <i>Storyboard 7</i>	42
Gambar 3.10 <i>Storyboard 8</i>	43

Gambar 3.11 Storyboard 9	44
Gambar 3.12 Sketsa	45
Gambar 3.13 Pewarnaan	46
Gambar 3.14 Pemberian Teks	47
Gambar 3.15 Proses Animasi	48
Gambar 3.16 Penambahan <i>Visual Effect</i>	48
Gambar 4.1 Scene 1	49
Gambar 4.2 Scene 2	50
Gambar 4.3 Scene 3	50
Gambar 4.4 Scene 4	51
Gambar 4.5 Scene 5	51
Gambar 4.6 Scene 6	52
Gambar 4.7 Scene 7	52
Gambar 4.8 Scene 8	53
Gambar 4.9 Scene 9	53
Gambar 4.10 Scene 10	54
Gambar 4.11 Scene 11	54
Gambar 4.12 Scene 12	55
Gambar 4.13 Scene 13	55
Gambar 4.14 Scene 14	56
Gambar 4.15 Scene 15	56
Gambar 4.16 Scene 16	57
Gambar 4.17 Scene 17	57
Gambar 4.18 Scene 18	58
Gambar 4.19 Scene 19	58
Gambar 4.20 Scene 20	59
Gambar 4.21 Scene 21	59
Gambar 4.22 Scene 22	60
Gambar 4.23 Scene 23	61
Gambar 4.24 Scene 24	61
Gambar 4.25 Scene 25	62
Gambar 4.26 Scene 26	62

Gambar 4.27 Scene 27	63
Gambar 4.28 Scene 28	63
Gambar 4.29 Diagram usia	64
Gambar 4.30 Diagram Jenis Kelamin.....	65
Gambar 4.31 Diagram Pertanyaan Pertama.....	65
Gambar 4.32 Diagram Pertanyaan Kedua	66
Gambar 4.33 Diagram Pertanyaan Ketiga	67
Gambar 4.34 Diagram Pertanyaan Keempat.....	67
Gambar 4.35 Diagram Pertanyaan Kelima	68
Gambar 4.36 Diagram Pertanyaan Keenam	69
Gambar 4.37 Diagram Pertanyaan Ketujuh	69
Gambar 4.38 Diagram Pertanyaan Kedelapan	70
Gambar 4.39 Diagram Pertanyaan Kesembilan	71
Gambar 4.40 Diagram Pertanyaan Kesepuluh	71
Gambar 4.41 Diagram Pertanyaan Kesebelas	72
Gambar 4.42 Diagram Pertanyaan Kedua Belas.....	72
Gambar 4.43 Diagram Pertanyaan Ketiga Belas	73
Gambar 4.44 Diagram Pertanyaan Keempat Belas.....	74
Gambar 4.45 Diagram Pertanyaan Kelima Belas.....	74
Gambar 4.46 Diagram Pertanyaan Keenam Belas	75
Gambar 4.47 Diagram Pertanyaan Ketujuh Belas	76
Gambar 4.48 Diagram Pertanyaan Kedelapan Belas.....	76
Gambar 4.49 Diagram Pertanyaan Kesembilan Belas	77
Gambar 4.50 Diagram Pertanyaan Kedua Puluh.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	5
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mampu mengubah pola kehidupan masyarakat dalam hal pemenuhan informasi. Segala bentuk informasi dapat menyebar secara cepat bahkan sulit untuk di kendalikan dan juga dapat mempengaruhi cara pandang, dan gaya hidup seseorang. Semakin banyaknya media sosial membuat masyarakat dapat melakukan komunikasi tanpa adanya ruang dan waktu. Setiap perkembangan pasti selalu disertai dengan dampak positif dan negatif[1]. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat terkena dampak negatif adalah remaja.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini remaja dituntut untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan di luar keluarga. Penanaman nilai –nilai yang diberikan selama masa anak-anak merupakan pedoman yang akan digunakan ketika remaja berada diluar lingkungan keluarganya. Saat ini di kalangan remaja kerusakan moral sedang marak terjadi perilaku menyimpang, etika, moral, dan hukum[1].

Pesatnya perkembangan media sosial dikalangan remaja sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan oleh siapa saja dan dapat diakses dimana saja,

membawa *trend* baru dalam masyarakat sebagai tindakan penindasan secara *online* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *cyberbullying*[2].

Cyberbullying merupakan tindakan perudungan yang dilakukan seseorang dengan menggunakan media internet seperti media sosial, situs, atau *platform*. Dengan adanya sosial media, pelaku dapat memposting tulisan kejam atau mengunggah foto yang berhubungan dengan individu lain dengan tujuan mengintimidasi dan merusak nama baik korban sehingga korban merasa tersakiti dan malu, sedangkan pelaku merasa puas dan senang karena tujuannya tercapai[3].

Adapun faktor yang menyebabkan perilaku pelaku *bullying* adalah faktor keluarga, diri sendiri, dan lingkungan. Contohnya pelaku mempunyai masalah pribadi yang membuatnya tidak berdaya, orang tua menghukum pelaku secara berlebihan atau situasi rumah yang penuh stress, dan permusuhan. Karena faktor tersebut pelaku melakukan pembalasan dengan cara membully orang yang lebih lemah darinya dan pelaku juga sengaja melakukan penindasan untuk mencari perhatian orang lain. Perilaku bullying lainnya seperti body language atau bentuk tubuh seseorang, menyebar berita palsu (*hoax*), memposting foto memalukan seseorang, mengirim pesan ancaman, dan menulis kalimat yang menyakitkan pada kolom komentar media sosial [3]. Dampak negatif yang ditimbulkan dari tindakan *bullying* tersebut korban merasa takut, stress, cemas, depresi, hingga keinginan untuk bunuh diri [4].

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut dibutuhkan pendidikan karakter. Yang merupakan salah satu cara atau sarana untuk memperbaiki moral

khususnya para siswa. Disinilah peran guru sangat diperlukan untuk mengajarkan dan menerapkan pendidikan karakter kepada siswanya[1].

Komik adalah gambar yang berisi cerita atau mengungkapkan suatu pesan yang disampaikan dalam bentuk gambar secara cepat dan singkat untuk memberikan informasi atau hiburan kepada pembaca[5]. Komik menjadi salah satu media favorit para generasi muda. Selain ceritanya yang menarik untuk dibaca komik juga sebagai penunjang untuk memikat hati pembaca. Saat ini komik tidak hanya dalam bentuk media cetak tetapi sudah ada dalam bentuk digital animasi yang sering disebut sebagai *motion comic*[6].

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis bermaksud untuk merancangan animasi berjudul **“Perancangan Animasi *Motion Comic* Tentang Pengaruh Perilaku Dan Dampak *Cyberbullying* Di Kalangan Remaja”** agar remaja lebih paham mengenai *cyberbullying*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang animasi dengan menggunakan teknik *motion comic*?
2. Apa saja tahapan yang dilakukan dalam merancang animasi *motion comic* agar remaja mudah memahami tentang *cyberbullying*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti membatasi pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Animasi ini dibuat menggunakan teknik *motion comic*.
2. Perancangan *storyboard* menggunakan *iblis Paint X* untuk merancangan animasi *motion comic* tentang *cyberbullying*.
3. Penggunaan *software Adobe Premiere Pro* untuk memberikan efek pada animasi *motion comic*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan gerakan animasi yang halus untuk menarik minat para remaja dan masyarakat umum.

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan teknik *motion comic* kepada pembaca yang sedang mencari dan mempelajari topik pembuatan animasi ini.
2. Untuk menambah wawasan pembaca tentang *cyberbullying*.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Jadwal dan Tempat Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan *storyboard*, desain animasi dan karakter, *editing* dan *compositing*, *sound design* dan sentuhan akhir, dan penulisan laporan .

Penelitian berlangsung dari bulan Desember 2023 hingga April 2024.

Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

[illegible]

2. Bahan dan Alat

Berikut bahan dan alat yang digunakan yaitu berupa *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi prosesor *Inter Core i3* dengan RAM sebesar 4 GB dan HDD 1TB, *Goojodoq Stylus Pen*, *Iphone XR*. *Software* yang digunakan adalah *ibisPaint X*, dan *Adobe Premiere Pro 2022*. Sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 10*.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Metode Kuisisioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi 20 pertanyaan kepada responder dijawab melalui *Google Form* untuk mengetahui karakter siswa. Kuisisioner ini diberikan kepada 50-100 calon responder berupa pilihan dari satu sampai empat dimana satu adalah sangat tidak setuju dan empat adalah sangat setuju.
- b. Metode Studi Pustaka, yaitu pengumpulan teori-teori tentang *cyberbullying* melalui jurnal, media cetak, ataupun sumber referensi-referensi dari internet seperti *google scholar*.

1.6 Analisis Sistem

Proses analisis terhadap cara perancangan animasi *motion comic* dilakukan dengan menggabungkan komik dan pergerakan animasi. Animasi sederhana ini dibuat dengan gerakan yang tidak banyak seperti gerak ke kanan dan ke kiri, serta *zoom in zoom out* dan memberikan *backsound* agar dapat memberikan suasana yang lebih unik. Oleh sebab itu tahapan yang digunakan untuk menghasilkan animasi

tersebut dimulai dari perancangan kerangka-kerangka seperti penggambaran karakter dan *storyboard* dan kemudian memberikan efek pada animasi agar terlihat lebih menarik dan tidak kaku.

1.7 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini dilakukan perancangan kerangka - kerangka seperti storyboard yang akan dibuat dengan menggunakan *ibisPaint X*, dan *Adobe Premiere Pro 2022*. Animasi ini dibuat dalam bentuk komik.

Setelah pembuatan animasi selesai, akan dilakukan pengujian oleh penulis sendiri dengan memutar animasi tersebut dan mencari kekurangan pada animasi tersebut.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami permasalahan yang dibahas, maka skripsi ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, analisis sistem, perancangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang teori, informasi, dan hal lainnya dari berbagai sumber yang berhubungan dengan animasi *cyberbullying*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai tahapan perancangan animasi yang dilakukan oleh penulis menyangkut penguraian analisis kebutuhan, latar cerita, dan tahap pembuatan animasi tentang *cyberbullying*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menampilkan hasil rancangan animasi *cyberbullying*, kelebihan dan kekurangan serta pembahasan mengenai hasil dan proses yang dilakukan oleh penulis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan mengenai tentang kesimpulan dan saran yang diambil penulis dalam perancangan animasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Menurut Suciadi (2003) menyatakan animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi *stage* atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Menurut Bustaman (2001) menyatakan animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah gambar yang tampil bergerak melintasi *stage* dengan menciptakan efek gerakan dalam jangka waktu tertentu.[7]

Animasi memiliki keunikan yang terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan konten yang menarik dan berkesan. Dengan penggunaan gambar bergerak, animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis.

2.1.1 Jenis Animasi

Jenis-jenis animasi diantaranya, yaitu :

1. Animasi 2D

Merupakan animasi yang dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun.[8]

2. Animasi 3D

Merupakan pengembangan dari animasi 2D. Objek yang dianimasikan mempunyai ukuran panjang (x), lebar (y) dan tinggi (z).[8]

3. *Stop Motion Animation*

Animasi yang dikenal juga sebagai *claymation* karena animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan pada masanya.[8]

4. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime sendiri merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang.[8]

5. Animasi *GIF*

Animasi *GIF* merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang saling menghubungkan. [8]

2.1.2 Penggunaan Animasi

Pembuatan animasi 2D sendiri pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu. Untuk membuat satu durasi animasi membutuhkan jumlah gambar yang cukup banyak. Pembuatan animasi sebelumnya kemudian diprogram menjadi *frame*. Adanya perubahan pergerakan suatu objek yang dianimasi oleh komputer dapat dibuat menjadi sebuah *keyframe*. Akhirnya menjadi jauh lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan animasi yang dilakukan manual. Animator hanya membuat animasi objek antar *keyframe*. Tidak perlu lagi membuat animasi *frame* demi *frame* seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar.

2.1.3 Prinsip Animasi

Prinsip animasi merupakan hal yang wajib diketahui oleh setiap animator untuk bisa menciptakan suatu animasi yang baik. Terdapat 12 prinsip animasi, antara lain:

1. *Solid Drawing*

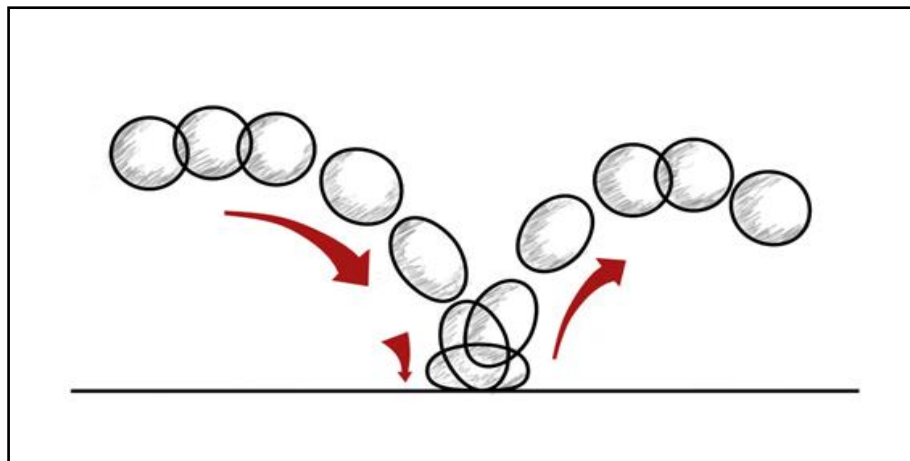
Prinsip animasi yang menekankan pentingnya memahami dimensi dan bentuk objek. Seorang animator harus mampu menggambar dan merancang objek atau karakter dalam tiga dimensi agar terlihat konsisten dalam setiap frame animasinya.[9]



Gambar 2.1 Solid Drawing

2. *Squash & Stretch* (Lentur)

Gerakan ini diterapkan untuk memberikan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami.[9]

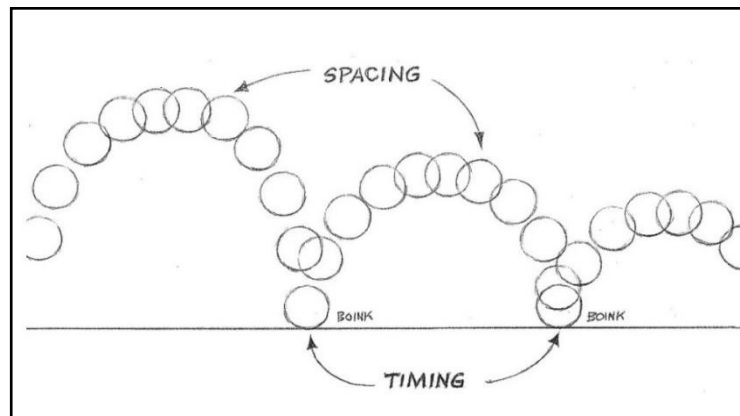


Gambar 2.2 Squash & Stretch

3. *Timing* (Durasi)

Penentuan durasi setiap gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah *frame* maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.

