

**PERANCANGAN KOMIK ANIMASI 2D “*ATTITUDE AND
MORAL*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

SKRIPSI

Oleh:

PETER

NIM.2044075



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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK ANIMASI 2D “*ATTITUDE AND MORAL*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI

SKRIPSI

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

1

Oleh:

PETER

NIM.2044075

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Hendri, M.Kom

Medan, 31 Juli 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua STMIK TIME

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

Ketua Program Studi



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	: Peter
NIM	: 2044075
Program Studi	: Teknik Informatika
Angkatan	: 2020
Judul Skripsi	: Perancangan Komik Animasi 2D " <i>Attitude and Moral</i> " Sebagai Media Edukasi

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, 31 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Peter

Diketahui oleh

Pembantu Ketua I



Hendri, M.Kom

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan komik animasi 2D berjudul "*Attitude and Moral*" sebagai media edukasi. Komik merupakan alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan moral melalui narasi dan ilustrasi. Dalam era digital, komik yang sebelumnya berbentuk cetak kini telah beralih ke format digital yang lebih mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi komik digital yang mencerminkan nilai-nilai etika dan moral dalam narasinya, serta menyelesaikan konflik moral yang relevan dengan anak-anak. Batasan masalah difokuskan pada edukasi moral anak usia dasar 4-15 tahun, dengan menggunakan *Adobe Animate* untuk pembuatan animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi komik digital yang dirancang berhasil menyampaikan pesan-pesan moral yang mudah dipahami dan diaplikasikan oleh anak-anak. Selain itu, animasi ini juga efektif dalam memberikan contoh penyelesaian masalah etika, sehingga dapat berfungsi sebagai panduan praktis bagi penonton muda dalam menghadapi konflik moral dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Komik Digital, Animasi 2D, *Adobe Animate*

ABSTRACT

This research focuses on the design of a 2D animated comic titled "Attitude and Moral" as an educational medium. Comics are an effective communication tool for conveying moral messages through narrative and illustration. In the digital era, comics, which were previously in print format, have now transitioned to a more easily accessible digital format. This study aims to design a digital animated comic that reflects ethical and moral values in its narrative, as well as resolves moral conflicts relevant to children. The research is focused on moral education for children aged 4-15 years, using Adobe Animate for the animation creation. The findings show that the designed digital animated comic successfully conveys moral messages that are easily understood and applied by children. Additionally, the animation is effective in providing examples of ethical problem-solving, serving as a practical guide for young viewers in facing moral conflicts in everyday life.

Keywords: Digital Comic, 2D Animation, Adobe Animate

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Strata I pada STMIK TIME. Penulis berharap agar hasil dari penelitian yang dilakukan ini dapat membawa banyak manfaat bagi berbagai pihak.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Edi Wijaya, M.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing I dan selaku Ketua STMIK TIME Medan yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
2. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II dan selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Robet, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK TIME Medan.
5. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
6. Teristimewa kepada orang tua dan keluarga tercinta, yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materi kepada penulis selama ini.
7. Seluruh teman yang telah banyak membantu penulis dan memberikan dorongan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian skripsi yang berjudul “Perancangan Komik Animasi 2D *“Attitude and Moral”* Sebagai Media Edukasi” masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan terbatasnya waktu yang digunakan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Akhir kata penulis berharap agar laporan penulisan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 31 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be the name 'Peter' written in a stylized, cursive script.

Peter

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
LAMPIRAN	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	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 Perancangan	9
2.2 Animasi.....	10
2.3 Komik Digital	13
2.4 <i>Multimedia</i>	15
2.5 <i>Storyboard</i>	19
2.6 Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Analisis Masalah	23
3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan.....	23
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	25

3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil.....	46
4.2 Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Stop-motion Animation</i> [10].....	10
Gambar 2.2 <i>Traditional Animation</i> [10]	11
Gambar 2.3 <i>Computer Animation</i> [10]	12
Gambar 2.4 Perbedaan Animasi 2D dan 3D [10]	13
Gambar 2.5 Contoh Animasi Komik Digital [11]	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Storyboard</i> [12]	20
Gambar 3.1 Rancangan <i>Storyboard</i> Pilih Komik	26
Gambar 3.2 Rancangan <i>Storyboard</i> Cover Sketsa 1	27
Gambar 3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 1 Sketsa 1.....	27
Gambar 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 2 Sketsa 1.....	28
Gambar 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 3 Sketsa 1.....	28
Gambar 3.6 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 4 Sketsa 1.....	29
Gambar 3.7 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 5 Sketsa 1.....	29
Gambar 3.8 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 6 Sketsa 1.....	30
Gambar 3.9 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 7 Sketsa 1.....	30
Gambar 3.10 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 8 Sketsa 1.....	31
Gambar 3.11 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 9 Sketsa 1.....	31
Gambar 3.12 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 10 Sketsa 1.....	32
Gambar 3.13 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 11 Sketsa 1.....	32
Gambar 3.14 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 12 Sketsa 1.....	33
Gambar 3.15 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 13 Sketsa 1.....	33
Gambar 3.16 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene Penutup Sketsa 1	34
Gambar 3.17 Rancangan <i>Storyboard</i> Cover Sketsa 2	35
Gambar 3.18 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 1 Sketsa 2.....	35
Gambar 3.19 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 2 Sketsa 2.....	36
Gambar 3.20 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 3 Sketsa 2.....	36
Gambar 3.21 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 4 Sketsa 2.....	37
Gambar 3.22 Rancangan <i>Storyboard</i> Scene 5 Sketsa 2.....	37

Gambar 3.23 <i>Rancangan Storyboard Scene 6</i> Sketsa 2.....	38
Gambar 3.24 <i>Rancangan Storyboard Scene 7</i> Sketsa 2.....	38
Gambar 3.25 <i>Rancangan Storyboard Scene 8</i> Sketsa 2.....	39
Gambar 3.26 <i>Rancangan Storyboard Scene 9</i> Sketsa 2.....	39
Gambar 3.27 <i>Rancangan Storyboard Scene 10</i> Sketsa 2.....	40
Gambar 3.28 <i>Rancangan Storyboard Scene 11</i> Sketsa 2.....	40
Gambar 3.29 <i>Rancangan Storyboard Scene 12</i> Sketsa 2.....	41
Gambar 3.30 <i>Rancangan Storyboard Scene 13</i> Sketsa 2.....	41
Gambar 3.31 <i>Rancangan Storyboard Scene 14</i> Sketsa 2.....	42
Gambar 3.32 <i>Rancangan Storyboard Scene 15</i> Sketsa 2.....	42
Gambar 3.33 <i>Rancangan Storyboard Scene 16</i> Sketsa 2.....	43
Gambar 3.34 <i>Rancangan Storyboard Scene 17</i> Sketsa 2.....	43
Gambar 3.35 <i>Rancangan Storyboard Scene 18</i> Sketsa 2.....	44
Gambar 3.36 <i>Rancangan Storyboard Scene 19</i> Sketsa 2.....	44
Gambar 3.37 <i>Rancangan Storyboard Scene Penutup</i> Sketsa 2.....	45
Gambar 4.1 <i>Scene Pilih Komik</i>	46
Gambar 4.2 <i>Scene Cover</i> Sketsa.....	47
Gambar 4.3 <i>Scene 1</i> Sketsa 1	48
Gambar 4.4 <i>Scene 2</i> Sketsa 1	48
Gambar 4.5 <i>Scene 3</i> Sketsa 1	49
Gambar 4.6 <i>Scene 4</i> Sketsa 1	49
Gambar 4.7 <i>Scene 5</i> Sketsa 1	50
Gambar 4.8 <i>Scene 6</i> Sketsa 1	50
Gambar 4.9 <i>Scene 7</i> Sketsa 1	51
Gambar 4.10 <i>Scene 8</i> Sketsa 1	51
Gambar 4.11 <i>Scene 9</i> Sketsa 1	52
Gambar 4.12 <i>Scene 10</i> Sketsa 1.....	52
Gambar 4.13 <i>Scene 11</i> Sketsa 1.....	53
Gambar 4.14 <i>Scene 12</i> Sketsa 1.....	53
Gambar 4.15 <i>Scene 13</i> Sketsa 1.....	54
Gambar 4.16 <i>Scene Penutup</i> Sketsa 1.....	54
Gambar 4.17 <i>Cover</i> Sketsa 2.....	55

Gambar 4.18 <i>Scene</i> 1 Sketsa 2	56
Gambar 4.19 <i>Scene</i> 2 Sketsa 2	56
Gambar 4.20 <i>Scene</i> 3 Sketsa 2	57
Gambar 4.21 <i>Scene</i> 4 Sketsa 2	57
Gambar 4.22 <i>Scene</i> 5 Sketsa 2	58
Gambar 4.23 <i>Scene</i> 6 Sketsa 2	58
Gambar 4.24 <i>Scene</i> 7 Sketsa 2	59
Gambar 4.25 <i>Scene</i> 8 Sketsa 2	59
Gambar 4.26 <i>Scene</i> 9 Sketsa 2	60
Gambar 4.27 <i>Scene</i> 10 Sketsa 2.....	60
Gambar 4.28 <i>Scene</i> 11 Sketsa 2.....	61
Gambar 4.29 <i>Scene</i> 12 Sketsa 2.....	61
Gambar 4.30 <i>Scene</i> 13 Sketsa 2.....	62
Gambar 4.31 <i>Scene</i> 14 Sketsa 2.....	62
Gambar 4.32 <i>Scene</i> 15 Sketsa 2.....	63
Gambar 4.33 <i>Scene</i> 16 Sketsa 2.....	63
Gambar 4.34 <i>Scene</i> 17 Sketsa 2.....	64
Gambar 4.35 <i>Scene</i> 18 Sketsa 2.....	64
Gambar 4.36 <i>Scene</i> 19 Sketsa 2.....	65
Gambar 4.37 <i>Scene</i> Penutup Sketsa 2.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	5
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 3 Kartu Bimbingan Dosen I

Lampiran 4 Kartu Bimbingan Dosen II

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan suatu bentuk komunikasi yang menggunakan narasi dan ilustrasi yang ditata dengan jelas, supaya pembaca mendapatkan pesan yang jelas dari komik. Secara umum dijelaskan jika komik berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan unsur komik yang dapat menyampaikan ilmu dan dibantu dengan ilustrasi serta narasi atau dialog sesuai kreatifitas dari komikus sehingga memberikan pesan moral yang sesuai untuk pembaca [1].