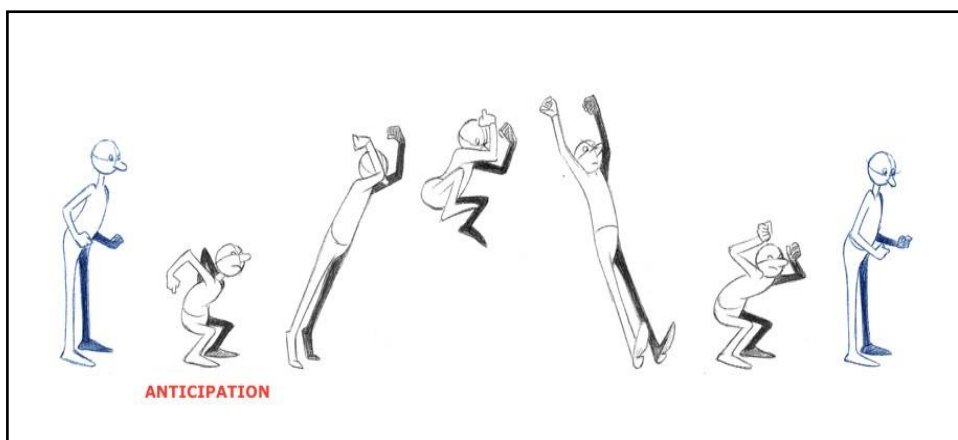
[9]



Gambar 2.3 Timing

4. *Anticipation* (Gerakan Awal)

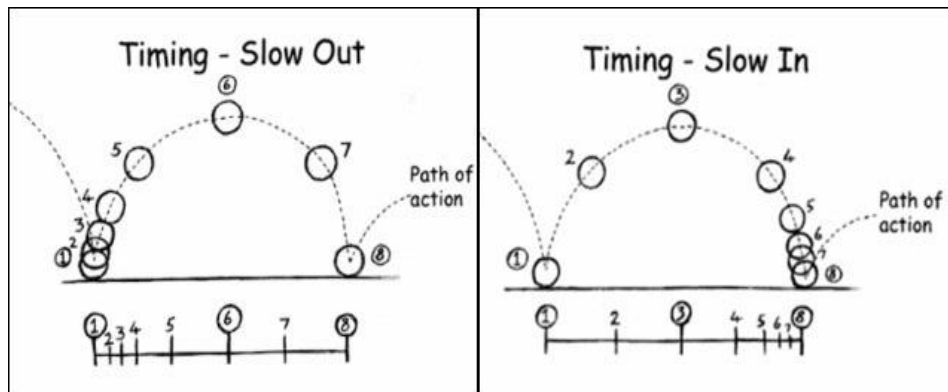
Gerakan yang melibatkan gerakan kecil yang dilakukan sebelum gerakan utama. Ini memberikan penonton petunjuk visual tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Dan memastikan bahwa perubahan yang akan terjadi bisa dipahami dengan baik.[9]



Gambar 2.4 Anticipation

5. *Slow In & Slow Out*

Untuk menciptakan gerakan yang alami, animator harus menggunakan konsep *slow in* (percepatan awal) dan *slow out* (perlambatan akhir). Tujuannya untuk menciptakan ilusi perubahan kecepatan, membuat gerakan terlihat lebih organik, dan agar animasi tidak begitu kaku.[9]



Gambar 2.5 *Slow In & Slow Out*

6. *Secondary Action* (Gerakan Penutup)

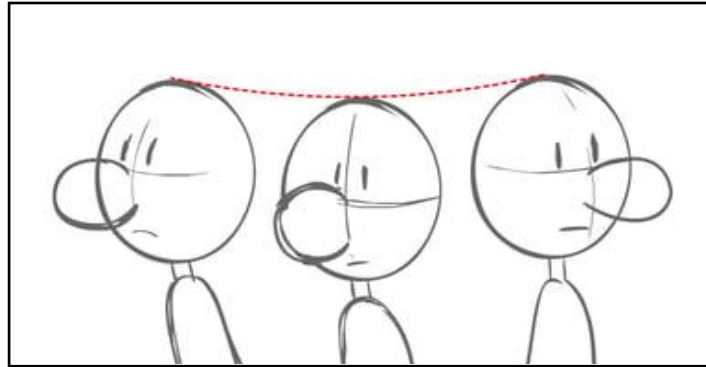
Memberikan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama. [9]



Gambar 2.6 *Secondary Action*

7. *Arcs*

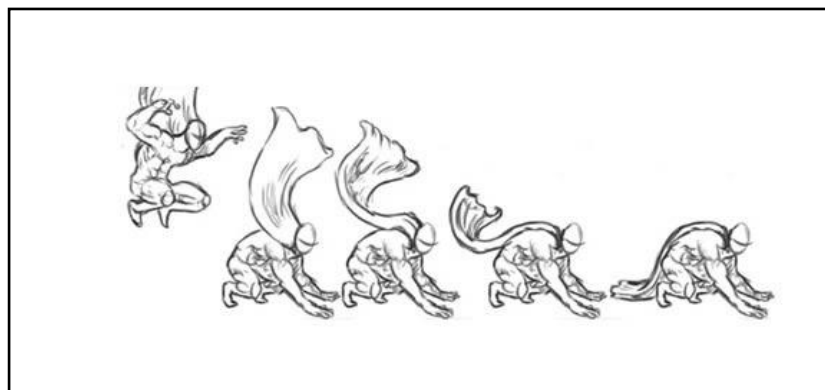
Pola gerakan yang umumnya terjadi dalam bentuk lengkung atau "*arc*" ini seperti mencerminkan kehidupan nyata. Jadi ketika objek bergerak, itu biasanya mengikuti pola melingkar serta menciptakan gerakan yang terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja.[9]



Gambar 2.7 Arcs

8. *Follow Through & Overlapping Action*

Follow through melibatkan gerakan setelah gerakan utama berhenti, sementara *overlapping action* melibatkan gerakan yang terjadi secara bersamaan. Maka dengan kombinasi keduanya itu akan menciptakan efek gerakan yang lebih nyata dan alami.[9]

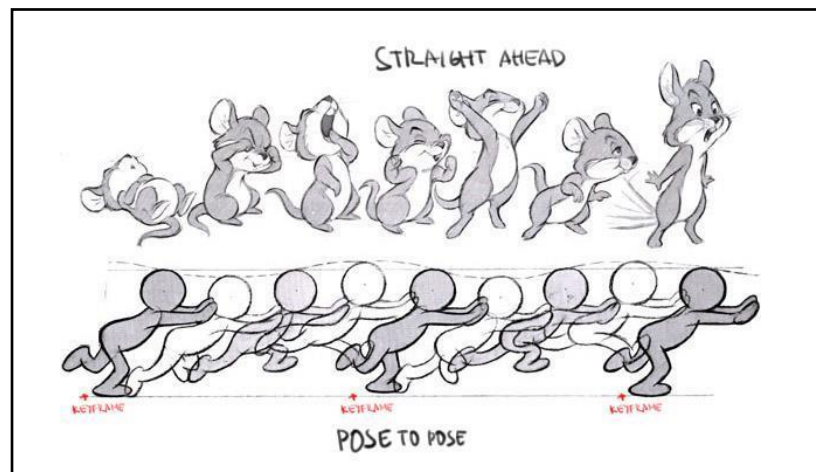


Gambar 2.8 Follow Through & Overlapping Action

9. *Straight ahead action & Pose to Pose*

Ada 2 metode dalam melakukan gerakan animasi yaitu:

- a. *Straight ahead action* merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti. [9]
- b. *Pose to Pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu *pose – pose* seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.[9]



Gambar 2.9 *Straight ahead action & Pose to Pose*

10. *Staging*

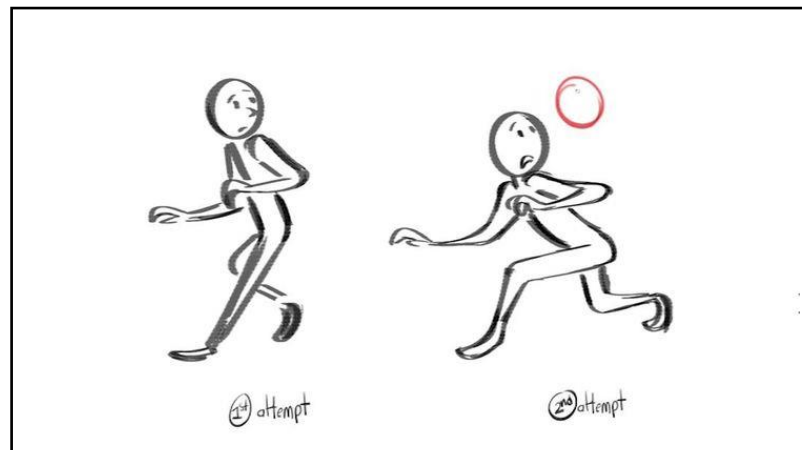
Penempatan objek atau karakter dalam suatu adegan untuk memastikan fokus yang tepat. Umumnya, sebuah *staging* akan membantu penonton memahami cerita dengan lebih baik dan menyoroti elemen yang paling penting.[9]



Gambar 2.10 Staging

11. *Exaggeration* (Pendramatisir Wujud Animasi)

Menekankan gerakan atau ekspresi karakter. Animator akan membuat animasi lebih menarik serta untuk menyampaikan emosi atau konsep dengan lebih kuat kepada penonton.[9]

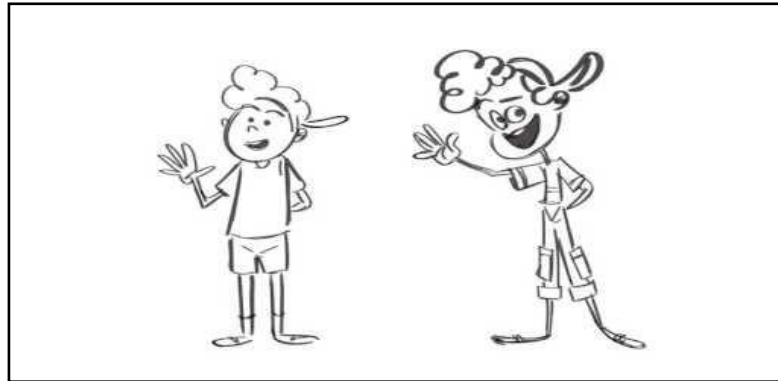


Gambar 2.11 Exaggeration

12. *Appeal*

Mengacu pada daya tarik visual dan karakteristik yang membuat objek atau karakter menarik bagi penonton. Oleh karena itu, animator harus dapat

menciptakan karakter dengan daya tarik yang kuat. Tujuannya agar menarik perhatian dan membangun koneksi emosional dengan penonton.[9]



Gambar 2.12 Appeal

2.2 Komik

Komik biasanya dicetak di atas kertas yang kemudian ditambahi teks. Penerbitan komik bisa menjadi berbagai macam bentuk, mulai dari komik digital, dalam majalah, hingga menjadi sebuah buku sendiri.[10]

Penyebutan komik memiliki banyak macamnya. Di Indonesia orang mengenal sebutan cerita bergambar atau cergam. Dalam akademik komik disebut *Sequential Art*. Kata “*Sequential Art*” juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada *frame* yang berbeda dengan memberi jarak pada masing-masing *frame* atau panel. Di Jepang komik dikenal dengan nama *Manga*, China mereka menyebut komik sebagai *Manhua*, serta Korea yang menyebutnya *Manhwa*.[10]

2.2.1 Elemen Komik

Menurut Gumelar (2011), adapun elemen komik meliputi:

1. *Space*

Yang artinya adalah ruang di dalam komik. Ruang ini dapat berupa kanvas, kertas, atau ruang digital.[10]

2. *Image*

Merupakan foto, gambar, simbol, logo, ilustrasi, serta ikon yang membuat komik.[10]

3. *Color*

Merupakan warna yang digunakan dalam pembuatan komik.[10]

4. *Text*

Merupakan sebuah representasi dari segala suara dalam komik.[10]

5. *Voice, Sound, Audio*

Voice adalah perkataan dari mulut tokoh, *Sound* merupakan suara yang ada selain dari mulut tokoh, sedangkan *Audio* cenderung pada suara yang dihasilkan alat elektronik.[10]

2.2.2 Layout Panel Komik

Layout merupakan penataan unsur desain yang berkaitan dengan bidang yang menciptakan sebuah tatanan (Rustan, 2009). Tujuannya untuk memaparkan unsur teks dan gambar agar mempermudah audiens untuk mengerti. *Layout* diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu[10] :

1. *It Works* (mencapai tujuannya).
2. *It Organizes* (ditata dengan baik).

3. *It Attracts* (menarik bagi pengguna).

Panel dalam komik berfungsi sebagai pembatas serta mengorganisir teks dan gambar hingga menjadi rangkaian yang menarik. Isi panel biasanya terdapat teks dan ilustrasi yang membuat alur cerita. Tidak ada hal khusus dalam pembuatan panel, maka dari itu panel bisa bermacam-macam bentuk variannya tergantung kreatifitas pembuat.[10]

2.3 *Motion Comic*

Motion comic merupakan gabungan antara komik dan pergerakan animasi yang terbatas (*limited animation*). Animasi sederhana ini dibuat dengan permainan *layer per layer* dengan gerakan yang tidak banyak seperti gerak ke kiri atau ke kanan, serta *zoom in* atau *zoom out*. (Maharsi, 2018). *Motion comic* juga memiliki narasi maupun *backsound* sehingga dapat memberikan suasana yang unik dan berbeda kepada pembaca.[6]

Motion comic dipilih sebagai media karena cocok sebagai media edukasi. *Motion comic* menjadi sebuah daya tarik baru memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dengan *motion comic*, apalagi diusia mereka sangat dekat dengan fasilitas yang mendukung dalam menyaksikan *motion comic*, yaitu melalui telepon genggam dan komputer yang sudah tidak menjadi barang mewah disaat ini, menjadi faktor utama penambahan media pembelajaran baru dalam dunia pendidikan (Gunawan, 2019).[6]

Dalam perancangan *motion comic* terdapat karakter sendiri perlu di rancang dan desain. Desain karakter merupakan proses menciptakan karakter/tokoh dalam

sebuah film[10]. Dalam pembuatannya, menurut Bryan Tillman, karakter yang di desain memiliki beberapa tahapan dasar yang harus dilalui, diantaranya adalah:

1. Pola Dasar (*Archtypes*)

Ini penting pada tahap awal pembuatan karakter. Dimana model ini dapat menentukan watak dari suatu tokoh dan kelanjutan cerita dari tokoh tersebut.[10]

2. Cerita (*Story*)

Cerita latar belakang dari sebuah karakter dapat menentukan sifatnya. Karena akhirnya, bagaimanapun karakter pasti selalu terhubung dengan jalan cerita.[10]

3. Bentuk (*Shapes*)

Bentuk memainkan peran penting dalam desain karakter. Bentuk tersebut mampu menggambarkan secara visual cerita tokoh. [10]

4. Estetik

Estetik merupakan penampilan utuh dari karakter. Penampilan karakter mempengaruhi tanggapan audiens, dapat disukai, tidak disukai, dan sebagainya.[10]

2.4 *Cyberbullying*

Marleni, dan Weismann (2016) mendefenisikan pengertian *cyberbullying* adalah teknologi internet untuk menyakiti orang lain dengan cara sengaja dan diulang-ulang. *Cyberbullying* adalah bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi. Pelaku ingin melihat seseorang terluka, ada banyak cara yang mereka lakukan untuk menyerang korban

dengan pesan kejam dan gambar yang mengganggu dan disebarakan untuk mempermalukan korban bagi orang lain yang melihatnya.[2]

Aspek-Aspek *Cyberbullying* menurut Willard (Imanti, Triyono 2018), aspek-aspek dari *cyberbullying* ada tujuh, yaitu:[2]

1. *Flaming*, merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal. Perlakuan ini biasanya dilakukan di dalam *chat group* pada media sosial seperti mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk menghina orang yang dituju.[2]
2. *Harassment*, merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui email, WA (Whatsapp), maupun pesan teks di jejaring sosial secara terus menerus. *Harassment* merupakan hasil dari tindakan *flaming* dalam jangka panjang. *Harassment* dilakukan dengan saling berbalas pesan atau bisa disebut perang teks.[2]
3. *Denigration*, merupakan perilaku mengumbar atau memperlihatkan hal-hal yang buruk tentang seseorang di internet, tujuannya adalah merusak nama baik atau reputasi orang tersebut. Seperti seseorang yang mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diubah sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapatkan penilaian buruk dari orang lain.[2]
4. *Impersonation*, merupakan perilaku berpura-pura atau berperan menjadi orang lain dan kemudian mengirimkan pesan-pesan yang tidak baik. [2]
5. *Outing and trickery*. *Outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia atau foto-foto pribadi orang lain. *Trickery* merupakan perilaku membujuk

seseorang dengan tipu daya (cara lain) tujuannya agar mendapatkan informasi (foto atau hal pribadi lainnya) yang bersifat rahasia.[2]

6. *Exclusion*, merupakan perilaku dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup *online* tertentu.[2]
7. *Cyberstalking*, merupakan perilaku berupa ancaman atau intimidasi berbahaya yang dilakukan secara berulang menggunakan komunikasi elektronik.[2]

Jenis-jenis platform media sosial yang sering digunakan sebagian besar diantaranya adalah *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram*, dan beberapa media sosial lain dengan jumlah pengguna yang sedikit, ketiga platform media sosial tersebut memiliki jumlah *user* atau pengguna yang sangat besar atau mayoritas, apabila dibandingkan dengan jenis media-media sosial yang lain. Pada ketiga platform layanan media sosial tersebut tersedia fitur atau pilihan kolom komentar yang memungkinkan para user atau pengguna untuk saling berkomentar. [4]

2.5 *ibis Paint X*

ibis Paint X adalah sebuah aplikasi dengan konsep "*Share the Fun of menggambar*". *ibisPaint* ini dibuat agar komunikasi, menikmati gambar, dan mengembangkan kemampuan menggambar. *ibisPaint* menghadirkan bermacam-macam fitur, yang sebagian besar biasanya hanya tersedia di aplikasi menggambar *desktop*.

Aplikasi *ibis Paint X* merupakan aplikasi yang ditawarkan oleh *ibis Inc* yang merupakan suatu perusahaan vendor perangkat lunak independen. Aplikasi ini

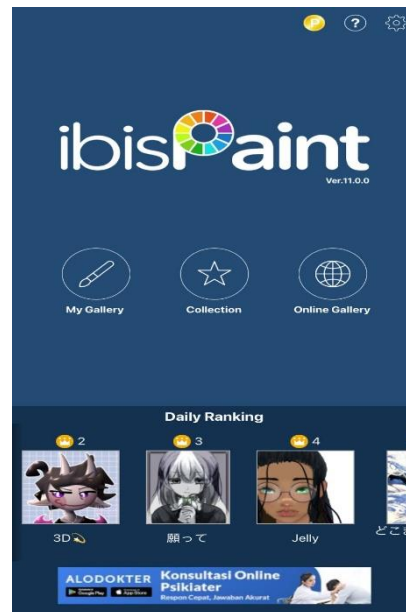
dirilis pada tanggal 27 Februari 2014 yang dapat diunduh melalui *appstore* *smartphone* dengan ukuran 27 MB. Aplikasi ini membutuhkan android dengan versi 4.1 dan lebih tinggi.



Gambar 2.13 Logo *ibis Paint X*

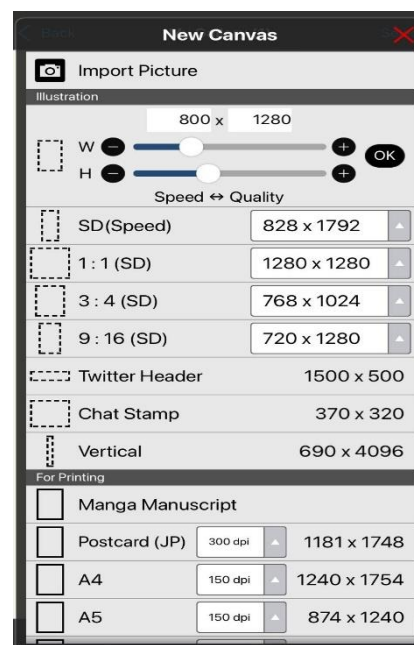
ibis Paint X memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan dalam menggambar dan mudah digunakan, salah satunya fitur unik yang dapat menciptakan video dari proses menggambar secara keseluruhan dan mudah dibagikan. Fitur- fitur aplikasi *ibis Paint X* terbagi beberapa jenis berdasarkan fungsinya dijelaskan sebagai berikut:

1. Galeri saya, bagian ini menyimpan karya yang telah kita buat, namun pada awalnya aplikasi ini diunduh maka belum ada karya dan terlihat kosong.



Gambar 2.14 Tampilan Awal *ibis Paint X*

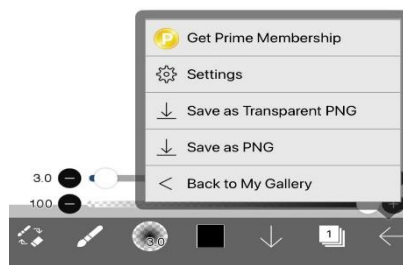
2. Kanvas, pada bagian ini terdapat berbagai ukuran kanvas serta fitur untuk mengkustom kanvas sesuai ukuran yang diinginkan.



Gambar 2.15 Pemilihan Kanvas

Kanvas layar, layar utama untuk membuat gambar baru serta tersedia fitur berserta tools yang dapat membantu dalam membuat desain. Terdapat fitur untuk

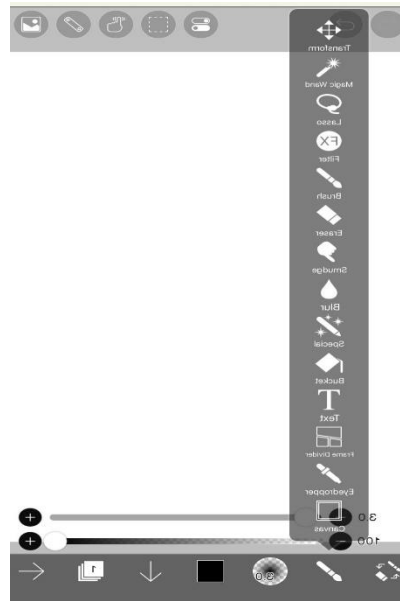
kembali pada bagian sudut kanan bawah dan juga dapat memilih disimpan. *Toolbar* dan alat seleksi, *toolbar* utama dari kiri ke kanan adalah sikat penghapus beralih, alat pemilih, properti, warna, tampilan *fullscreen*, lapisan dan kembali. Kemudian pada bagian atas kanan ke kiri terdapat tombol pemilihan area alat, stabilisator, penguasa alat dan bahan. Pada bagian kiri atas terdapat tombol *undo* dan *redo*.



Gambar 2.16 Tool Layar Utama

3. Jendela pilih alat, pada bagian ini digunakan untuk mengubah alat utama.

Alat *Brush* dipilih secara *default* saat membuka kanvas. Tampilannya dari atas ke bawah yaitu, alat transformasi, alat tongkat sihir, alat penghapus, alat noda, alat *blur*, alat pena khusus, alat ember *car*, alat *teks*, alat pembagi bingkai, alat *eyedropper* dan alat kanvas.



Gambar 2.17 Jendela Pilih Alat

2.6 *Adobe Premier Pro*

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengeditan video *non-linier* yang memungkinkan pengguna untuk mengedit, mengatur, dan mengolah video secara profesional. Dengan adopsi sistem *non-linier*, pengguna dapat memodifikasi video secara bebas tanpa mengganggu bagian lainnya.

Adobe Premiere Pro banyak digunakan oleh para pembuat film, *editor video*, konten kreator, dan lain-lain. Pengeditan pada *software* ini juga bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*, tergantung dengan kebutuhan. Versi Adobe CC (*creative cloud*) memungkinkan *Premiere Pro* terintegrasi dengan *software* lainnya yang dibutuhkan dalam proses pengeditan video.

Perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Adobe System* ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2003, tepatnya dirilis pada 23 September 2003. Sejak

muncul ke publik, *Adobe Premiere Pro* mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Premiere Pro merilis versi 22.2 pada Februari 2022 dengan membawa beberapa *update*, seperti penyediaan fitur *remix* untuk *retainer audio* tingkat lanjut, adanya algoritma transkripsi *speech-to-text* yang bisa mengubah tulisan 3 kali lebih cepat dari versi sebelumnya.



Gambar 2.18 Logo Adobe Premier Pro

2.7 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis mereferensi beberapa tinjauan penelitian terdahulu yang dapat mendukung penelitian ini seperti pada tabel 2.1 :

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Nama Pengarang (Tahun)	Judul	Keterangan
Novita Maulidya Jalal, Miftah Idris, Muliana (2021)	Faktor-Faktor <i>Cyberbullying</i> Pada Remaja	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa terdapat faktor internal dari diri pelaku dan korban itu sendiri, serta faktor eksternal yang merupakan penyebab munculnya <i>cyberbullying</i> . [2]

Nama Pengarang (Tahun)	Judul	Keterangan
Laily Rochmawati Listiyani, Astuti Wijayanti, Flora Grace Putrianti (2020)	Mengatasi Perilaku <i>Cyberbullying</i> Pada Remaja Melalui Optimalisasi Kegiatan Tripusat Pendidikan	Tindakan <i>cyberbullying</i> tentu memberikan dampak yang buruk bagi korban penindasan bahkan dapat mengancam jiwa. Pemahaman mengenai <i>cyberbullying</i> perlu disampaikan pada masyarakat agar mereka tidak menjadi pelaku maupun korban.[3]
Rahmiwati Marsinun, Dody Riswanto (2020)	Perilaku <i>Cyberbullying</i> Remaja di Media Sosial	Penelitian ini berimplikasi pada sebuah rekonstruksi pemikiran bagi para pelaku <i>cyberbullying</i> di media sosial bahwa dampak bagi para korban dapat menimbulkan efek traumatis yang mendalam, seperti marah, kecewa, depresi, bahkan bunuh diri, untuk meminimalisir efek traumatis tersebut, para pelaku harus merubah sudut pandang atau cara berpikirnya.[4]
Selvia, Jasson Prestiliano, T. Arie Setiawan Prasida (2020)	Perancangan <i>Motion Comic</i> Sebagai Media Edukasi Tentang Kepedulian Terhadap Gangguan Kecemasan Sosial Pada Remaja.	Hasil review kepada ahli psikologi, ahli komik, guru seni, dan siswa sekolah menengah, menunjukkan bahwa perancangan <i>motion comic</i> mengenai edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial untuk remaja ini sudah cukup baik. <i>Motion comic</i> ini dapat menjadi media dalam pendidikan psikologi bagi remaja untuk meningkatkan kepedulian terhadap penderita gangguan kecemasan sosial. [6]
Akhmad Nur Khamidi, Hendro Aryanto (2023)	Perancangan Motion Comic Asal-Usul Tradisi Kolak Ayam Sebagai Media Pengenalan Budaya Untuk Remaja	Perancangan <i>motion comic</i> asal usul kolak ayam membuat suatu media yang kini populer di kalangan remaja yaitu video <i>Tiktok</i> . Media itu menjadi tempat untuk mendistribusikan <i>motion comic</i> asal usul kolak ayam sebagai bahan edukasi untuk mengusung budaya Gresik kepada remaja yang kurang tahu tentang kolak ayam. Konsep perancangan yang dipakai yakni menggunakan teknik digital drawing yang kemudian disusun menjadi <i>video</i> . [10]

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis

Analisis adalah tahap penelitian dimana data-data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses analisis untuk menjawab permasalahan penelitian. Analisis biasanya dilakukan dalam konteks penelitian maupun pengolahan data. Hasil analisis diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman serta mendorong pengambilan keputusan. Adapun tahapan analisis yang dilakukan oleh penulis, yaitu analisis masalah, analisis proses, dan analisis kebutuhan sistem.

3.1.1 Analisis Masalah

Adapun permasalahan dan hambatan yang ditemukan penulis dalam pembuatan animasi ini adalah pesat perkembangan teknologi, ketidaktahuan remaja akan risiko hukum, perilaku remaja yang suka meniru, serta telah melemahnya kontrol sosial yang menyebabkan terjadinya *cyberbullying*. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian di kalangan remaja untuk mengubah pola pikir agar tidak melakukan *cyberbullying* karena dapat berakibat fatal pada korban.

3.1.2 Analisis Proses

Dalam merancang animasi *motion comic*, penulis menggambar inti cerita. Lalu inti cerita tersebut dibuat dalam bentuk animasi, untuk menghaluskan gerakan animasi tersebut agar mudah di mengerti oleh pembaca tentang dampak dan perilaku *cyberbullying*.

3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Ada beberapa kebutuhan yang diperlukan berupa *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi prosesor *Inter Core i3* dengan RAM sebesar 4 GB dan HDD 1TB, *Goojodoq Stylus Pen*, *Iphone XR*. *Software* yang digunakan adalah *ibisPaint X*, dan *Adobe Premiere Pro 2022*. Sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 10*.

3.2 Perancangan

Dalam melakukan perancangan animasi *motion comic*, penulis melakukan tiga tahapan kerja, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi penulis membuat naskah cerita, desain karakter, penulisan naskah cerita, dan perancangan *storyboard*. Lalu pada tahap produksi dilakukan sketsa, pewarnaan, pemberian teks, dan proses animasi. Tahap terakhir, tahap pasca-produksi dilakukan sedikit penambahan *visual effect* dan *mastering*.

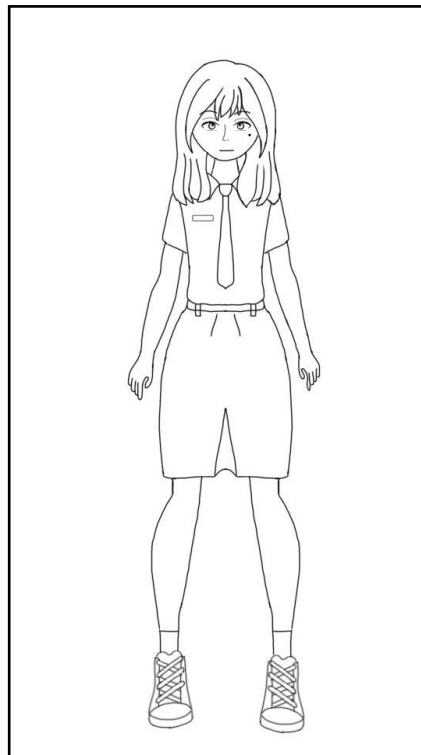
3.2.1 Pra-produksi

Pada perancangan pra-produksi dimulai dengan perancangan desain karakter, penulisan naskah cerita, dan pembuatan *storyboard*.

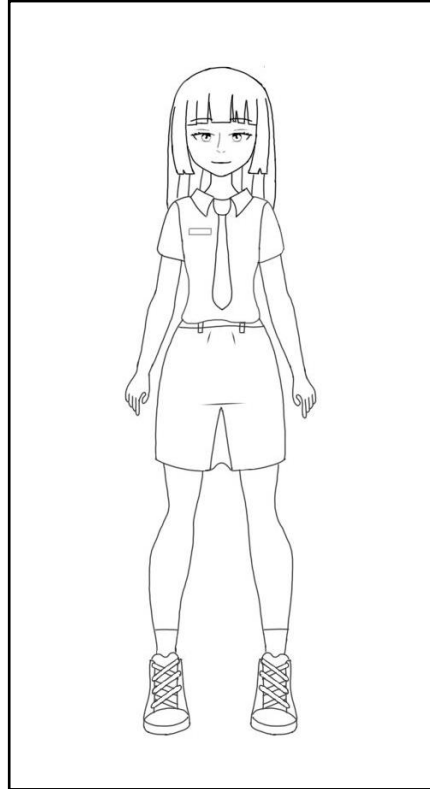
1. Desain Karakter

Dalam perancangan design karakter penulis menggunakan *ibis Paint X*.

Berikut adalah sketsa dari karakter utama yang bernama Dita dan Yuna.



Gambar 3.1 Karakter Dita



Gambar 3.2 Karakter Yuna

2. Naskah Cerita

Naskah cerita dibuat sebagai kerangka dari keseluruhan animasi sehingga mempermudah penulis untuk membuat rangkaian animasinya. Berikut naskah cerita yang dibuat penulis untuk animasi *cyberbullying*.

Panel 1 – Menampilkan sekolah SMA Harapan Bangsa.

Panel 2 – Menampilkan koridor sekolah.

Panel 3 – Dita berjalan di area koridor sekolah menuju ruang kelas.

Panel 4 – Menampilkan ruang kelas Dita.

Panel 5 – Dita duduk di tempatnya sambil melipat tangannya sambil menunggu bel berbunyi.

Panel 6 – Pintu kelas terbuka.

Panel 7 – Yuna datang sambil melambaikan tangan.

Panel 8 – Dua teman Yuna juga melambaikan tangan.

Panel 9 – Mereka bertiga duduk di tempat masing-masing sambil ngobrol tentang postingan di sosial media mereka.

Panel 10 – Yuna memanggil Dita.

Panel 11 – Dita terkejut dan menoleh ke arah Yuna.

Panel 12 – Yuna bertanya kepada Dita ada main media sosial tidak.

Panel 13 – Dita ragu menjawab Yuna.

Panel 14 - Yuna jalan ke tempat Dita.

Panel 15 – Mengambil ponsel Dita yang ada dimejanya.

Panel 16 – Lalu membuka sosial media Dita.

Panel 17 – Yuna tertawa karena postingan Dita yang berbeda dengan aslinya.

Panel 18 – Yuna mengembalikan hp Dita.

Panel 19 – Yuna kembali ke tempat duduknya.

Panel 20 – Bel berbunyi memasuki jam istirahat.

Panel 21 – Dita sedang menulis.

Panel 22 – Tiba-tiba hp Dita bergetar berkali-kali.

Panel 23 – Dita melihat chat grup kelas masuk.

Panel 24 – Dita terkejut postingan di sosial medianya tersebar di grup kelas.

Panel 25 – Dita membaca chatnya.

Panel 26 – Teman kelasnya saling memberi hujatan kepada Dita.

Panel 27 – Dita merasa malu.

Panel 29 – Ponsel Dita terus bergetar.

Panel 30 – Keesokan harinya

Panel 31 – Dita bangun

Panel 32 – Dita duduk di atas tempa tidur

Panel 33 – Dita tidak ingin ke sekolah

Panel 34 – Dita menangis

Panel 35 – Kata Motivasi *Stop Cyberbullying*.