Komik termasuk media yang mengalami peralihan media Komik yang menggunakan media cetak, beralih ke media digital yang dapat diakses melalui jaringan internet dan disebut komik digital. Komik digital memudahkan pembaca karena cukup terhubung dengan jaringan internet, pembaca dapat mengakses komik digital kapan dan di mana pun berada. Pada zaman ini, internet sudah menjadi kebutuhan utama dari masyarakat. Beliau menjelaskan jika internet merupakan pilihan utama masyarakat untuk mencari berbagai kebutuhan, seperti hiburan atau informasi [2].

Komik digital merupakan berbagai jenis komik yang dapat dibaca melalui media elektronik atau aplikasi media sosial dengan menggunakan jaringan internet. Keunggulan yang dimiliki oleh komik digital, diantaranya adalah pembaca dapat mengakses komik melalui ponsel, dapat membaca komik kapan dan dimana saja,

dapat membaca komik dengan gratis, dapat memberi kritik dan saran kepada komikus melalui kolom komentar.

Etika merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Adanya etika menjadikan manusia mempunyai panduan dalam kehidupan. Hal tersebut terjadi karena manusia sebagai kelompok sosial yang satu sama lain saling berhubungan [3]. Maka perbedaan antara manusia dan hewan adalah adanya nilai budaya yang dimiliki oleh manusia. Proses budaya karena adanya pengaruh akal pikiran. Pijakan budaya sebagai identitas dari masyarakat atau identitas dari individu. Ketika identitas itu hilang tentu akan menghilangkan identitas diri pribadi [4]. Selain itu pendapat lain juga menjelaskan bahwa etika ialah suatu yang urgent dalam kehidupan manusia karena etika mengatur hubungan antara sesama manusia dan bagaimana pergaulan masyarakat [5].

Kemudian, perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Namun sangat disayangkan film animasi yang mendominasi di Indonesia sebagian besar merupakan produk dari luar negeri. Mayoritas diantaranya adalah Jepang, Amerika, bahkan dari negara tetangga terdekat kita Malaysia. Industri film animasi di negara Indonesia sendiri masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini lah yang membuat anak-anak di Indonesia lebih memilih film

animasi luar negeri dari film animasi karya bangsa sendiri, sejauh ini konten film animasi luar negeri masih bisa di cerna oleh anak-anak walaupun dari segi budaya dan nilai moral berbeda jauh dengan yang ada di Indonesia [6]. Melalui animasi dalam membuat suatu penjelasan tentunya lebih dapat dipahami dikarenakan keseluruhan penyampaian informasi berbasis visual.

Berdasarkan latar belakang yang dibahas sebelumnya maka peneliti tertarik untuk membantu meningkatkan kepedulian anak-anak maupun remaja terhadap komik dengan menggunakan judul **“PERANCANGAN KOMIK ANIMASI 2D “ATTITUDE AND MORAL” SEBAGAI MEDIA EDUKASI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian pada latar belakang, maka permasalahan yang dihadapi adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah animasi komik digital yang mencerminkan nilai nilai etika dan moral dalam narasinya?
2. Bagaimana konflik moral dalam komik anak-anak dapat diselesaikan melalui animasi komik digital yang dirancang?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini akan diuraikan batasan masalah pada penelitian ini agar penelitian dapat diselesaikan pada waktunya antara lain:

1. Fokus edukasi moral anak usia dasar 7-15 tahun.
2. Animasi digambar dengan menggunakan *Adobe Animate*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sebuah animasi komik digital yang mencerminkan nilai-nilai etika dan moral dalam narasinya.
2. Untuk menyelesaikan konflik moral dalam komik anak-anak melalui animasi komik digital yang dirancang.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan etika dan moral anak-anak serta remaja melalui media komik animasi 2D. Dengan menyajikan pesan-pesan moral yang jelas dan relevan dengan konteks kehidupan mereka, komik ini dapat menjadi alat yang efektif dalam membentuk sikap dan perilaku yang positif.
2. Dengan menggunakan media komik animasi 2D, penelitian ini dapat membantu meningkatkan minat anak-anak dan remaja terhadap membaca. Komik animasi memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi target audiensnya.
3. Penelitian ini juga dapat membantu dalam meningkatkan produksi konten lokal, khususnya dalam industri komik animasi. Dengan menyajikan karya-karya komik animasi yang berkualitas dan relevan dengan budaya dan nilai-nilai lokal, penelitian ini dapat menjadi dorongan untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas dalam industri kreatif Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Jadwal Penelitian

Berikut ini akan diuraikan tabel jadwal penelitian dari awal penelitian hingga penelitian selesai yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Ket.	Waktu		2023								2024															
				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Rumusan Masalah																										
2	Pengumpulan Data																										
3	Analisis Game																										
4	Perancangan Game																										
5	Uji Coba Game																										
6	Penulisan Laporan																										

2. Bahan dan Alat

Berikut ini akan dijelaskan bahan dan alat yang digunakan yaitu berupa *hardware* dan *software* yang digunakan dalam proses penelitian.

Hardware yang digunakan yaitu sebuah laptop dengan spesifikasi:

- Processor Ryzen 5 5600G @ 2.40GHz.
- RAM 16GB.
- Perangkat *keyboard*.
- Perangkat *touchpad*.
- Display* dengan resolusi 1920 x 1080 pixel.

Software yang digunakan yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows 10 64 Bit.
- b. Adobe Photoshop.
- c. XAMPP Control Panel.

3. Metode Pengumpulan Data

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

a. Metode Observasi

Observasi ini dilakukan dengan meninjau langsung anak-anak dan orang tua yang sudah diambil sebagai sampel. Sehingga dapat mengetahui secara pasti mengenai bagaimana keadaan mereka, hingga kebiasaan mereka yang nantinya bisa dikumpulkan menjadi sebuah data.

b. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data melalui internet maupun buku yang sesuai dengan topik yang dibahas.

1.6 Analisis Sistem

Proses analisis dilakukan terhadap komik animasi 2D, penting untuk memahami pengaruh komik terhadap pembaca. Terutama dalam konteks pendidikan. Kemudian, Dengan memahami pesan moral dalam komik dan pengaruhnya terhadap sikap dan moral serta pendidik dapat memilih komik yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam komik animasi 2D, diutamakan dengan *character* dan *story board* tersebut.

1.7 Perancangan Sistem

Dalam melakukan perancangan, penulis menggunakan metode PQ4R yang di mana metode ini merupakan metode yang sering digunakan, tahapan-tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan tentang nilai-nilai etika dan moral yang ingin disampaikan ialah karya sastra seperti novel, cerita pendek, dan puisi, yang memiliki moral yang kuat.

2. Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap peneliti harus mempertimbangkan elemen-elemen seperti, narasi, gambaran dan interaktivitas.

3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan *character design* dan *storyboard*

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan konservasi dari *storyboard* dan dibuat komik animasi.

5. Evaluasi

Setelah masa pembuatan animasi selesai, akan perlu mengumpulkan umpan balik dari pembaca dan melakukan evaluasi terhadap efektivitas sistem komik dalam menyampaikan pesan etika dan moral.

1.8 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai landasan dan kajian teori-teori yang berhubungan dengan judul penulisan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang tahapan-tahapan metode penelitian yang dilakukan dengan poin utama yaitu pada analisis dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan sistem, desain, hasil *testing* dan implementasinya. Dari hasil yang didapat akan dilakukan pembahasan yang berisikan tentang hasil penelitian yang didapatkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan penelitian dengan proses analisa terhadap teori dan hasil pengujian. Dan juga terdapat saran yang berisikan hal-hal yang belum berhasil dan masih mengalami masalah berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang melibatkan deskripsi mengenai arsitektur dan komponen serta penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari beberapa elemen terpisah dalam satu kesatuan yang utuh sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu rancang bangun yang baik [7].

Perancangan sistem merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu dan perangkat [8].

Perancangan sistem merupakan proses pembuatan skenario atau gambaran rencana elemen-elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan utuh dan berfungsi sebagaimana tujuan mengapa sistem tersebut dibuat [9].

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan perancangan adalah proses yang melibatkan deskripsi, penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari elemen-elemen terpisah dalam satu kesatuan utuh, dengan tujuan menghasilkan sebuah rancang bangun yang baik. Dalam konteks perancangan sistem, tujuannya adalah untuk mengonstruksi sistem yang memenuhi spesifikasi kebutuhan fungsional, target, performansi, penggunaan sumber daya, serta memperhatikan batasan biaya, waktu, dan perangkat. Ini melibatkan pembuatan skenario atau

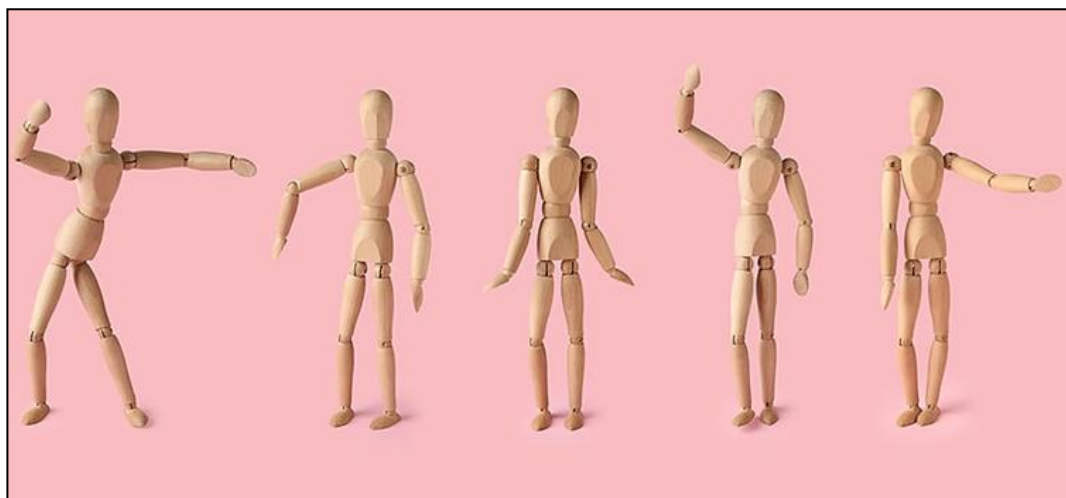
gambaran rencana elemen-elemen terpisah sehingga membentuk satu kesatuan yang berfungsi sesuai dengan tujuan sistem tersebut dibuat.