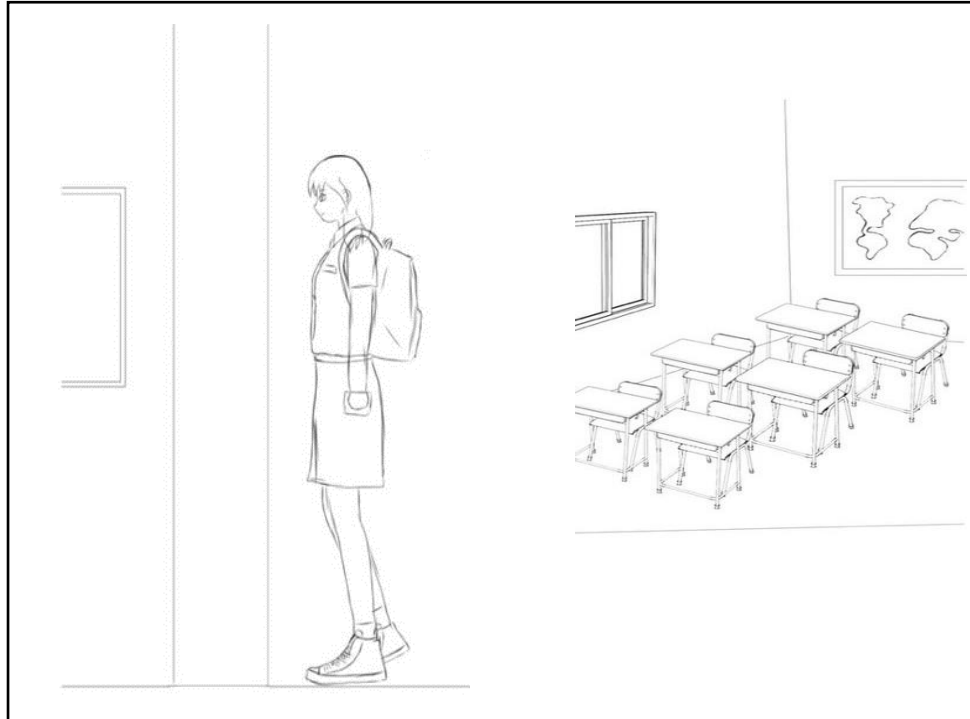
Panel 36 – Nama penulis

Panel 37 – Logo STMIK TIME

3. *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa desain gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Fungsinya untuk menggambarkan jalan cerita secara garis besar dari awal, tengah, hingga akhir. Pada bagian ini akan

dilakukan pembuatan *storyboard* tentang perancangan animasi *motion comic* tentang pengaruh dampak dan perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja.



Storyboard 1: Dita berjalan di area koridor sekolah menuju ruang kelas

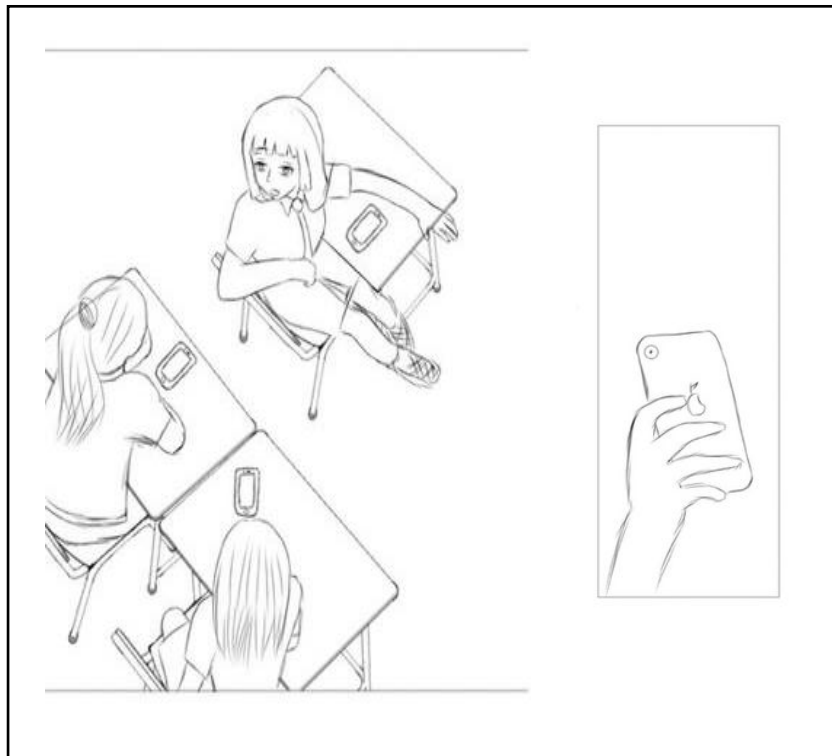
Gambar 3.3 *Storyboard 1*



Storyboard 2: Dita duduk sambil menunggu bel berbunyi, lalu pintu kelas terbuka

Yuna datang dan saling melambaikan tangan dengan kedua temannya.

Gambar 3.4 Storyboard 2



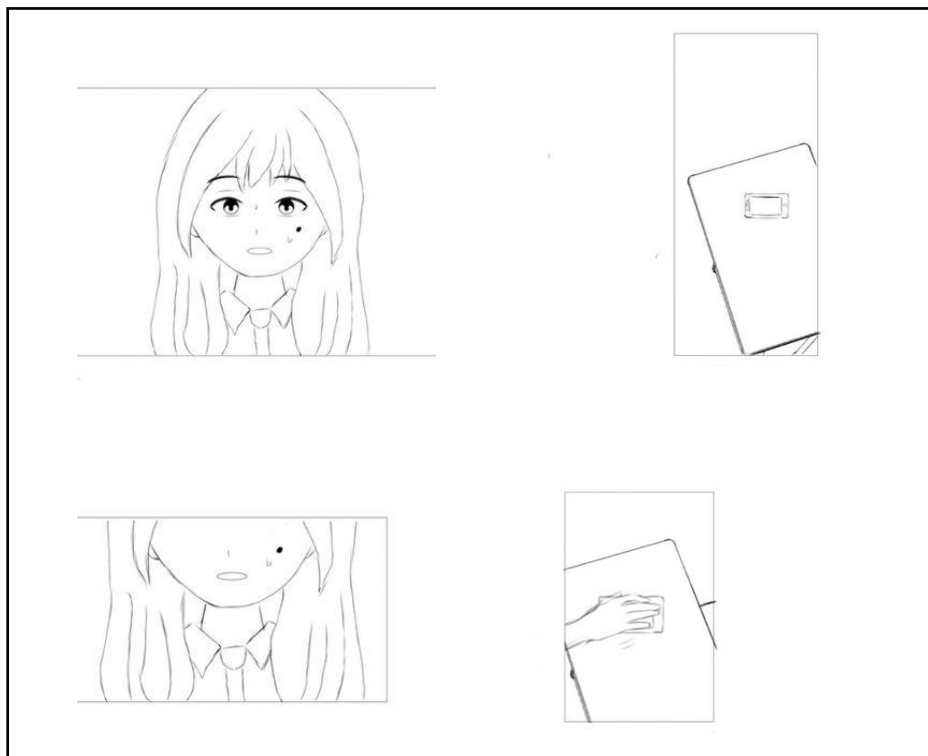
Storyboard 3: Mereka bertiga duduk di tempat masing-masing sambil ngobrol tentang postingan di sosial media mereka.

Gambar 3.5 Storyboard 3



Storyboard 4: Yuna memanggil Dita, Yuna bertanya kepada Dita ada main sosial media tidak.

Gambar 3.6 Storyboard 4



Storyboard 5: Dita ragu menjawab Yuna, Yuna mengambil ponsel Dita yang ada di meja.

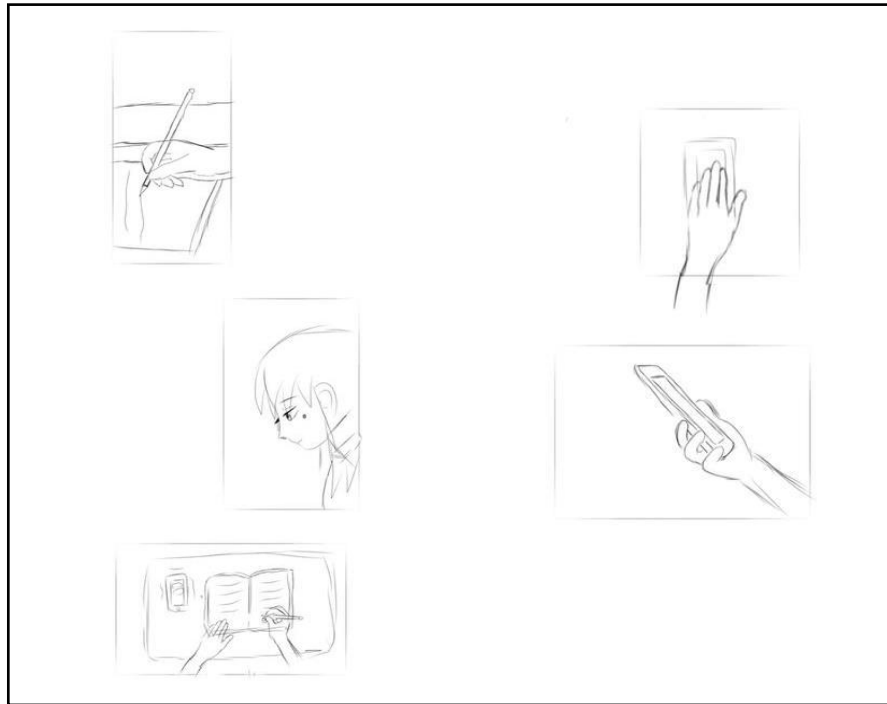
Gambar 3.7 Storyboard 5



Storyboard 6: Yuna membuka media sosial Dita sambil tertawa karena postingan

Dita berbeda dengan aslinya.

Gambar 3.8 Storyboard 6



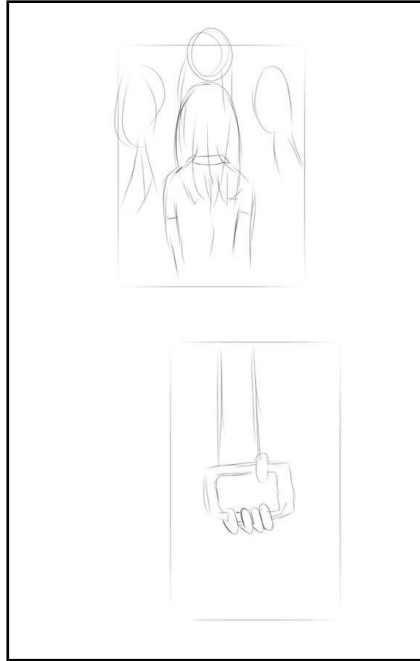
Storyboard 7: Jam istirahat, Dita sedang menulis. Tiba-tiba hp Dita berdering berkali-kali, lalu mengambil hpnya.

Gambar 3.9 *Storyboard 7*



Storyboard 8: Dita melihat chat grup kelas masuk, teman kelasnya memberi hujatan dari postingan yang dikirim oleh Yuna.

Gambar 3.10 Storyboard 8



Storyboard 9: Dita merasa malu dan tertekan, hpnya terus bergetar.

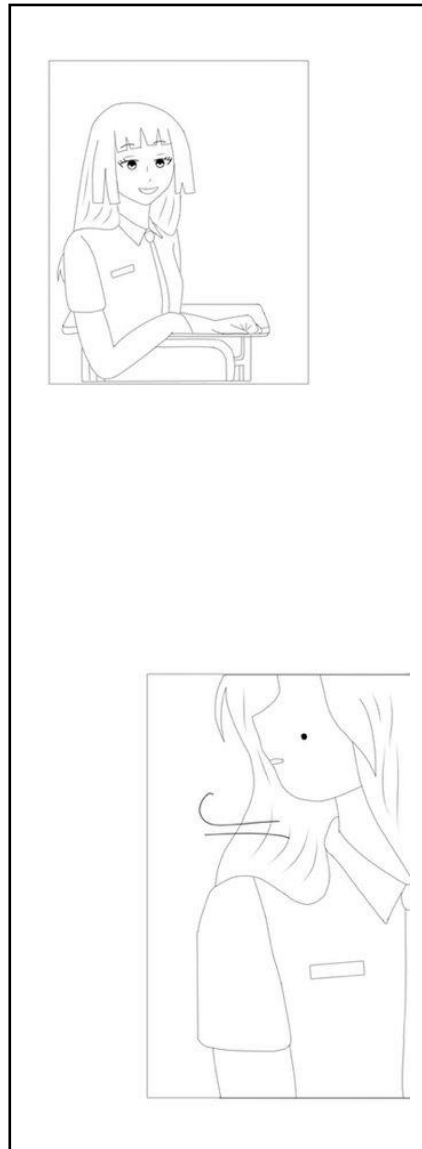
Gambar 3.11 Storyboard 9

3.2.2 Produksi

Pada tahap produksi dilakukan sketsa, pewarnaan, pemberian teks, dan proses animasi.

1. Sketsa

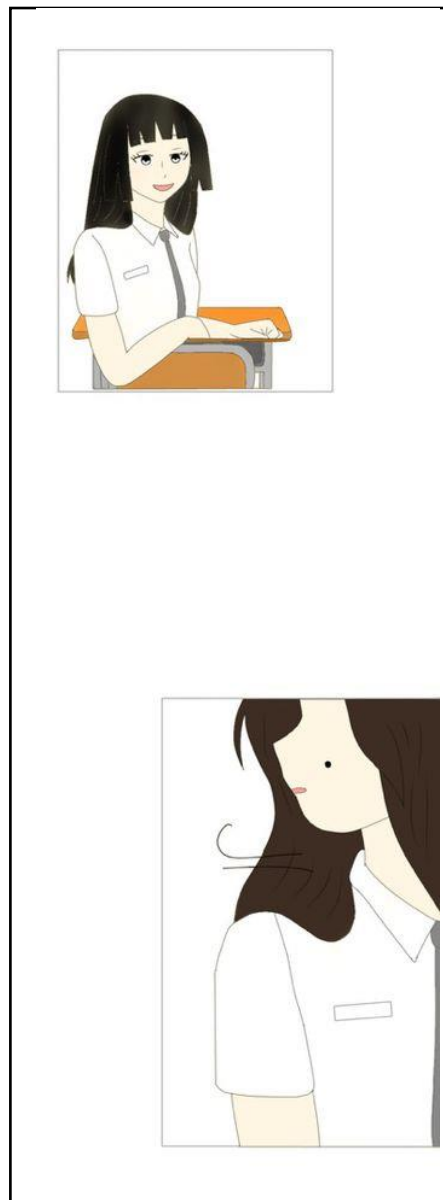
Sketsa adalah gambaran dasar atau proses menggambar yang paling awal untuk menjelaskan fungsi gambar. Berikut sketsa yang digambar oleh penulis tentang *cyberbullying*.



Gambar 3.12 Sketsa

2. Pewarnaan

Warna adalah hal yang penting dalam suatu gambar. Pada umumnya penerapan warna mampu menyampaikan suatu pesan tertentu. Berikut pewarnaan karakter *cyberbullying*.



Gambar 3.13 Pewarnaan

3. Pemberian teks

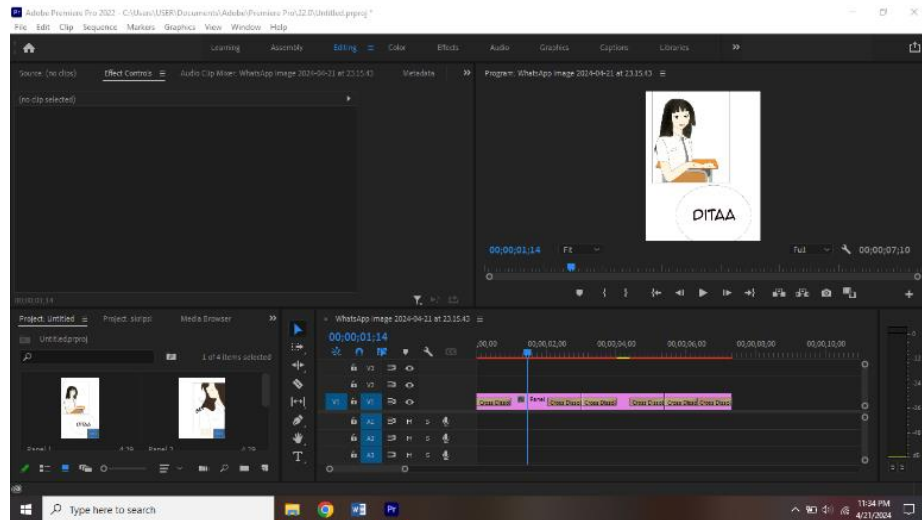
Pemberian teks disebut sebagai balon kata. Balon kata adalah percakapan atau narasi dari kejadian yang terjadi. Fungsi Balon kata agar pembaca dapat dengan mudah membedakan antara dialog dan narasi dalam cerita. Berikut pemberian teks pada panel komik *cyberbullying*.



Gambar 3.14 Pemberian Teks

4. Proses Animasi

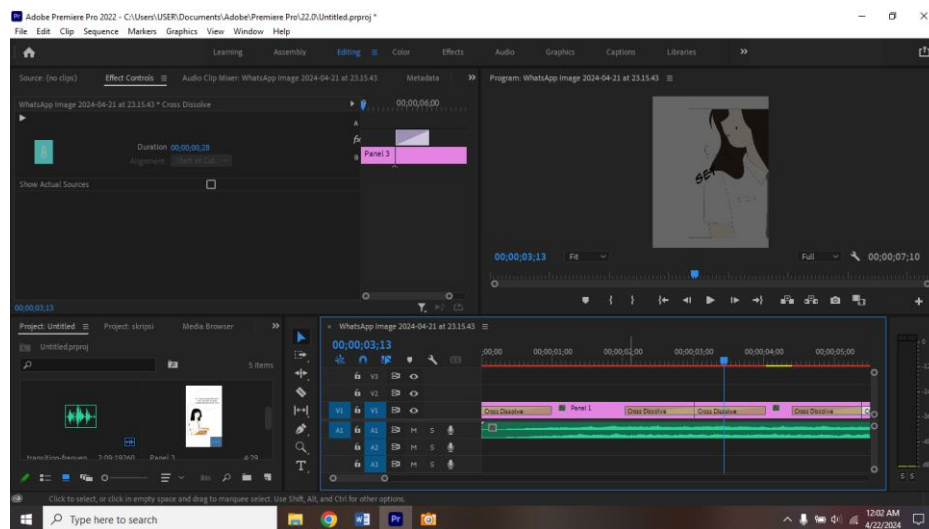
Pada tahap ini penulis melakukan proses animasi dengan menggunakan *Adobe Premier Pro* untuk memberi efek pada animasi agar tidak terlihat kaku.



Gambar 3.15 Proses Animasi

3.2.3 Pasca-produksi

Pada tahap pasca-produksi dilakukan sedikit penambahan *visual effect* dan *mastering*.



Gambar 3.16 Penambahan Visual Effect

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada bab ini akan dibahas hasil perancangan animasi *cyberbullying* di kalangan remaja dengan menggunakan *Adobe Premier Pro 2022* dan hasil pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner.

Adapun hasil yang disajikan dapat dilihat pada gambar berikut ini.

1. Scene 1

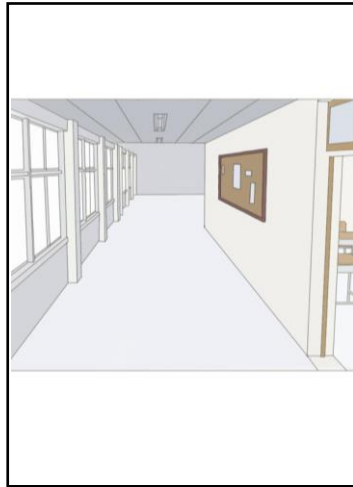
Tampilan Sekolah Harapan Bangsa.



Gambar 4.1 Scene 1

2. *Scene 2*

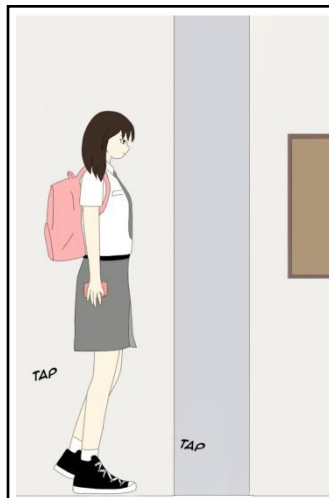
Tampilan koridor sekolah Harapan Bangsa.



Gambar 4.2 Scene 2

3. *Scene 3*

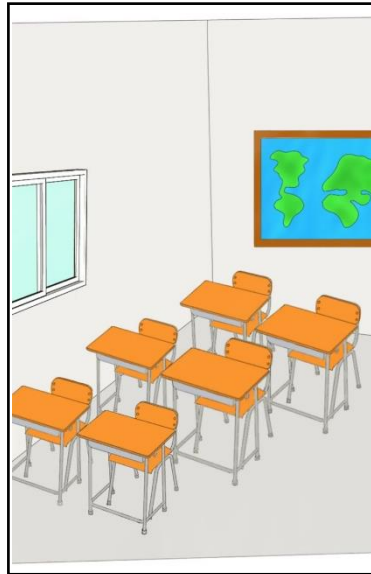
Tampilan Dita berjalan di koridor sekolah.



Gambar 4.3 Scene 3

4. *Scene 4*

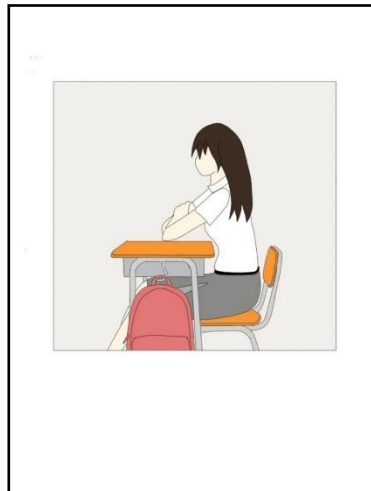
Tampilan ruang kelas Dita.



Gambar 4.4 Scene 4

5. *Scene 5*

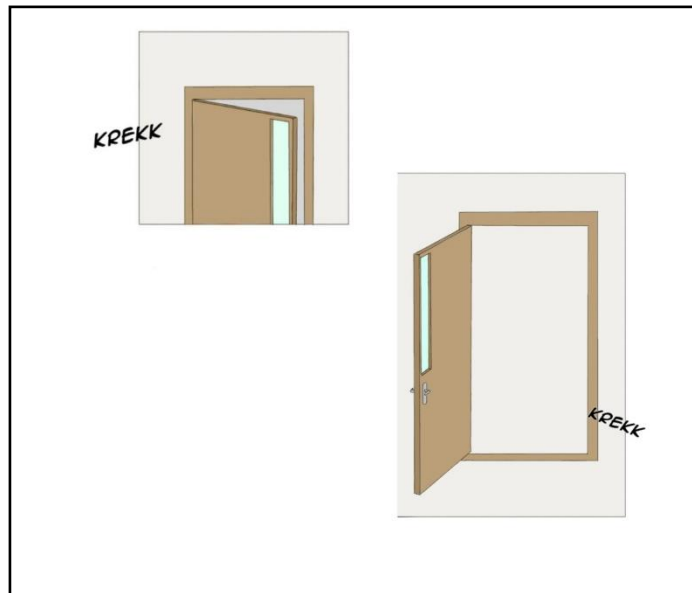
Tampilan Dita duduk di tempatnya sambil melipat tangannya sambil menunggu bel berbunyi.



Gambar 4.5 Scene 5

6. *Scene 6*

Tampilan pintu kelas terbuka.



Gambar 4.6 Scene 6

7. *Scene 7*

Tampilan Yuna datang sambil melambaikan tangan.



Gambar 4.7 Scene 7

8. Scene 8

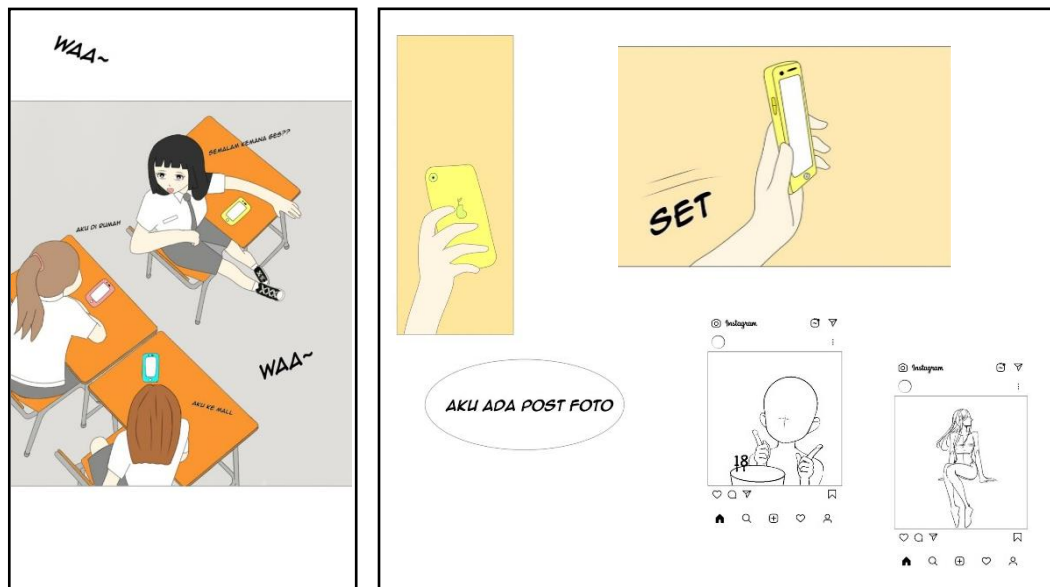
Tampilan dua teman Yuna juga melambaikan tangan.



Gambar 4.8 Scene 8

9. Scene 9

Tampilan mereka bertiga duduk di tempat masing-masing sambil ngobrol tentang postingan di media sosial mereka.



Gambar 4.9 Scene 9

10. *Scene 10*

Tampilan Yuna memanggil Dita.



Gambar 4.10 Scene 10

11. *Scene 11*

Tampilan Dita terkejut dan menoleh ke arah Yuna.



Gambar 4.11 Scene 11

12. Scene 12

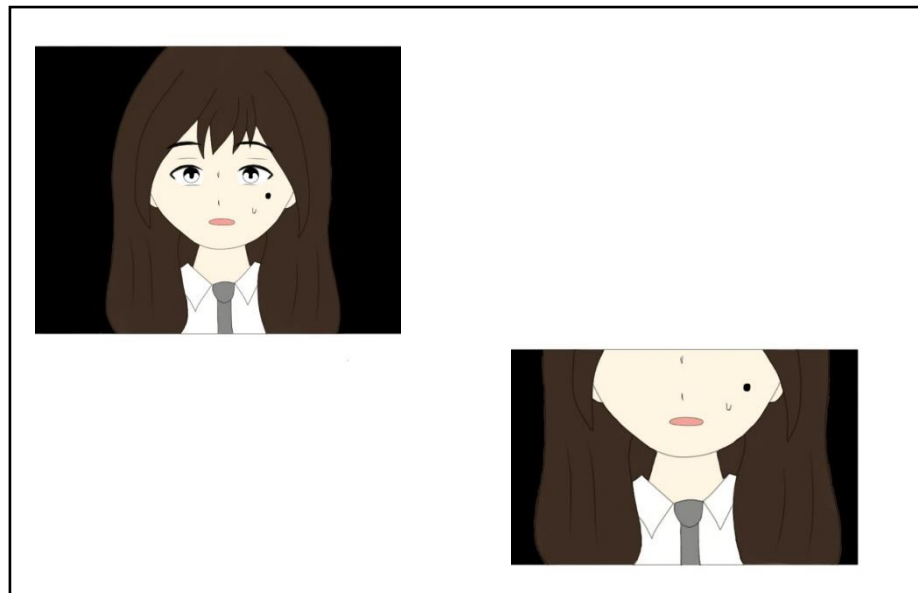
Tampilan Yuna bertanya kepada Dita ada main sosial media atau tidak.



Gambar 4.12 Scene 12

13. Scene 13

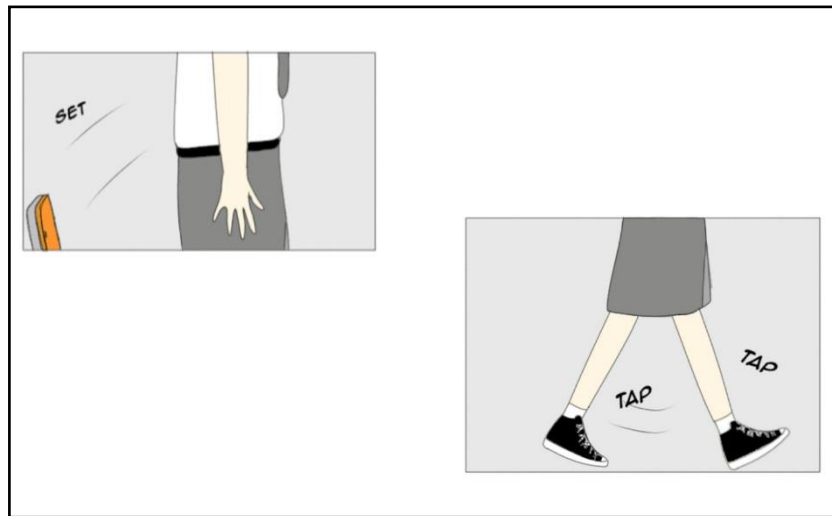
Tampilan Dita ragu menjawab Yuna.



Gambar 4.13 Scene 13

14. *Scene 14*

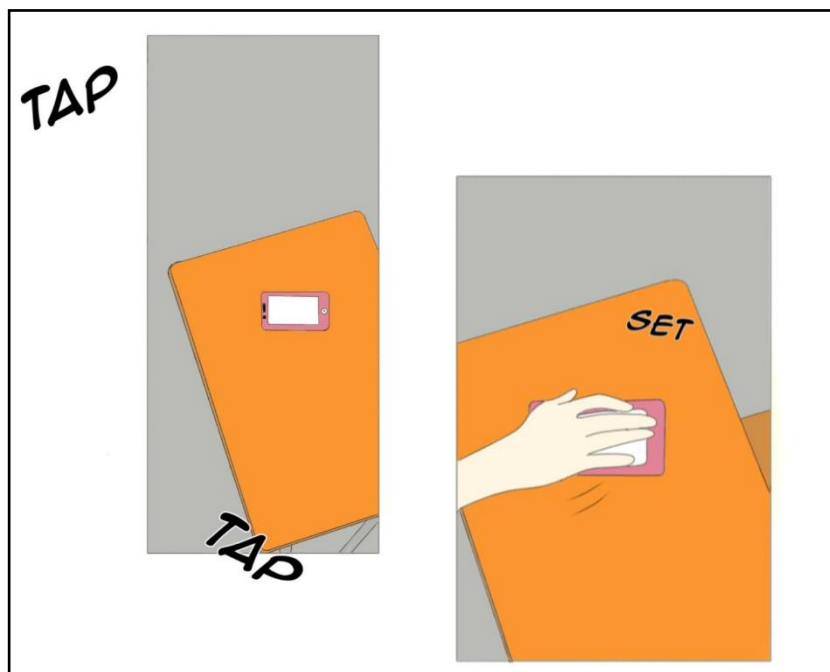
Tampilan Yuna berjalan ke tempat Dita.



Gambar 4.14 Scene 14

15. *Scene 15*

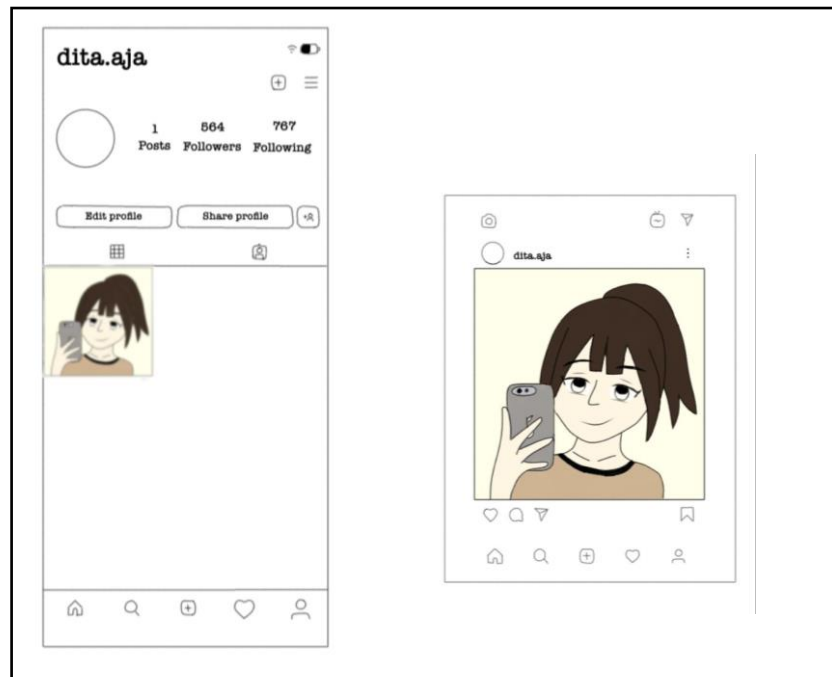
Tampilan Yuna mengambil ponsel Dita yang ada di mejanya.