2.2 Animasi

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi dikategorikan menjadi 2 yaitu [10]:

1. *Stop-motion Animation.*

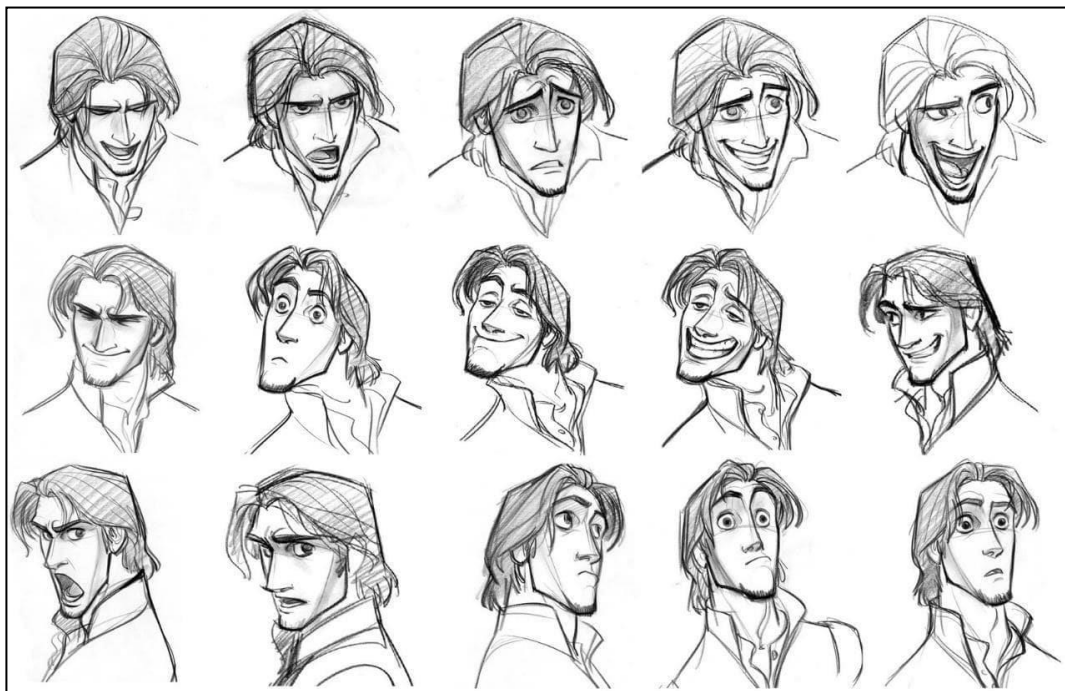
Bisa disebut juga dengan *claymation* karena jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Animasi ini dihasilkan dari pengambilan gambar berupa boneka atau yang lainnya, yang digerakkan secara bertahap. Dalam pengerjaannya, teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Salah satu contoh *stop-motion animation* adalah *Chicken Run* karya Nick Parks.



Gambar 2.1 Contoh *Stop-motion Animation* [10]

2. *Traditional Animation.*

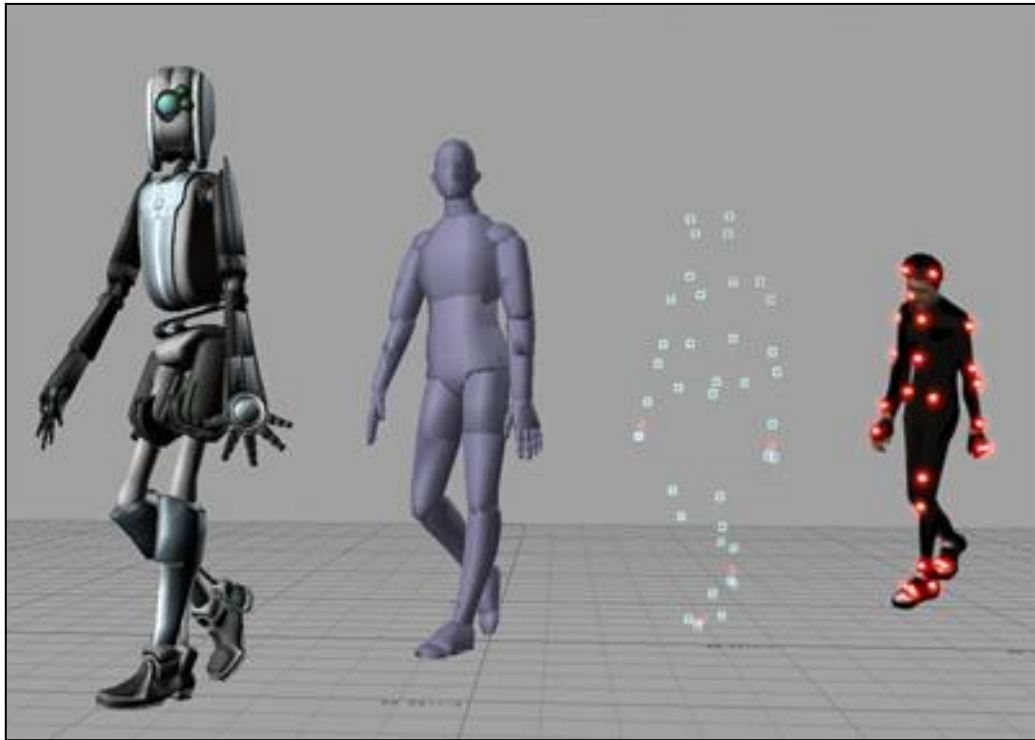
Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Sering disebut juga dengan *cell animation* karena pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap gerakan dari objek digambar satu persatu di atas *cell*.



Gambar 2.2 *Traditional Animation* [10]

3. *Computer Animation.*

Secara keseluruhan animasi ini dikerjakan dengan bantuan komputer, mulai dari pembuatan karakter, pengaturan gerakan objek dan kamera, pemberian suara, dan *special effect*. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan menjadi mungkin dan lebih mudah. Namun, animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.



Gambar 2.3 Computer Animation [10]

Selain itu, berdasarkan jenis dimensi, animasi dibagi menjadi 2 kelompok dimensi antara lain [10]:

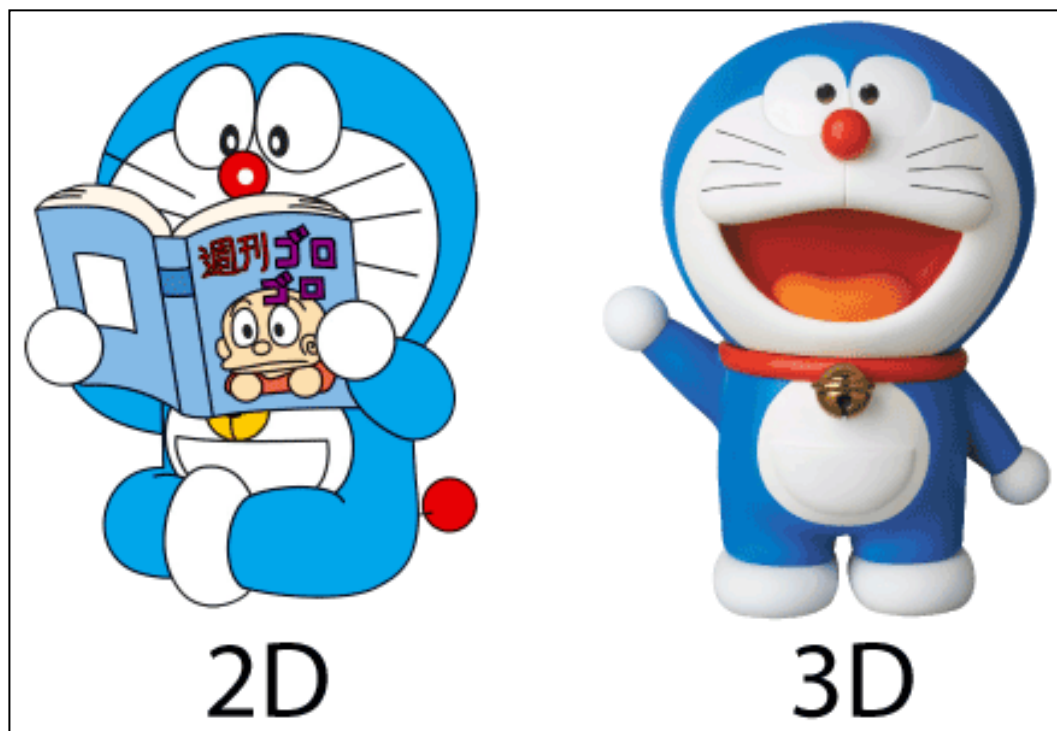
1. Animasi 2D.

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan. Contoh animasi 2D ditemukan pada serial kartun yang sering Anda tonton semasa kecil, seperti kartun Mickey Mouse, Tom & Jerry, Doraemon, atau Spongebob Squarepants.

2. Animasi 3D.

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah

software untuk mengolah dan membuat animasi, *animator* mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan. Animasi 3D akan terlihat sangat realistis dan semua prosesnya dilakukan di komputer. Proses membuat animasi 3D umumnya dapat dibagi ke tiga tahap, yaitu *modelling*, *layout and animation*, dan *rendering*. *Modelling* adalah proses pembuatan objek 3D dalam suatu adegan di komputer. *Layout and animation* yaitu proses memposisikan objek dan membuat objek 3D bergerak. Kemudian proses selanjutnya adalah *rendering*, yaitu mengolah semua data di proses sebelumnya ke dalam suatu hasil akhir.



Gambar 2.4 Perbedaan Animasi 2D dan 3D [10]

2.3 Komik Digital

Komik digital adalah bentuk komik yang disajikan secara elektronik melalui berbagai platform digital, seperti situs web khusus, aplikasi komik, atau platform

media sosial. Dibandingkan dengan komik konvensional yang dicetak di atas kertas, komik digital memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan cerita dan ilustrasi kepada pembaca [11].

Berikut adalah beberapa karakteristik dan fitur utama dari komik digital [11]:

1. **Aksesibilitas:** komik digital dapat diakses oleh pembaca melalui berbagai perangkat elektronik yang terhubung ke internet, seperti komputer, tablet, atau ponsel cerdas. Hal ini memberikan kemudahan akses bagi pembaca untuk membaca komik di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.
2. **Interaktivitas:** komik digital sering kali menawarkan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi daripada komik cetak. Pembaca dapat berinteraksi dengan komik melalui fitur seperti *zoom*, *klik*, atau *swipe*, yang memungkinkan mereka untuk menjelajahi cerita dengan cara yang lebih dinamis.
3. **Pengayaan konten:** dengan bantuan teknologi digital, komik digital dapat diperkaya dengan berbagai media tambahan seperti animasi, suara, video, *hyperlink*, atau efek visual khusus lainnya. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman membaca dengan menambahkan dimensi multimedia ke dalam cerita.
4. **Distribusi *online*:** komik digital sering kali didistribusikan secara *online* melalui situs *web* khusus, aplikasi komik, atau platform media sosial. Hal ini memungkinkan karya-karya komik untuk mencapai audiens yang lebih luas secara global tanpa terbatas oleh batasan geografis atau distribusi fisik.