Gambar 4.15 Scene 15

16. Scene 16

Tampilan Yuna buka sosial media Dita.



Gambar 4.16 Scene 16

17. Scene 17

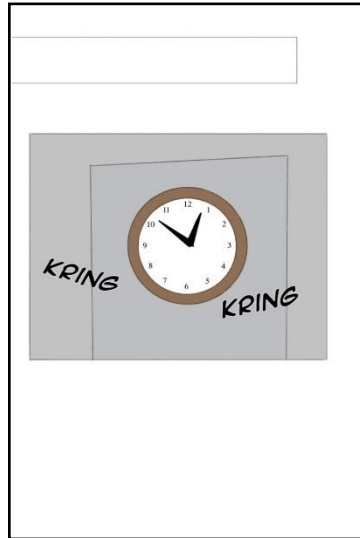
Tampilan Yuna tertawa melihat postingan Dita yang berbeda dengan aslinya.



Gambar 4.17 Scene 17

18. *Scene 18*

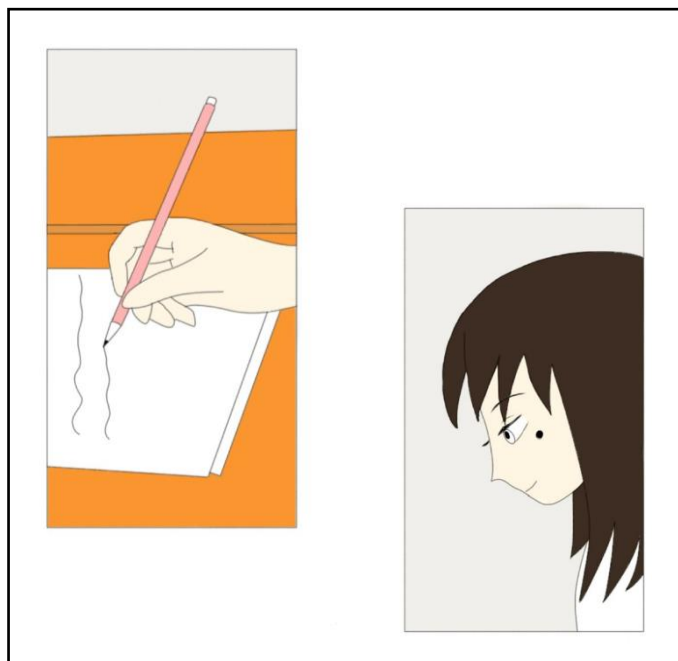
Tampilan bel berbunyi memasuki jam istirahat.



Gambar 4.18 Scene 18

19. *Scene 19*

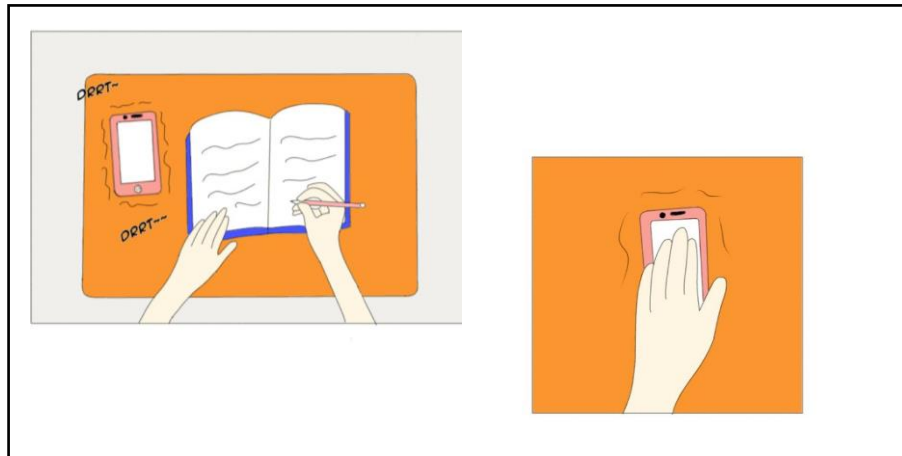
Tampilan Dita sedang menulis.



Gambar 4.19 Scene 19

20. Scene 20

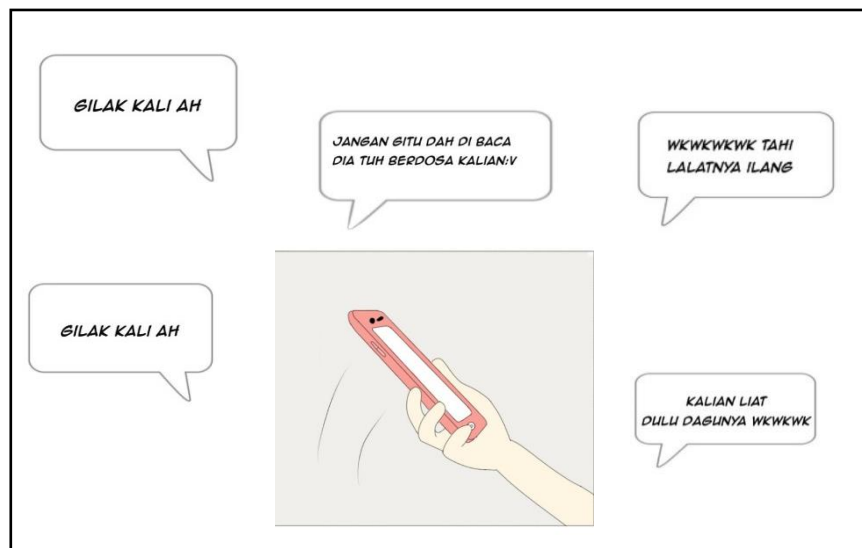
Tampilan tiba-tiba hp Dita bergetar berkali-kali dan mengambil hpnya.



Gambar 4.20 Scene 20

21. Scene 21

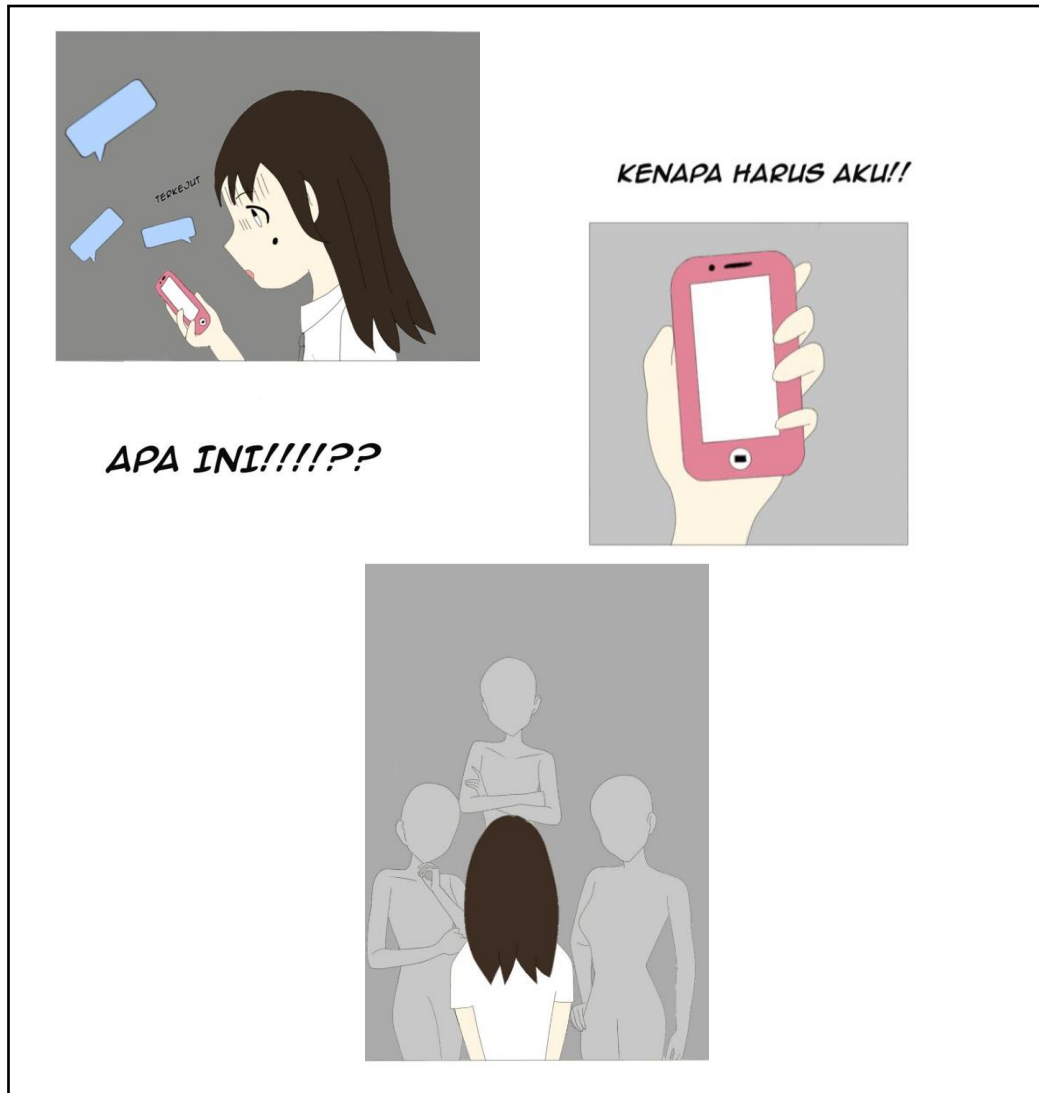
Tampilan Dita melihat postingan di social media dia tersebar di grup kelas dan teman kelasnya memberi hujan kepada Dita.



Gambar 4.21 Scene 21

22. Scene 22

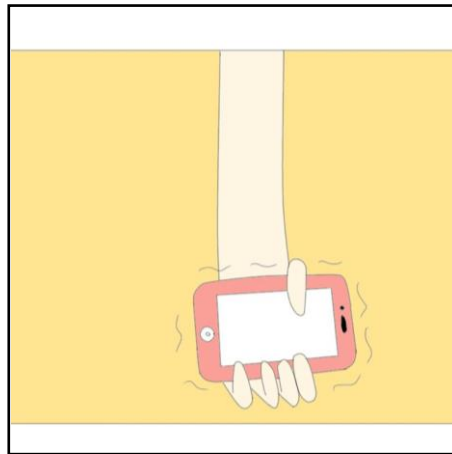
Tampilan Dita terkejut dengan grup chatnya, dan temannya terus membicarakan Dita.



Gambar 4.22 Scene 22

23. *Scene 23*

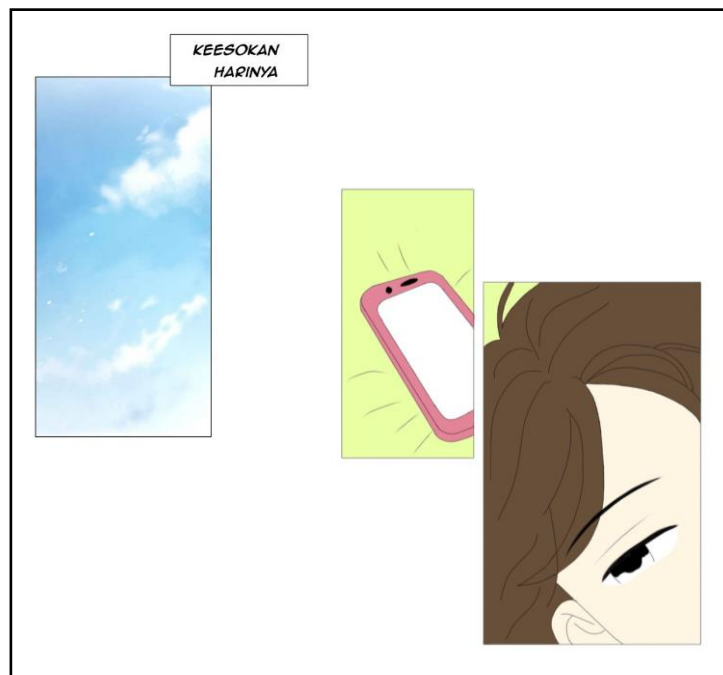
Tampilan hp Dita terus bergetar.



Gambar 4.23 Scene 23

24. *Scene 24*

Tampilan keesokan harinya Dita bangun tidur.



Gambar 4.24 Scene 24

25. *Scene 25*

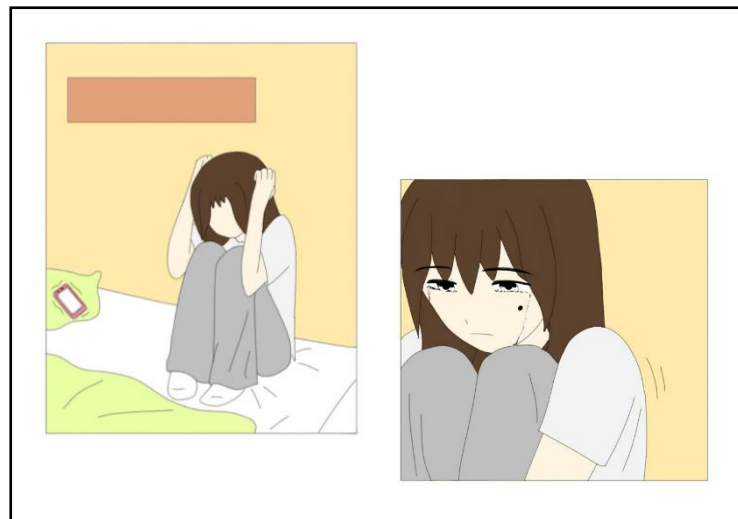
Tampilan Dita duduk di tempat tidurnya dan kondisi kamarnya berantakan.



Gambar 4.25 Scene 25

26. *Scene 26*

Tampilan Dita tidak ingin ke sekolah dan menangis.



Gambar 4.26 Scene 26

27. *Scene 27*

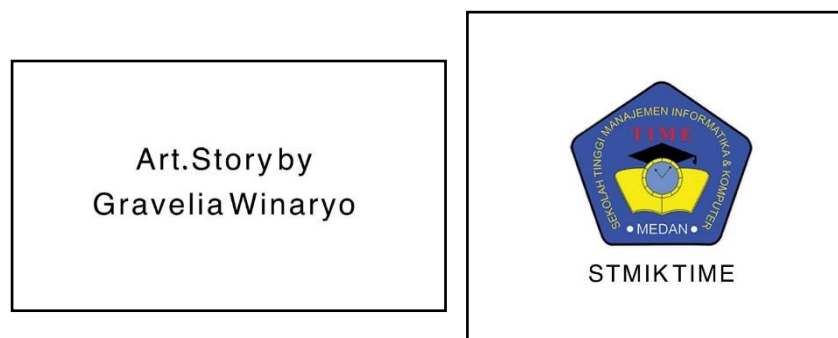
Tampilan kata *stop cyberbullying*.



Gambar 4.27 Scene 27

28. *Scene 28*

Tampilan nama penulis dan logo STMIK TIME.



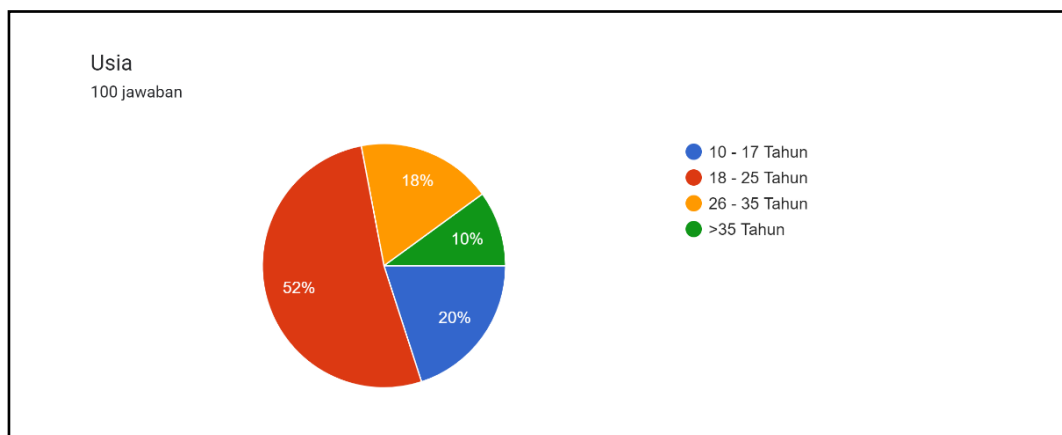
Gambar 4.28 Scene 28

4.2 Pembahasan

Berikut adalah pembahasan mengenai hasil dari kuisioner 100 orang responder.

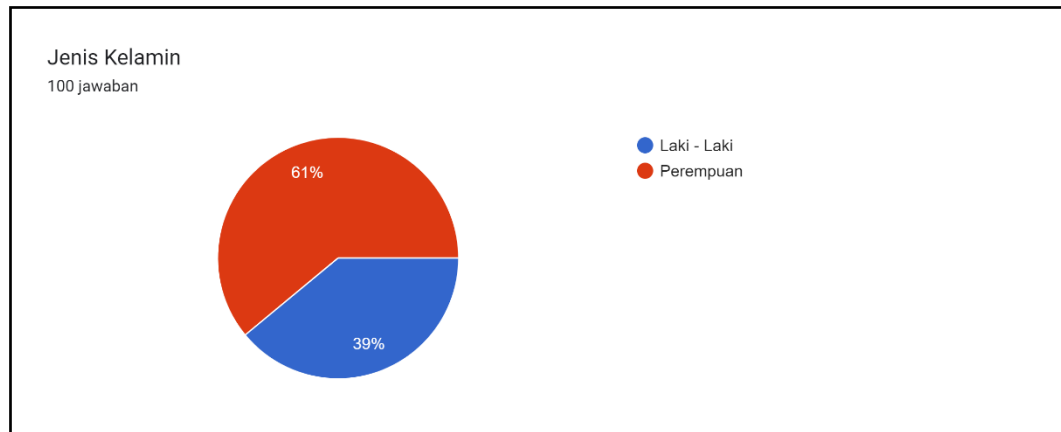
4.2.1 Deskripsi Data Responder

Berdasarkan Gambar 4.29, diketahui jumlah responder yang berusia 10-17 tahun sebanyak 20 orang (20%) responder. Jumlah adalah responder yang berusia 18-25 tahun sebanyak 52 orang (52%) responder. Jumlah responder yang berusia 26- 35 tahun sebanyak 18 orang (18%) responder. Jumlah responder di atas 35 tahun sebanyak 10 orang (10%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa usia yang mendominasi dalam pengisian kuisioner adalah usia 18-25 tahun sebanyak 52 orang (52%).



Gambar 4.29 Diagram usia

Berdasarkan Gambar 4.30, diketahui jumlah responder laki-laki sebanyak 39 orang (39%) responder dan jumlah responder perempuan sebanyak 61 orang (60%). Dari data tersebut dinyatakan bahwa jenis kelamin perempuan mendominasi dalam pengisian kuisioner sebanyak 61 orang (61%).



Gambar 4.30 Diagram Jenis Kelamin

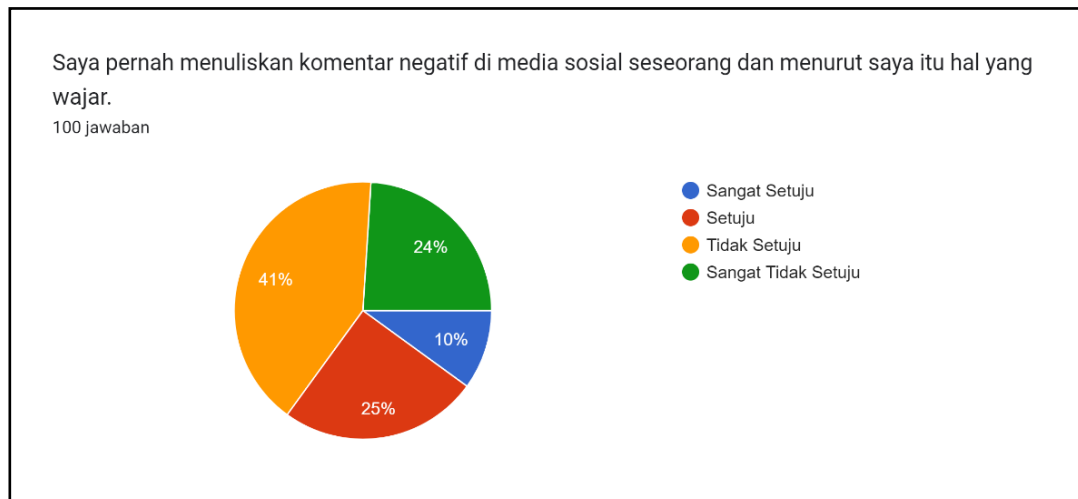
Berdasarkan Gambar 4.31, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 20 orang (20%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 28 orang (28%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 36 orang (36%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 16 orang (16%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 36 orang (36%) responder memilih tidak setuju bahwa hak untuk mengatakan apapun secara online baik itu menyakiti seseorang atau melanggar privasi orang.



Gambar 4.31 Diagram Pertanyaan Pertama

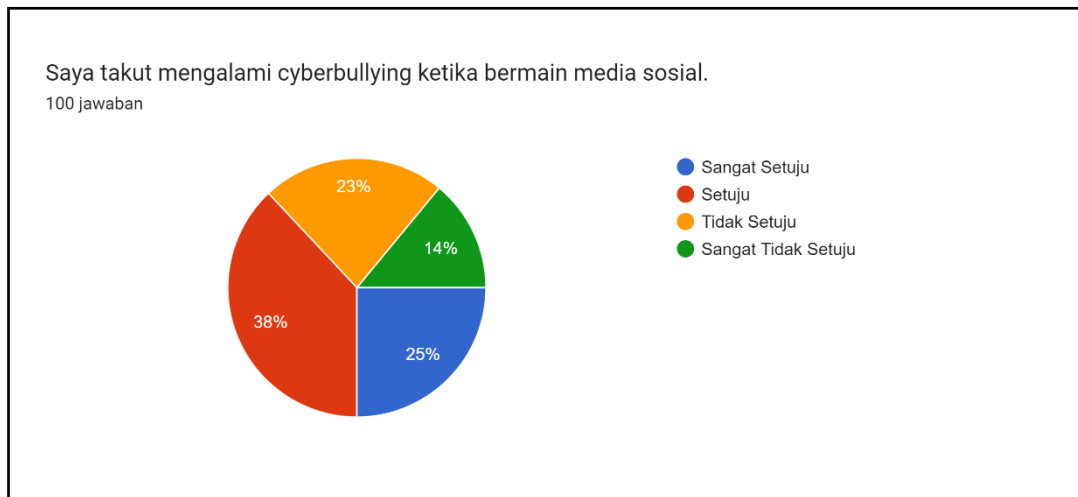
Berdasarkan Gambar 4.32, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 10 orang (10%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 25

orang (25%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 41 orang (41%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 24 orang (24%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 41 orang (41%) responder tidak setuju bahwa menulis komentar negatif di sosial media adalah hal yang wajar.



Gambar 4.32 Diagram Pertanyaan Kedua

Berdasarkan Gambar 4.33, diketahui diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 25 orang (25%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 38 orang (38%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 23 orang (23%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 14 orang (14%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 38 orang (38%) responder setuju takut mengalami *cyberbullying* di media sosial.



Gambar 4.33 Diagram Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan Gambar 4.34, diketahui diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 16 orang (16%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 42 orang (42%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 28 orang (18%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 24 orang (24%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 42 orang (42%) responder setuju *cyberbullying* adalah hal biasa di kalangan pengguna media sosial.



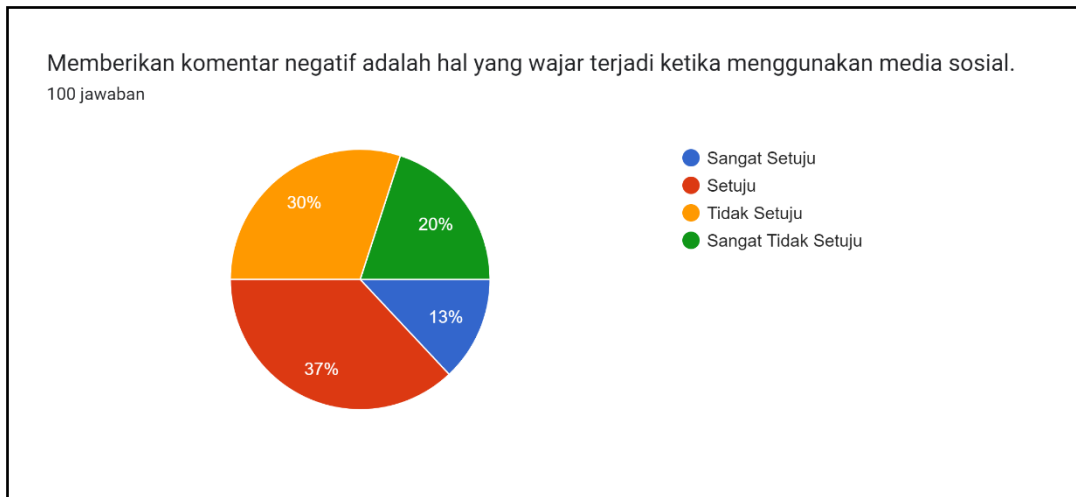
Gambar 4.34 Diagram Pertanyaan Keempat

Berdasarkan Gambar 4.35, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 14 orang (14%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 30 orang (30%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 37 orang (37%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 19 orang (19%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 37 orang (37%) responder tidak setuju merasa puas ketika seseorang yang tidak disukai di *bully* di media sosial.



Gambar 4.35 Diagram Pertanyaan Kelima

Berdasarkan Gambar 4.36, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 13 orang (13%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 37 orang (37%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 30 orang (30%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 20 orang (20%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 37 orang (37%) responder setuju memberikan komentar negatif adalah hal yang wajar terjadi ketika menggunakan media sosial.



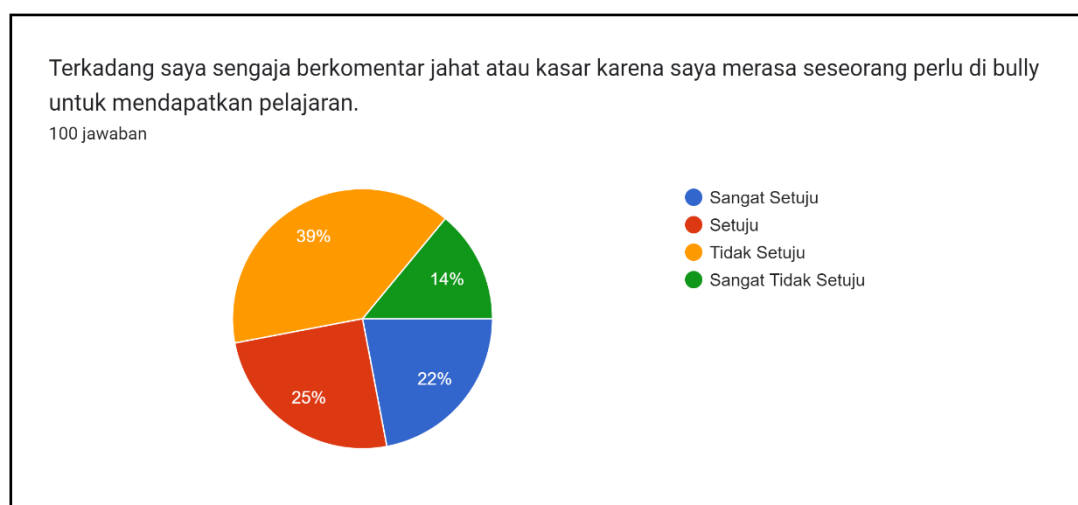
Gambar 4.37 Diagram Pertanyaan Keenam

Berdasarkan Gambar 4.37, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 14 orang (14%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 46 orang (46%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 26 orang (26%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 14 orang (14%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 46 orang (46%) responder setuju orang pantas mendapat komentar-komentar kasar di media sosial.



Gambar 4.36 Diagram Pertanyaan Ketujuh

Berdasarkan Gambar 4.38, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 22 orang (22%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 25 orang (25%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 39 orang (39%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 14 orang (14%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 39 orang (39%) responder tidak setuju sengaja berkomentar jahat karena merasa seseorang perlu di *bully* untuk mendapatkan pelajaran.



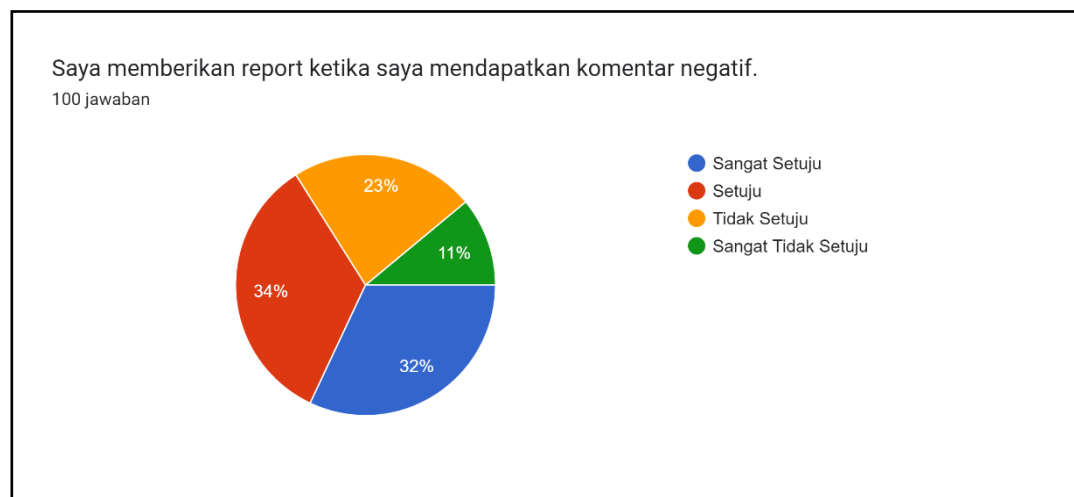
Gambar 4.38 Diagram Pertanyaan Kedelapan

Berdasarkan Gambar 4.39, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 26 orang (26%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 36 orang (36%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 26 orang (26%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 12 orang (12%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 36 orang (36%) responder setuju akan merasa sedih jika teman-teman mengeluarkannya dari grup *chatting*.



Gambar 4.40 Diagram Pertanyaan Kesembilan

Berdasarkan Gambar 4.40, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 32 orang (32%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 34 orang (34%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 23 orang (23%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (11%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 34 orang (34%) responder setuju memberikan *report* jika mendapatkan komentar negatif.



Gambar 4.39 Diagram Pertanyaan Kesepuluh

Berdasarkan Gambar 4.41, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 14 orang (14%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 26 orang (26%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 40 orang (40%) responder.

responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 20 orang (20%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 40 orang (40%) responder tidak setuju *mengupdate* status untuk mengolok seseorang karena kesal.



Gambar 4.41 Diagram Pertanyaan Kesebelas

Berdasarkan Gambar 4.42, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 16 orang (16%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 42 orang (42%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 29 orang (29%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 13 orang (13%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 42 orang (42%) responder setuju sering mengirim foto teman yang lucu menjadi bahan ejekan di dalam *chat*.



Gambar 4.42 Diagram Pertanyaan Kedua Belas

Berdasarkan Gambar 4.43, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 37 orang (37%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 40 orang (40%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 13 orang (13%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 10 orang (10%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 40 orang (40%) responder setuju memblokir akun yang mengirimkan pesan-pesan tidak mengenakkan.



Gambar 4.43 Diagram Pertanyaan Ketiga Belas

Berdasarkan Gambar 4.44, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 18 orang (18%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 20 orang (20%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 33 orang (33%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 29 orang (29%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 33 orang (33%) responder tidak setuju menggunakan akun *fake* (palsu) untuk menyebar keburukan seseorang di media sosial.