5. Partisipasi Pembaca: komik digital memungkinkan pembaca untuk berpartisipasi aktif dalam komunitas pembaca melalui fitur komentar, forum diskusi, atau media sosial terkait. Hal ini menciptakan hubungan yang lebih erat antara pembaca dan pembuat komik, serta memperluas dimensi komunikatif komik itu sendiri.
6. Adaptasi dan Inovasi: komik digital memungkinkan pengarang dan pembuat komik untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi dan terus berinovasi dalam cara mereka menceritakan cerita dan berinteraksi dengan pembaca. Hal ini menciptakan ruang untuk eksperimen dan kreativitas dalam pembuatan komik.



Gambar 2.5 Contoh Animasi Komik Digital [11]

2.4 Multimedia

Istilah *multimedia* pertama kali digunakan pada tahun 1960-an untuk menggambarkan penggunaan lebih dari satu media dalam presentasi atau komunikasi. Pada awalnya, *multimedia* digunakan untuk menggambarkan penggunaan film, slide, teks, dan suara dalam sebuah presentasi. Kata "*multimedia*"

berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu "multi", yang berarti banyak, dan "media", yang berarti media. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah multimedia sebagai berbagai jenis sarana; penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks [12].

Berangkat dari istilah *multimedia* maka terdapat beberapa unsur umum pembentuk *multimedia*. Berikut adalah beberapa unsur yang dimaksud yaitu [12]:

1. Teks.

Teks adalah kata-kata tertulis atau tulisan yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tertentu. Teks biasanya digunakan dalam bentuk judul, subjudul, teks dalam presentasi, atau dalam bentuk artikel pada website. Teks dapat dikatakan sebagai unsur utama yang harus ada pada *multimedia* sama halnya dengan gambar. Teks dapat berbentuk sebagai teks yang dinarasikan atau teks yang ditulis (cetak). Fungsi teks dalam *multimedia* yaitu memberikan informasi tentang topik yang dibahas. Teks juga dapat berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman. Selain itu, teks juga dapat memberikan kemudahan pada aksesibilitas saat menggunakan *multimedia*.

2. Gambar.

Gambar adalah tiruan dari benda nyata atau hasil dari imajinasi yang dibuat dengan alat tulis pada suatu media. Gambar adalah bagian dari media grafis. Media pembelajaran grafis dapat juga disebut dengan media pembelajaran dua dimensi. Media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Jenis media grafis dalam bentuk gambar dalam pengertian ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi,

komik, ilustrasi, karikatur, bahkan foto adalah bagian dari gambar. Gambar, grafik, ilustrasi, atau foto yang digunakan berfungsi untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Gambar dapat digunakan dalam bentuk statis atau bergerak. Selain itu, gambar juga dapat membantu dalam menjelaskan konsep secara lebih jelas dan kompleks jika dibanding penjelasan melalui teks.

3. Audio.

Audio merupakan bahan pembelajaran yang disampaikan lewat rekaman atau informasi yang dapat diterima dengan indra pendengaran. Audio adalah suara atau rekaman audio yang digunakan untuk memberikan informasi, nada, atau efek suara dalam presentasi atau video. Audio dalam *multimedia* dapat memberikan informasi tambahan tentang tema yang dibahas. Selain itu audio juga dapat berfungsi untuk memberikan instruksi tambahan serta memberikan pengalaman multimedia secara keseluruhan. Pengalaman itu dapat berupa suara alam untuk menambah konsentrasi atau pengalaman nyata, atau efek suara untuk memeriahkan *multimedia*.

4. Video.

Video adalah bentuk informasi yang terdiri dari gambar bergerak yang dapat terdiri dari suara atau tanpa suara. Informasi berupa video dapat berupa rekaman gambar bergerak. Video adalah rekaman gerakan visual yang dapat digunakan untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Video dapat berupa animasi atau rekaman langsung. Penggunaan video dalam media pembelajaran dapat mengoptimalkan jalannya kegiatan pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian dengan menggunakan

Video Scribe. Video merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah *multimedia*. Video dapat memberikan fungsi sebagai konten visual yang jelas dan tentunya lebih menarik dari gambar biasa. Fungsi lain dari video dapat menjelaskan informasi kompleks, yang tidak maksimal jika dijelaskan menggunakan gambar atau audio. Selain itu audio juga dapat menambah daya tarik visual pengguna *multimedia*.

5. Animasi.

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi sering digunakan dalam bentuk kartun atau dalam pengembangan gim. Animasi dalam *multimedia* memiliki fungsi yang tidak kalah penting. Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang kompleks sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami suatu topik. Misalnya menjelaskan proses perubahan atau terjadinya fenomena alam. Selain itu, animasi dapat meningkatkan daya tarik pengguna *multimedia* yang berefek pada peningkatan interaktivitas pengguna *multimedia*.

6. Interaktif.

Unsur terakhir dalam *multimedia* adalah adanya pemicu kegiatan interaktif dalam media tersebut. Interaktif dalam *multimedia* merujuk pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten *multimedia*. Komponen yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten *multimedia*, seperti tombol, hyperlink, atau kontrol media. Fungsi utama dari interaktif dalam *multimedia* adalah memberikan kemudahan dalam hal navigasi. Selain itu,

unsur interaktif juga dapat memberikan informasi tambahan yang tidak dapat ditampilkan dalam *multimedia* tersebut.

2.5 *Storyboard*

Storyboard adalah alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar berurutan bingkai demi bingkai, shot demi shot yang diadaptasi dari terjemahan naskah (skrip). *Storyboard* adalah konsep gambar yang menjelaskan dan menambah narasi naskah dan memungkinkan seluruh tim produksi mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan oleh naskah sebelum pembuatan film/animasi yang sebenarnya [12].

Terdapat elemen-elemen konstruktif pada *storyboard* yang berperan penting dalam pembuatan animasi, yaitu [12]:

1. Perspektif.
2. *Blocking dan Point of Interest*.
3. *Framing*.
4. *Direction*.
5. *Angle*.
6. Kreatif dan Komunikatif.

Terdapat 2 tahapan dalam membuat *storyboard* yaitu [12]:

1. Persiapan, mencakup diskusi, penentuan konsep atau ide, riset, membuat karakter berdasarkan cerita yang nantinya dibuat oleh *character development*, dan membuat naskah atau skenario.
2. Menggambar, yang di mana perancang *storyboard* mulai menuangkan isi naskah ke dalam bentuk gambar yang dibuat *per-frame*.



Gambar 2.6 Contoh Storyboard [12]

2.6 Penelitian Terdahulu

Berikut ini akan diuraikan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik pada penelitian ini yang disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

Nama Penulis (Tahun)	Judul	Keterangan
Fabia Aliyya Zahra Alam, A. A. Gde Bagus Udayana, dan Ida Ayu Dwita Krisna Ari (2023)	Perancangan Komik "Tapel (Topeng) Si Bogoh" Sebagai Media Promosi Untuk <i>Intellectual Property</i> <i>Blelozz</i> Di Madeblez Studio	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan komik dapat dimanfaatkan sebagai media promosi yang baru dan menarik khalayak namun tetap memberikan citra desain yang sesuai

		dengan <i>brand philosophy</i> perusahaan mulai dari pembuatan gaya ilustrasi komik, <i>layout</i> , tipografi, warna, <i>storyline</i> dan desain karakter. Sehingga, Blelozz memiliki pembeda dari kompetitor yang lain dan membuat perusahaan memiliki peluang promosi yang menarik pada pemasarannya dalam bidang komik ini [13].
Dominikus Donny Gunawan dan Yulianti Mayank Sari (2023)	Perancangan Komik Digital sebagai Eksplorasi Visual Dampak dari Tawuran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menciptakan komik yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang konsekuensi tawuran, diharapkan dapat memberikan edukasi yang bermanfaat dan membentuk kesadaran positif di kalangan pembaca, khususnya generasi muda [14].
Akhmad Nur Khamidi, dan	Perancangan <i>Motion Comic</i> Asal Usul Tradisi Kolak Ayam Sebagai	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

Hendro Aryanto (2023)	Media Pengenalan Budaya Untuk Remaja	dengan dibuatnya <i>motion comic</i> ini diharapkan remaja di Gresik mulai tertarik dengan sejarah dan budaya kotanya sendiri. Bagi peneliti yang akan mengembangkan pembahasan tentang kolak ayam atau cerita Sunan Dalem, peneliti dapat mengeksplorasi cerita detail kekalahan Sunan Dalem melawan Kerajaan Sengguruh dan juga tentang awal mula peperangan di Giri Kedaton atau tentang sejarah Gresik yang lain [15].
--------------------------	---	--

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Masalah

Analisis masalah bertujuan untuk mendalami serta mengidentifikasi secara sistematis berbagai permasalahan yang dihadapi dalam konteks perancangan animasi. Analisis yang mendalam terhadap masalah-masalah yang muncul akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang tantangan-tantangan yang dihadapi, memungkinkan untuk pengembangan solusi yang lebih efektif dan tepat sasaran. Analisis masalah pada penelitian ini terbagi menjadi 3 yaitu analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan

Analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan yaitu menguraikan proses berjalan yang digunakan dalam melakukan penyampaian edukasi terkait sopan santun dan moral bagi anak-anak. proses penyampaian edukasi tentang sopan santun dan moral bagi anak-anak masih cenderung konvensional, yang pada akhirnya dapat dianggap kurang optimal. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pendekatan konvensional ini dapat dianggap kurang baik:

1. Kurangnya Interaktivitas: Pendekatan konvensional sering kali didominasi oleh metode pengajaran satu arah, di mana guru atau pendidik memberikan informasi secara langsung kepada siswa tanpa memberikan banyak kesempatan

bagi interaksi. Hal ini dapat membuat anak-anak kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Kreativitas: Metode konvensional cenderung terpaku pada buku teks dan ceramah, yang dapat membatasi kreativitas dalam menyampaikan materi. Keterbatasan ini dapat mengurangi daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Kurangnya Relevansi: Beberapa pendekatan konvensional mungkin kurang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Akibatnya, siswa mungkin kesulitan untuk memahami pentingnya sopan santun dan moral dalam konteks yang relevan bagi mereka.
4. Kurangnya Penerapan Praktis: Penekanan pada pengajaran konvensional mungkin membuat kurangnya kesempatan bagi siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi nyata. Tanpa penerapan praktis, sulit bagi anak-anak untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.
5. Keterbatasan Evaluasi: Metode konvensional mungkin tidak efektif dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara holistik. Dengan sedikit kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan menerapkan pengetahuan, sulit bagi guru atau pendidik untuk menilai sejauh mana siswa telah memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan.