Berdasarkan Gambar 4.45, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 14

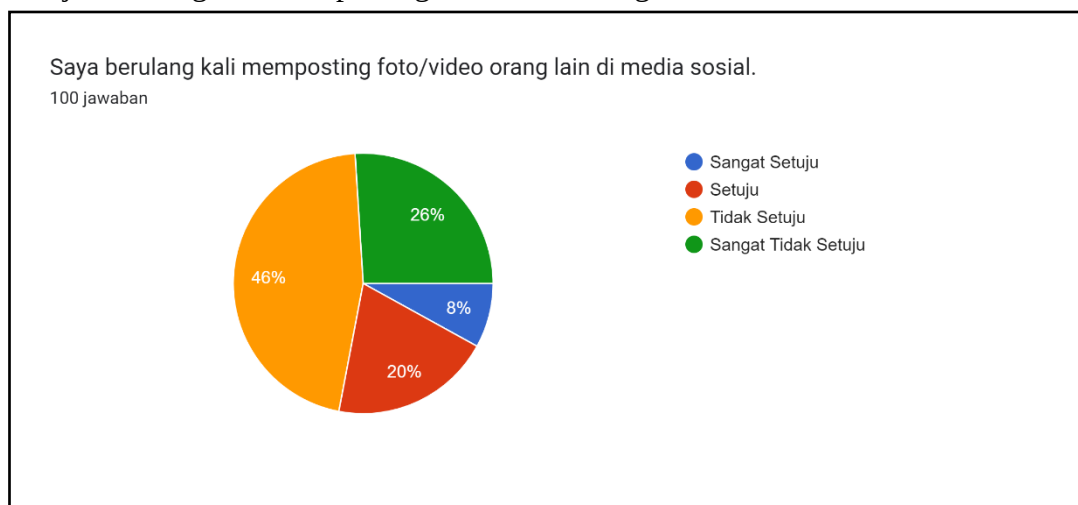
Gambar 4.44 Diagram Pertanyaan Keempat Belas

orang (14%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 23 orang (23%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 33 orang (33%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 30 orang (30%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 33 orang (33%) responder tidak setuju menggunakan kata yang tidak sopan dalam berkomunikasi di media sosial.



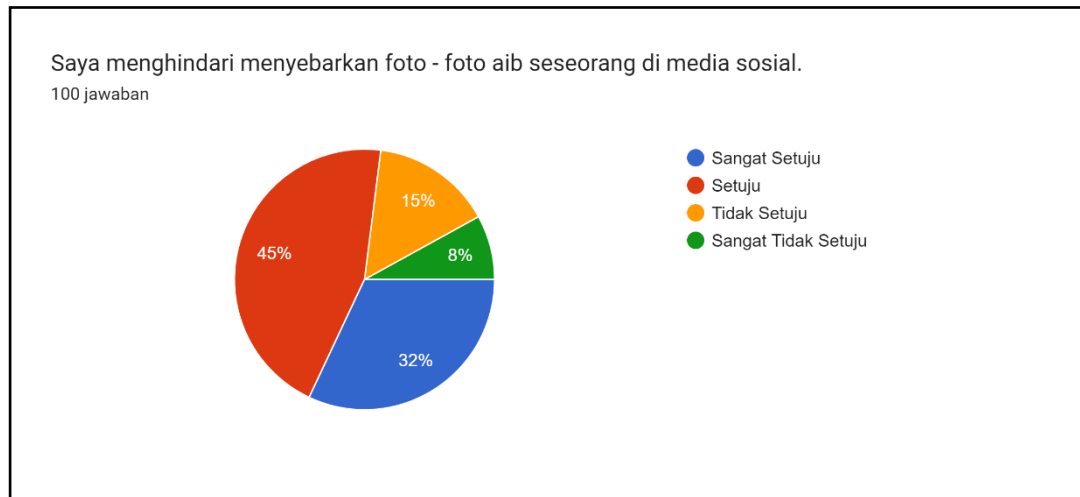
Gambar 4.45 Diagram Pertanyaan Kelima Belas

Berdasarkan Gambar 4.46, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 8 orang (8%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 20 orang (20%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 46 orang (46%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 26 orang (26%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 46 orang (46%) responder tidak setuju berulang kali memposting foto/video orang lain di media sosial.



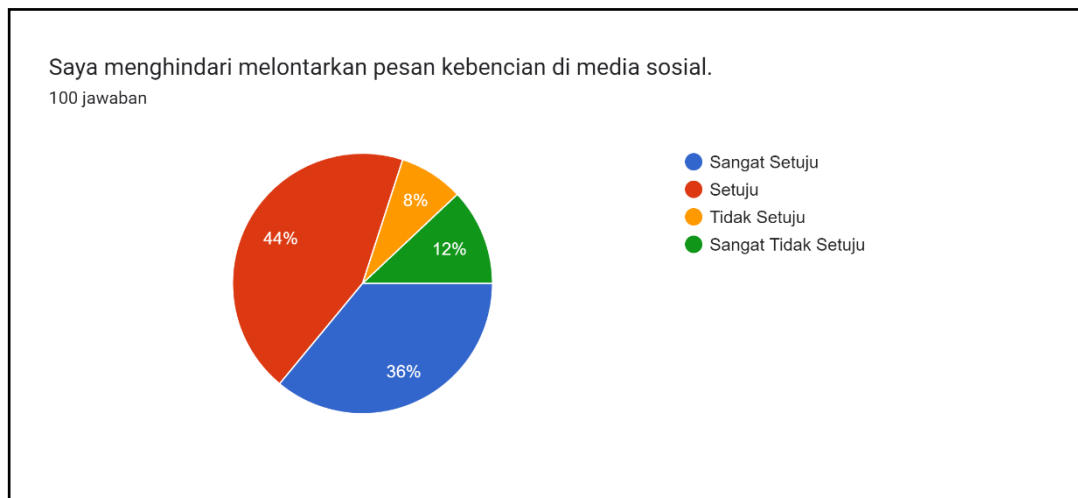
Gambar 4.46 Diagram Pertanyaan Keenam Belas

Berdasarkan Gambar 4.47, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 32 orang (32%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 45 orang (45%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 15 orang (15%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 8 orang (8%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 45 orang (45%) responder setuju menghindari menyebarkan foto-foto aib seseorang di media sosial.



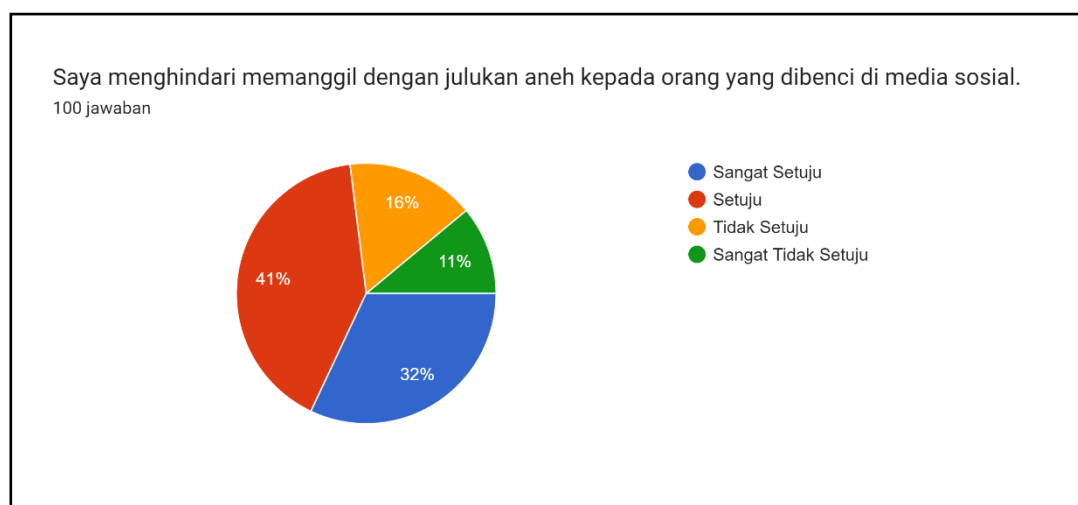
Gambar 4.47 Diagram Pertanyaan Ketujuh Belas

Berdasarkan Gambar 4.48, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 36 orang (36%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 44 orang (44%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 8 orang (8%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 12 orang (12%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 44 orang (44%) responder setuju menghindari melontarkan pesan kebencian di media sosial.



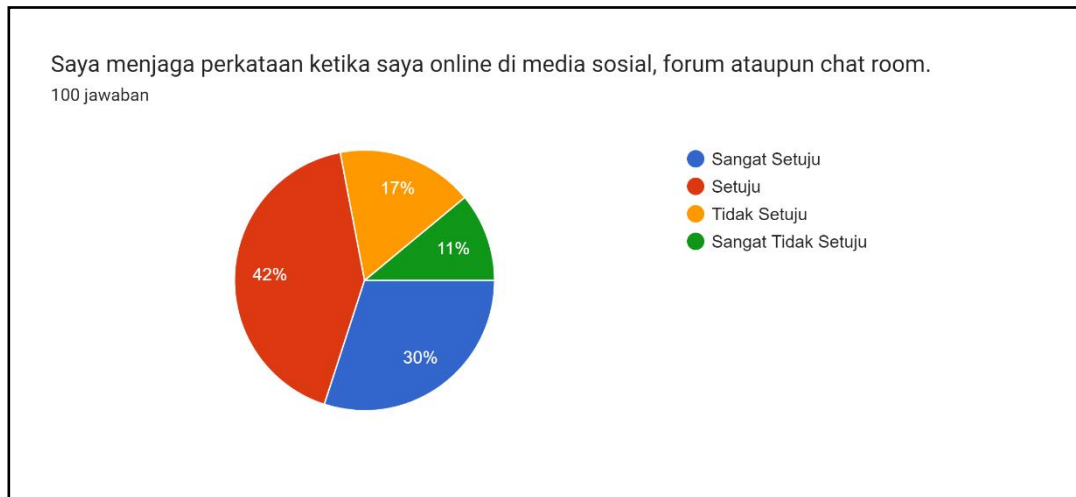
Gambar 4.48 Diagram Pertanyaan Kedelapan Belas

Berdasarkan Gambar 4.49, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 32 orang (32%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 41 orang (41%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 16 orang (16%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (11%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 41 orang (41%) responder setuju menghindari memanggil dengan julukan aneh kepada orang yang di benci di media sosial.



Gambar 4.49 Diagram Pertanyaan Kesembilan Belas

Berdasarkan Gambar 4.50, diketahui jumlah responder sangat setuju sebanyak 30 orang (30%) responder. Jumlah responder setuju sebanyak 42 orang (42%) responder. Jumlah responder tidak setuju sebanyak 17 orang (17%) responder. Jumlah responder sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (11%) responder. Dari data tersebut dinyatakan bahwa 42 orang (40%) responder setuju menjaga perkataan ketika *online* di media sosial, forum, ataupun *chat room*.



Gambar 4.50 Diagram Pertanyaan Kedua Puluh

4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari animasi ini antara lain:

1. Animasi ini memiliki ilustrasi cerita yang mudah dimengerti.
2. Animasi dapat ditonton oleh semua kalangan tanpa terkecuali.
3. Penulis memberikan warna dan musik membuat animasi lebih menarik.

Kelemahan dari animasi ini antara lain:

1. Animasi belum memiliki dubbing.
2. Balon ucapan/balon teks animasi ini masih sedikit.
3. Karakter dan panel pada animasi kurang detail.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada pembuatan animasi pengaruh dampak dan perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja ini menghasilkan video yang berdurasi 2 menit 27 detik dengan format *file* berupa mp4.
2. Penulis menggunakan kuisisioner dengan pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan disebarakan kepada semua kalangan terutama di kalangan remaja untuk memberi pengetahuan tentang pengaruh dan dampak *cyberbullying* itu bisa terjadi.
3. Animasi *motion comic* sebagai penyampaian pesan untuk mengetahui dampak yang terjadi di kalangan remaja dan juga berpikir sebelum bertindak karena satu kata bisa mengakibatkan seseorang terluka.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan penulis sebagai penambahan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Peneliti dapat menambahkan lebih banyak panel agar cerita yang diceritakan lebih detail.
2. Peneliti disarankan menggunakan aplikasi yang lebih profesional agar dapat menghasilkan lebih pewarnaan lebih detail dan menarik.
3. Peneliti dapat menambahkan dubbing agar animasi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amelia, N. P., Suryani, & Hendrawati, S. (2022). Perilaku Bullying dan Dampaknya yang Dialami Remaja. *ComTech Vol.6 , No.1*, 1-12.
- [2] Jalal, N. M., Idris, M., & Muliana. (2021). Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol 5 No 2*, 146-154.
- [3] Listiyani, L. R., Wijayanti, A., & Putrianti, F. G. (2020). Mengatasi Perilaku Cyber Bullying Pada Remaja Melalui Optimalisasi Kegiatan Tripusat Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat ,* 264-274.
- [4] Marsinun, R., & Riswanto, D. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *Jurnal Magister Psikologi UMA, Vol. 12 (2)*, 98-111.
- [5] Rachman, V. S., & Kamarga, H. (2021). Perancangan Motion Comic Bertema Kuliner Cirebon Menggunakan Karakter Topeng Cirebon Dalam Instagram. *Jurnal Desain Vol.8, No.2*, 172-187.
- [6] Selvia, Prestiliano, J., & Prasida, T. S. (2020). Perancangan Motion Comic Sebagai Media Edukasi Tentang Kepedulian Terhadap Gangguan Kecemasan Sosil Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 48-65.
- [7] Arta Jaya, M. R., Darmawiguna, G. M., & Kesiman, M. W. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 222-231.
- [8] Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 37-42.
- [9] Nadya, & Sari, Y. P. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. *JURNAL TITIK IMAJI*, 80-86.
- [10] Khamid, A. N., & Aryanto, H. (2023). PERANCANGAN MOTION COMIC ASAL-USUL TRADISI KOLAK AYAM SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA UNTUK REMAJA. *jurnal Barik*, 219-229.

RIWAYAT HIDUP

Nama : Gravelia Winaryo
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 26 Juni 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Buddha
Alamat : Jl. Ar. Hakim Gang Plastik No. 2, Medan
Email : graveliawinaryo8651@gmail.com

Pendidikan Formal :

2006 – 2008 TK Budi Utomo Medan
2008 – 2014 SD Swasta Budi Utomo Medan
2014 – 2017 SMP Swasta Budi Utomo Medan
2017 – 2020 SMA Swasta Budi Utomo Medan
2020 – Sekarang S1 Teknik Informatika STMIK TIME Medan

Pengalaman Kerja :

2020 – Sekarang Staf Administrasi pada CV. Mainan Nusantara

Medan, 27 Juni 2024



Gravelia Winaryo

SURAT KEPUTUSAN
NO. 052/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama :

Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Hendri, M.Kom
Pembimbing II	Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044008	Gravelia Winaryo	Teknik Informatika
---------	------------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Animasi Motion Comic Tentang Pengaruh Perilaku Dan Dampak Cyberbullying Di Kalangan Remaja
--

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya

- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : GRAVELIA WINARYO
NIM : 2044008
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI MOTION COMIC TENTANG PENGARUH PERILAKU DAN DAMPAK CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA
NAMA DOSEN : HENDRI, M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
14 Desember 2023	Revisi Bab 1 pada bagian pengumpulan data, dan sistematika penulisan	
20 Desember 2023	Bab 1 Acc	
07 Februari 2024	Bab 2 Acc	
16 April 2024	Bab 3 Acc, Ajukan ke Sempro	
21 Juni 2024	1. <i>Backsound</i> kurang sesuai dan <i>volumenya</i> terlalu kecil 2. Story nya kurang menampilkan efek dari <i>cyberbullyng</i> nya 3. Diakhir video tambahkan narasi ajakan <i>stop bullying</i>	
26 Juni 2024	1. Video Animasi Acc 2. Scene pada Penulisan Bab 4, dijadikan penomoran Biasa 3. Lengkapi Dokumen Skripsi Final dan Paper	
28 Juni 2024	Acc Final, Ajukan ke Sidang Meja Hijau	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 28 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Hendri, M.Kom

Mahasiswa,

Gravelia Winaryo



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : GRAVELIA WINARYO
NIM : 2044008
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI MOTION COMIC TENTANG PENGARUH PERILAKU DAN DAMPAK CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA
NAMA DOSEN : JACKRI HENDRIK, S.T., M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
05 Januari 2024	Revisi latar belakang, rumusan masalah dan format margin	
08 Januari 2024	Bab 1 acc	
15 Februari 2024	Revisi perbaikan typo dan penomoran halaman	
20 Februari 2024	Bab 2 acc	
16 April 2024	Revisi bagian analisis, perancangan, dan tahapan perancangan	
22 April 2024	Bab 3 acc	
27 Juni 2024	Bab 4 & 5 acc note : pada daftar isi dan juga di isinya terlihat bab 2 tertulis bab 3, jadi terlihat ada 2x bab 3	
29 Juni 2024	Skripsi final & paper acc	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 29 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



JACKRI HENDRIK, S.T., M.Kom

Mahasiswa,

GRAVELIA WINARYO