Dengan demikian, pendekatan konvensional dalam penyampaian edukasi tentang sopan santun dan moral bagi anak-anak sering kali dianggap kurang baik karena kurang mendukung keterlibatan aktif siswa, kurangnya kreativitas dalam menyampaikan materi, serta kesulitan dalam mengaitkan pembelajaran dengan

kehidupan sehari-hari dan menerapkan konsep dalam konteks nyata. Oleh sebab itu perlu diterapkan pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk animasi komik digital sehingga mampu menyampaikan pesan edukasi sopan santun dan moral kepada anak-anak secara lebih interaktif.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah sebuah tahap dimana akan dilakukan analisis terhadap sumber daya yang digunakan dalam perancangan video, sehingga dapat ditentukan kompatibilitas video yang dibangun terhadap sumber daya yang ada.

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan pada perancangan video ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Ryzen 5 5600G
- b. RAM DDR3 16GB
- c. Storage 16 GB
- d. nVidia GeForce GTX1060 6GB
- e. Perangkat pendukung lainnya.

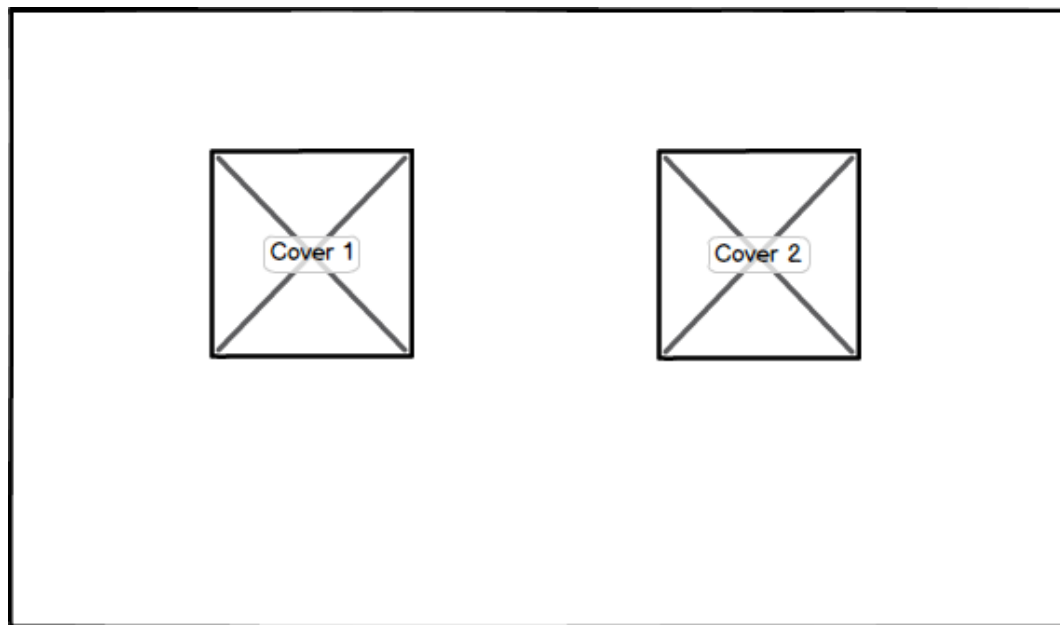
2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*).

Analisis yang telah dilakukan dalam kebutuhan *software* untuk perancangan video ini yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Adobe Photoshop.
- c. XAMPP Control Panel.

3.2 Perancangan *Storyboard*

Pada sub bab ini dilakukan perancangan *storyboard* yang menggambarkan seluruh sketsa-sketsa dari animasi komik digital 2D “*Attitude and Moral*”. *Storyboard* awal berisikan *cover* dari topik komik digital yang ingin dibaca.



Gambar 3.1 Rancangan *Storyboard* Pilih Komik

Pada penelitian ini animasi komik digital 2D “*Attitude and Moral*” pada penelitian ini terdiri dari 2 buah cerita dimana judul pertama berjudul “Kekuatan Kebiasaan Baik” dan judul kedua berjudul “Jangan Suka Menunda”. Berikut ini keseluruhan dari rancangan *storyboard* dari animasi komik digital 2D “*Attitude and Moral*” antara lain:

1. Sketsa 1 “Kekuatan Kebiasaan Baik”.

Animasi komik digital 2D ini bercerita tentang kekuatan dari kebiasaan baik yang mampu menciptakan hal yang positif ke depannya. Berikut ini seluruh sketsa komik tersebut antara lain:

- a. Rancangan *Storyboard Cover* Sketsa 1.

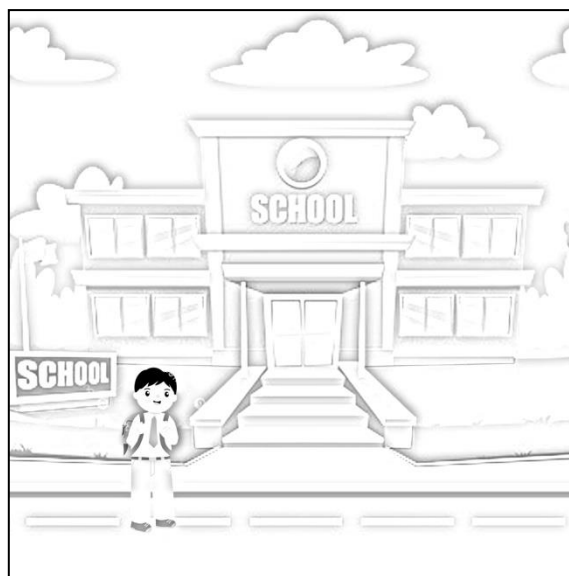
Storyboard ini menunjukkan *cover* dari sketsa 1, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Rancangan *Storyboard Cover* Sketsa 1

- b. Rancangan *Storyboard Scene* 1 Sketsa 1.

Storyboard scene dimana seorang anak pria bernama Peter yang sedang menuju ke sekolah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.3 Rancangan *Storyboard Scene* 1 Sketsa 1

- c. Rancangan *Storyboard Scene 2* Sketsa 1.

Storyboard scene dimana Peter menemukan ada sampah di lapangan gedung sekolah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.4 berikut.



Gambar 3.4 Rancangan *Storyboard Scene 2* Sketsa 1

- d. Rancangan *Storyboard Scene 3* Sketsa 1.

Storyboard scene dimana Peter berencana membuang sampah ke tempatnya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.5 berikut.



Gambar 3.5 Rancangan *Storyboard Scene 3* Sketsa 1

- e. Rancangan *Storyboard Scene 4* Sketsa 1.

Storyboard scene dimana Peter yang sedang membuang sampah ke tempat sampah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.6 berikut.



Gambar 3.6 Rancangan *Storyboard Scene 4* Sketsa 1

- f. Rancangan *Storyboard Scene 5* Sketsa 1.

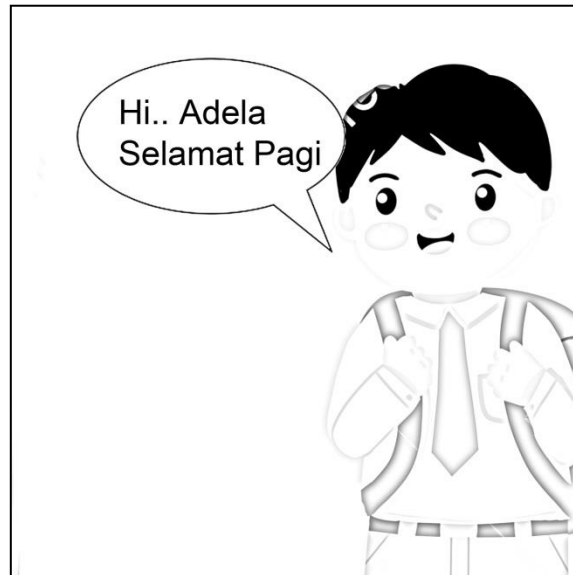
Storyboard scene dimana teman Peter yang bernama Adela bertemu dan menyapa Peter, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.7 berikut.



Gambar 3.7 Rancangan *Storyboard Scene 5* Sketsa 1

- g. Rancangan *Storyboard Scene 6* Sketsa 1.

Storyboard scene dimana teman Peter yang bernama Adela bertemu dengan Peter, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.8 berikut.



Gambar 3.8 Rancangan *Storyboard Scene 6* Sketsa 1

- h. Rancangan *Storyboard Scene 7* Sketsa 1.

Storyboard scene dimana terjadi percakapan antara Adela dengan Peter, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.9 berikut.



Gambar 3.9 Rancangan *Storyboard Scene 7* Sketsa 1

- i. Rancangan *Storyboard Scene* 8 Sketsa 1.

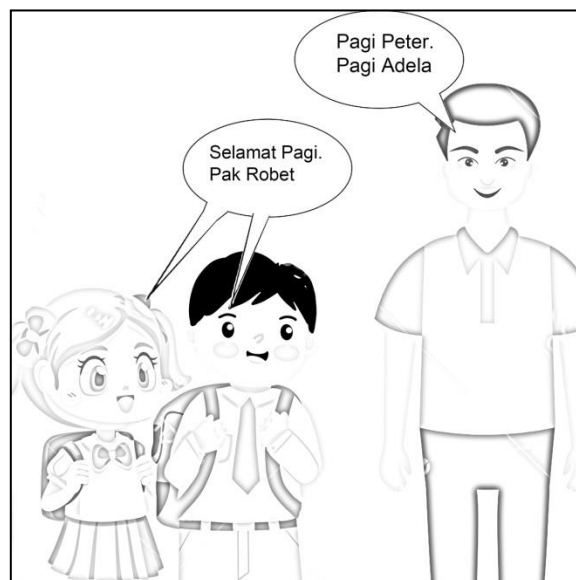
Storyboard scene dimana teman Adela yang melihat bapak guru menuju ke tempat mereka, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.10 berikut.



Gambar 3.10 Rancangan *Storyboard Scene* 8 Sketsa 1

- j. Rancangan *Storyboard Scene* 9 Sketsa 1.

Storyboard scene dimana Adela dan Peter menyapa bapak guru, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.11 berikut.



Gambar 3.11 Rancangan *Storyboard Scene* 9 Sketsa 1

k. Rancangan *Storyboard Scene* 10 Sketsa 1.

Storyboard scene dimana bapak guru memberikan edukasi sopan santun dan moral kepada Peter dan Adela, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.12 berikut.



Gambar 3.12 Rancangan *Storyboard Scene* 10 Sketsa 1

l. Rancangan *Storyboard Scene* 11 Sketsa 1.

Storyboard scene dimana Peter yang merasa tersanjung dan menjelaskan alasan kebiasaan baiknya tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.13 berikut.



Gambar 3.13 Rancangan *Storyboard Scene* 11 Sketsa 1

- m. Rancangan *Storyboard Scene 12* Sketsa 1.

Storyboard scene dimana ibu guru yang membunyikan lonceng tanda masuk kelas, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.14 berikut.



Gambar 3.14 Rancangan *Storyboard Scene 12* Sketsa 1

- n. Rancangan *Storyboard Scene 13* Sketsa 1.

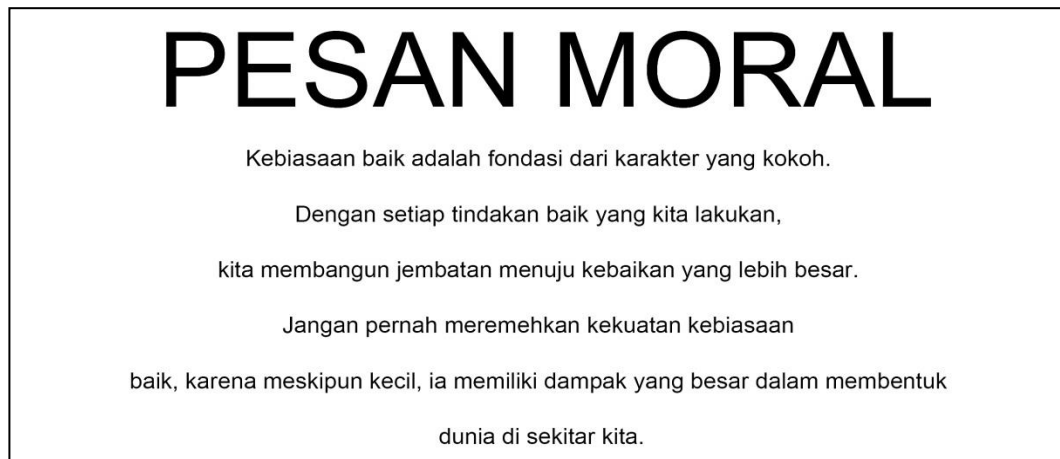
Storyboard scene dimana bapak guru yang mengajar Peter dan Adela untuk masuk kelas, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.15 berikut.



Gambar 3.15 Rancangan *Storyboard Scene 13* Sketsa 1

o. Rancangan *Storyboard Scene* Penutup Sketsa 1.

Storyboard scene penutup sketsa 1 berisikan pesan moral dari animasi komik digital 2D yang dibaca, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.16 berikut.



Gambar 3.16 Rancangan *Storyboard Scene* Penutup Sketsa 1

2. Sketsa 1 “Jangan Suka Menunda”.

Animasi komik digital 2D ini bercerita tentang dampak dari kebiasaan seseorang yang suka menunda-nunda menyelesaikan pekerjaannya. Berikut ini seluruh sketsa komik tersebut antara lain:

a. Rancangan *Storyboard Cover* Sketsa 2.

Storyboard ini menunjukkan *cover* dari sketsa 2, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.17 berikut.



Gambar 3.17 Rancangan Storyboard Cover Sketsa 2

- b. Rancangan Storyboard Scene 1 Sketsa 2.

Storyboard scene dimana menunjukkan seorang anak bernama Rudi yang berencana untuk menyelesaikan PR sekolahnya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.18 berikut.



Gambar 3.18 Rancangan Storyboard Scene 1 Sketsa 2

- c. Rancangan *Storyboard Scene 2* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi lapar dan berencana makan dulu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.19 berikut.



Gambar 3.19 Rancangan *Storyboard Scene 2* Sketsa 2

- d. Rancangan *Storyboard Scene 3* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi lanjut menonton TV, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.20 berikut.



Gambar 3.20 Rancangan *Storyboard Scene 3* Sketsa 2

- e. Rancangan *Storyboard Scene 4* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi terkejut karena waktu sudah berlalu 1 jam, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.21 berikut.



Gambar 3.21 Rancangan *Storyboard Scene 4* Sketsa 2

- f. Rancangan *Storyboard Scene 5* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi berjalan menuju ke kamar untuk mengerjakan PR, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.22 berikut.



Gambar 3.22 Rancangan *Storyboard Scene 5* Sketsa 2

- g. Rancangan *Storyboard Scene 6* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi mengantuk, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.23 berikut.



Gambar 3.23 Rancangan *Storyboard Scene 6* Sketsa 2

- h. Rancangan *Storyboard Scene 7* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi terkejut karena tidur terlalu lama, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.24 berikut.



Gambar 3.24 Rancangan *Storyboard Scene 7* Sketsa 2

- i. Rancangan *Storyboard Scene 8* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi berencana untuk mandi dulu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.25 berikut.



Gambar 3.25 Rancangan *Storyboard Scene 8* Sketsa 2

- j. Rancangan *Storyboard Scene 9* Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi diajak bermain *game online*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.26 berikut.



Gambar 3.26 Rancangan *Storyboard Scene 9* Sketsa 2

k. Rancangan *Storyboard Scene* 10 Sketsa 2.

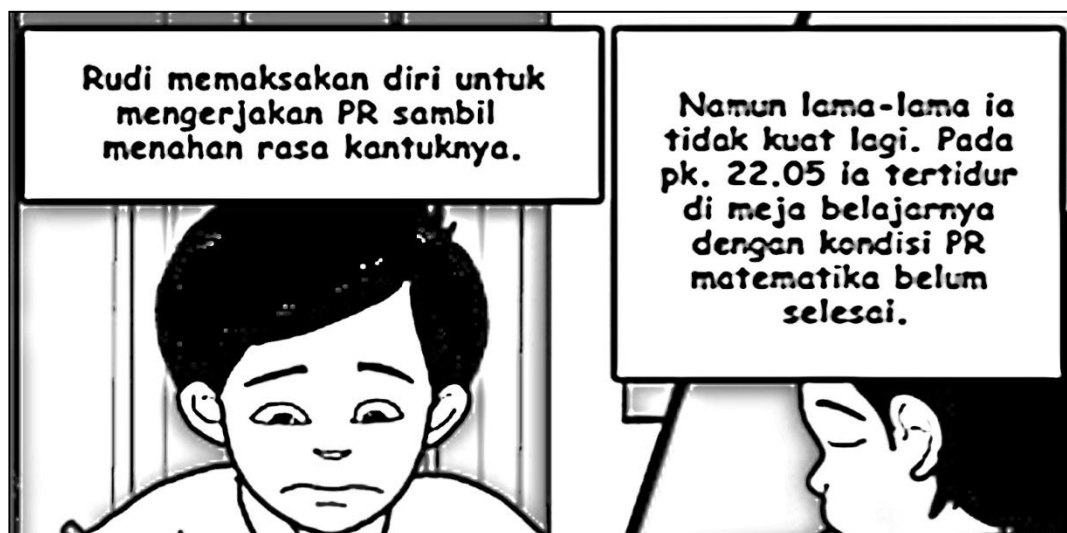
Storyboard scene yang menunjukkan Rudi bermain *game online* dengan temannya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.27 berikut.



Gambar 3.27 Rancangan *Storyboard Scene* 10 Sketsa 2

l. Rancangan *Storyboard Scene* 11 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan anak tersebut mulai mengerjakan PR namun karena terlalu ngantuk dia ketiduran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.28 berikut.



Gambar 3.28 Rancangan *Storyboard Scene* 11 Sketsa 2

- m. Rancangan *Storyboard Scene* 12 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan keesokan harinya di sekolah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.29 berikut.



Gambar 3.29 Rancangan *Storyboard Scene* 12 Sketsa 2

- n. Rancangan *Storyboard Scene* 13 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan guru bertanya terkait PR dari Rudi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.30 berikut.



Gambar 3.30 Rancangan *Storyboard Scene* 13 Sketsa 2

- o. Rancangan *Storyboard Scene* 14 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi yang merasa bersalah dan memberikan alasan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.31 berikut.



Gambar 3.31 Rancangan *Storyboard Scene* 14 Sketsa 2

- p. Rancangan *Storyboard Scene* 15 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan ibu guru marah kepada Rudi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.32 berikut.



Gambar 3.32 Rancangan *Storyboard Scene* 15 Sketsa 2

- q. Rancangan *Storyboard Scene* 16 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan Rudi menangis karena merasa bersalah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.33 berikut.



Gambar 3.33 Rancangan *Storyboard Scene* 16 Sketsa 2

- r. Rancangan *Storyboard Scene* 17 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan ibu guru memberikan nasihat, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.34 berikut.



Gambar 3.34 Rancangan *Storyboard Scene* 17 Sketsa 2

- s. Rancangan *Storyboard Scene* 18 Sketsa 2.

Storyboard scene yang menunjukkan ibu guru memberikan motivasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.35 berikut.



Gambar 3.35 Rancangan *Storyboard Scene* 18 Sketsa 2

- t. Rancangan *Storyboard Scene* 19 Sketsa 2.

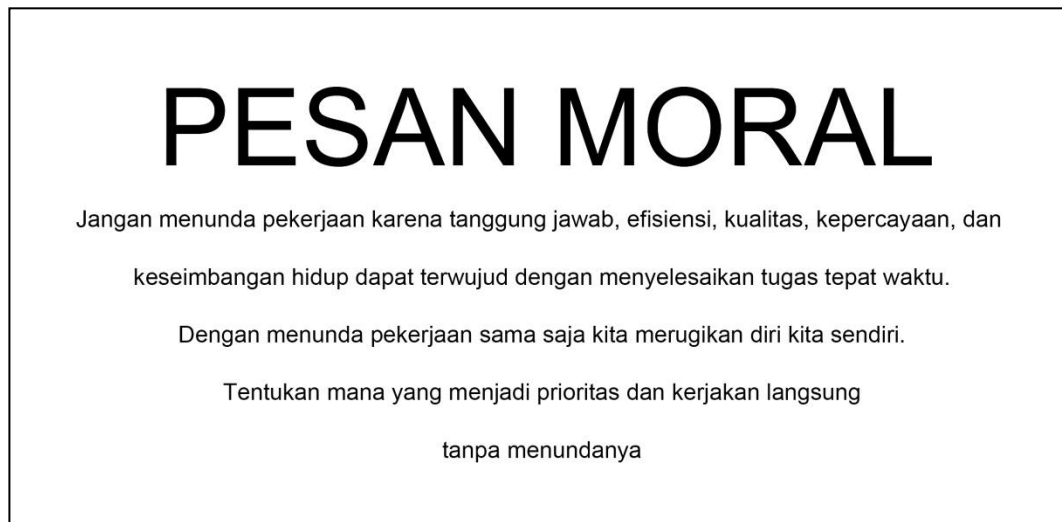
Storyboard scene yang menunjukkan Rudi yang meminta maaf dan berjanji tidak menunda pekerjaan lagi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.36 berikut.



Gambar 3.36 Rancangan *Storyboard Scene* 19 Sketsa 2

- u. Rancangan *Storyboard Scene* Penutup Sketsa 2.

Storyboard scene penutup sketsa 2 berisikan pesan moral dari animasi komik digital 2D yang dibaca, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.37 berikut.



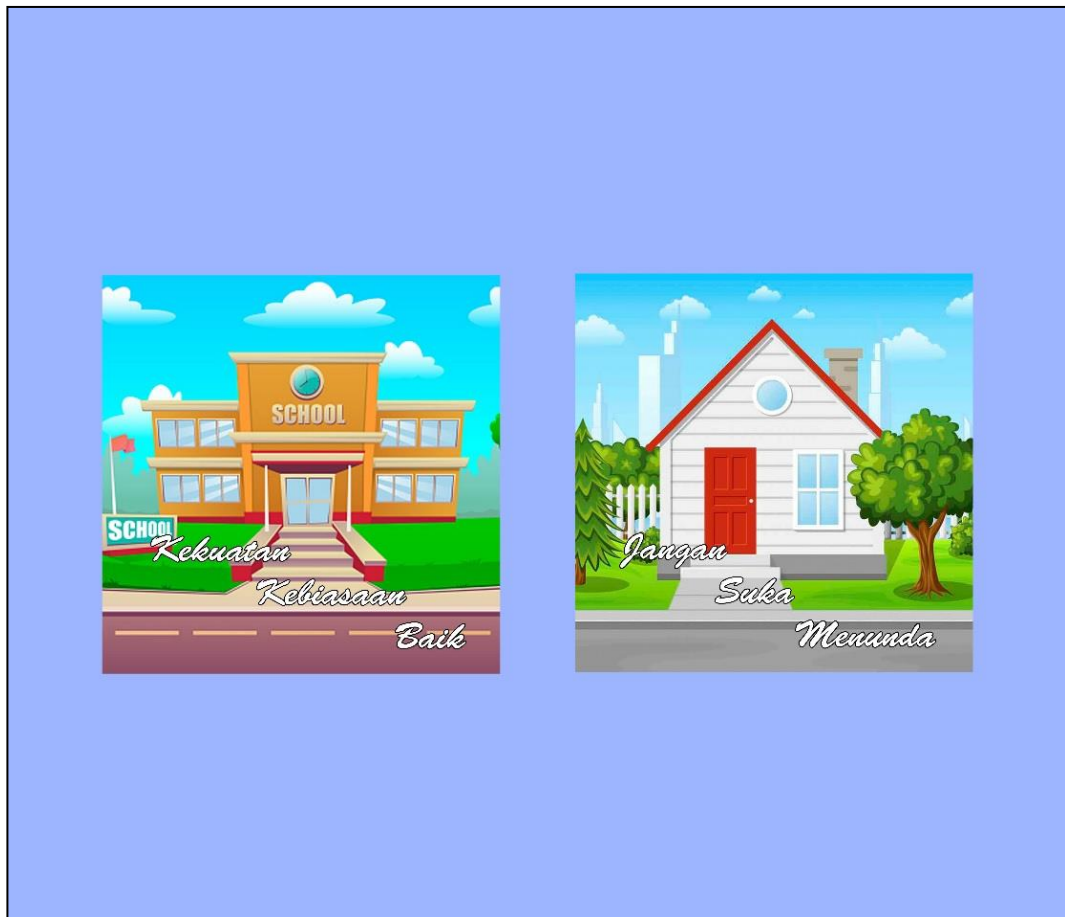
Gambar 3.37 Rancangan *Storyboard Scene* Penutup Sketsa 2

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa dibangunnya sebuah komik animasi 2D “*Attitude dan Moral*” sebagai media edukasi. Berikut ini ditampilkan seluruh *scene-scene* dari animasi yang dibangun pada penelitian ini dimulai dari *scene* awal.



Gambar 4.1 Scene Pilih Komik

Pada penelitian ini animasi komik digital 2D “*Attitude and Moral*” pada penelitian ini terdiri dari 2 buah cerita dimana judul pertama berjudul “Kekuatan

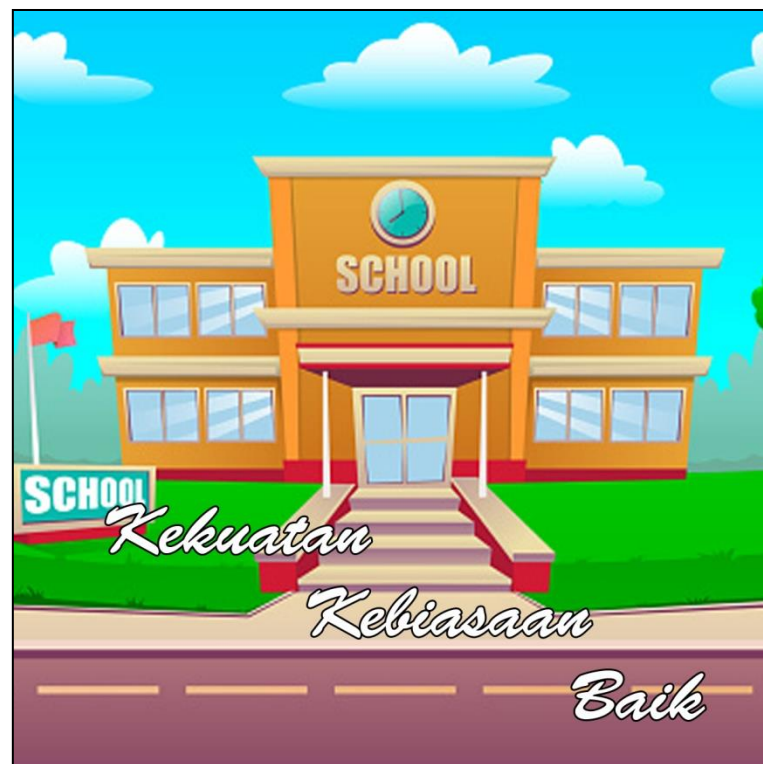
Kebiasaan Baik” dan judul kedua berjudul “Jangan Suka Menunda”. Berikut ini keseluruhan dari *scene* dari animasi komik digital 2D “*Attitude and Moral*” antara lain:

1. Sketsa 1 “Kekuatan Kebiasaan Baik”.

Animasi komik digital 2D ini bercerita tentang kekuatan dari kebiasaan baik yang mampu menciptakan hal yang positif ke depannya. Berikut ini seluruh sketsa komik tersebut antara lain:

a. *Cover* Sketsa 1.

Scene ini menunjukkan *cover* dari sketsa 1, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 *Scene Cover* Sketsa

b. *Scene* 1 Sketsa 1.

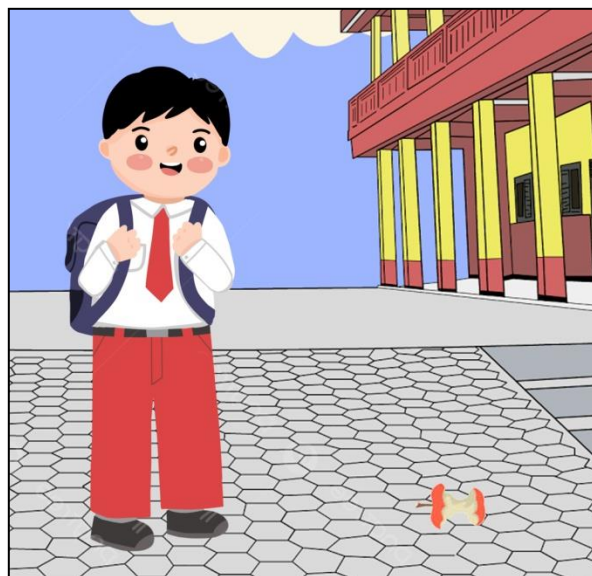
Scene dimana seorang anak pria bernama Peter yang sedang menuju ke sekolah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 *Scene 1* Sketsa 1

c. *Scene 2* Sketsa 1.

Scene dimana Peter menemukan ada sampah di lapangan gedung sekolah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 *Scene 2* Sketsa 1

d. *Scene 3* Sketsa 1.

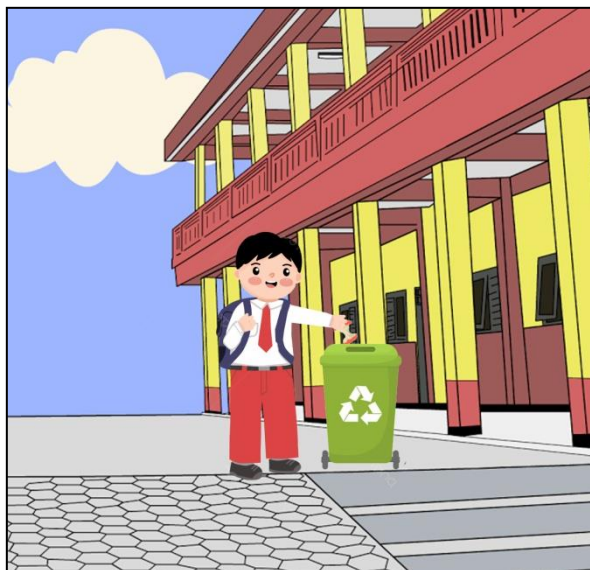
Scene dimana Peter berencana membuang sampah ke tempatnya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Scene 3 Sketsa 1

e. *Scene* 4 Sketsa 1.

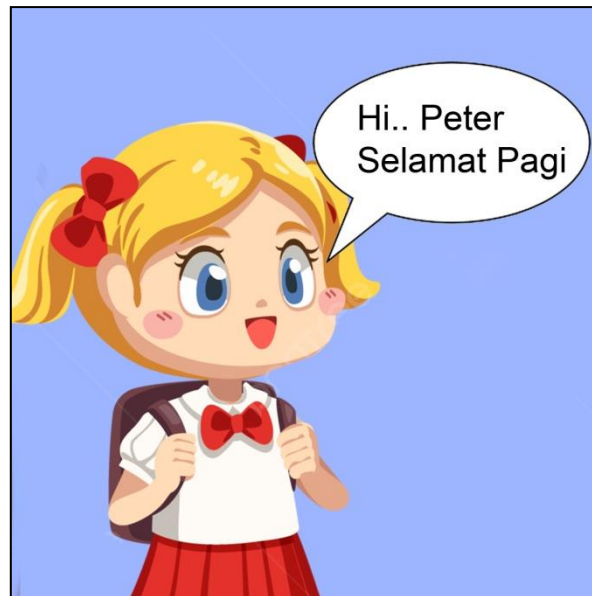
Scene dimana Peter yang sedang membuang sampah ke tempat sampah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Scene 4 Sketsa 1

f. *Scene* 5 Sketsa 1.

Scene dimana teman Peter yang bernama Adela bertemu dan menyapa Peter, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.7 Scene 5 Sketsa 1

g. *Scene* 6 Sketsa 1.

Scene dimana teman Peter yang bernama Adela bertemu dengan Peter, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8 Scene 6 Sketsa 1

h. *Scene* 7 Sketsa 1.

Scene dimana terjadi percakapan antara Adela dengan Peter, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.9 berikut.



Gambar 4.9 Scene 7 Sketsa 1

i. Scene 8 Sketsa 1.

Scene dimana teman Adela yang melihat bapak guru menuju ke tempat mereka, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.10 berikut.



Gambar 4.10 Scene 8 Sketsa 1

j. Rancangan Storyboard Scene 9 Sketsa 1.

Storyboard scene dimana Adela dan Peter menyapa bapak guru, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.11 Scene 9 Sketsa 1

k. *Scene 10 Sketsa 1.*

Scene dimana bapak guru memberikan edukasi sopan santun dan moral kepada Peter dan Adela, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.12 berikut.



Gambar 4.12 Scene 10 Sketsa 1

l. *Scene 11 Sketsa 1.*

Scene dimana Peter yang merasa tersanjung dan menjelaskan alasan kebiasaan baiknya tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.13 berikut.



Gambar 4.13 Scene 11 Sketsa 1

m. *Scene 12 Sketsa 1.*

Storyboard scene dimana ibu guru yang membunyikan lonceng tanda masuk kelas, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.14 berikut.



Gambar 4.14 Scene 12 Sketsa 1

n. *Scene 13 Sketsa 1.*

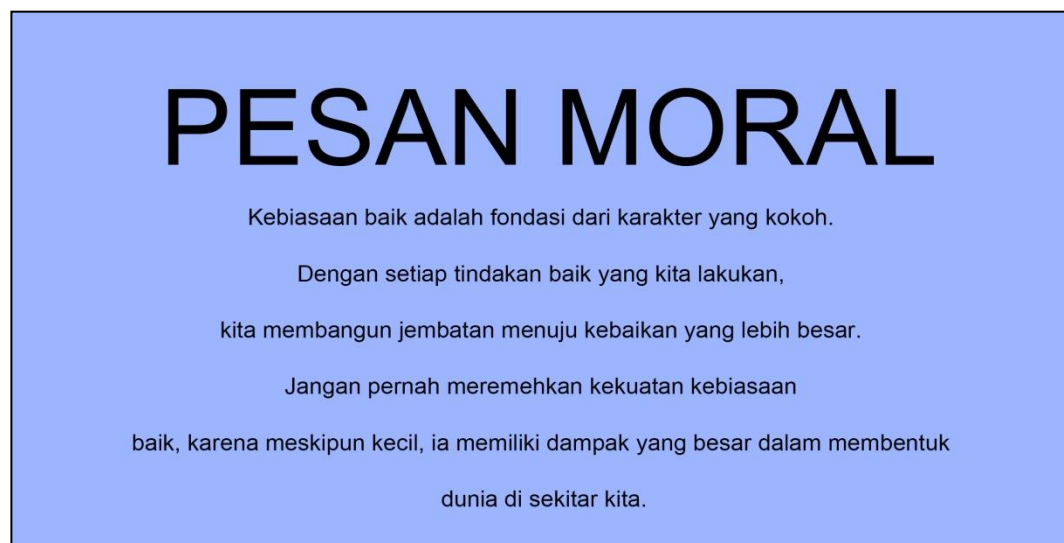
Scene dimana bapak guru yang mengajar Peter dan Adela untuk masuk kelas, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.15 berikut.



Gambar 4.15 Scene 13 Sketsa 1

o. Scene Penutup Sketsa 1.

Scene penutup sketsa 1 berisikan pesan moral dari animasi komik digital 2D yang dibaca, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.16 berikut.



Gambar 4.16 Scene Penutup Sketsa 1

2. Sketsa 1 “Jangan Suka Menunda”.

Animasi komik digital 2D ini bercerita tentang dampak dari kebiasaan seseorang yang suka menunda-nunda menyelesaikan pekerjaannya. Berikut ini seluruh sketsa komik tersebut antara lain:

a. *Cover Sketsa 2.*

Scene ini menunjukkan *cover* dari sketsa 2, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.17 berikut.



Gambar 4.17 Cover Sketsa 2

b. *Scene 1 Sketsa 2.*

Scene dimana menunjukkan seorang anak bernama Rudi yang berencana untuk menyelesaikan PR sekolahnya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.18 berikut.



Gambar 4.18 Scene 1 Sketsa 2

c. Scene 2 Sketsa 2.

Scene yang menunjukkan Rudi lapar dan berencana makan dulu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.19 berikut.



Gambar 4.19 Scene 2 Sketsa 2

d. *Scene 3 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi lanjut menonton TV, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.20 berikut.



Gambar 4.20 *Scene 3 Sketsa 2*

e. *Scene 4 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi terkejut karena waktu sudah berlalu 1 jam, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.21 berikut.



Gambar 4.21 *Scene 4 Sketsa 2*

f. *Scene 5 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi berjalan menuju ke kamar untuk mengerjakan PR, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.22 berikut.



Gambar 4.22 *Scene 5 Sketsa 2*

g. *Scene 6 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi mengantuk, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.23 berikut.



Gambar 4.23 *Scene 6 Sketsa 2*

h. *Scene 7 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi terkejut karena tidur terlalu lama, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.24 berikut.



Gambar 4.24 *Scene 7 Sketsa 2*

i. *Scene 8 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi berencana untuk mandi dulu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.25 berikut.



Gambar 4.25 *Scene 8 Sketsa 2*

j. *Scene 9 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi diajak bermain *game online*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.26 berikut.



Gambar 4.26 *Scene 9 Sketsa 2*

k. *Scene 10 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi bermain *game online* dengan temannya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.27 berikut.



Gambar 4.27 *Scene 10 Sketsa 2*

l. *Scene 11 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan anak tersebut mulai mengerjakan PR namun karena terlalu mengantuk dia ketiduran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.28 berikut.



Gambar 4.28 *Scene 11 Sketsa 2*

m. *Scene 12 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan keesokan harinya di sekolah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.29 berikut.



Gambar 4.29 *Scene 12 Sketsa 2*

n. *Scene 13 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan guru bertanya terkait PR dari Rudi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.30 berikut.



Gambar 4.30 *Scene 13 Sketsa 2*

o. *Scene 14 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi yang merasa bersalah dan memberikan alasan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.31 berikut.



Gambar 4.31 *Scene 14 Sketsa 2*

p. *Scene 15 Sketsa 2.*

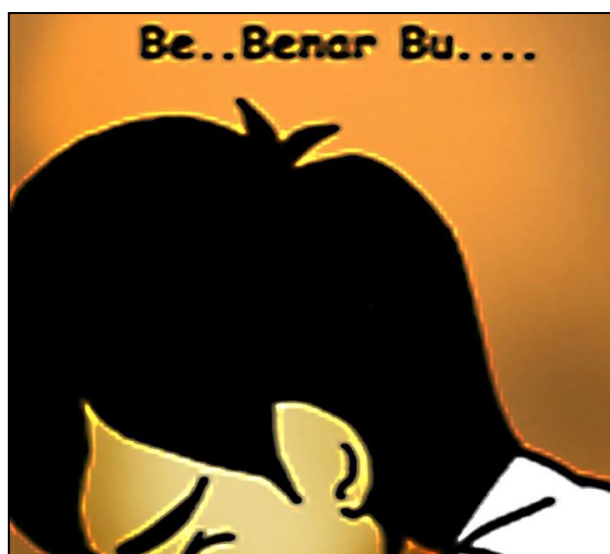
Scene yang menunjukkan ibu guru marah kepada Rudi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.32 berikut.



Gambar 4.32 *Scene 15 Sketsa 2*

q. *Scene 16 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi menangis karena merasa bersalah, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.33 berikut.



Gambar 4.33 *Scene 16 Sketsa 2*

r. *Scene 17 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan ibu guru memberikan nasihat, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.34 berikut.



Gambar 4.34 *Scene 17 Sketsa 2*

s. *Scene 18 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan ibu guru memberikan motivasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.35 berikut.



Gambar 4.35 *Scene 18 Sketsa 2*

t. *Scene 19 Sketsa 2.*

Scene yang menunjukkan Rudi yang meminta maaf dan berjanji tidak menunda pekerjaan lagi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.36 berikut.



Gambar 4.36 *Scene 19 Sketsa 2*

u. *Scene Penutup Sketsa 2.*

Scene penutup sketsa 2 berisikan pesan moral dari animasi komik digital 2D yang dibaca, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.37 berikut.



Gambar 4.37 *Scene Penutup Sketsa 2*

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini dilakukan pembahasan terkait hasil rancangan komik animasi 2D “*Attitude dan Moral*” sebaga media edukasi yang dibangun pada penelitian ini. Animasi komik digital 2D “*Attitude dan Moral*” yang dibangun dalam penelitian ini menunjukkan performa yang baik dengan desain grafis berkualitas, alur cerita yang jelas, dan interaktivitas yang menarik. Cerita “Kekuatan Kebiasaan Baik” dan “Jangan Suka Menunda” berhasil menyampaikan pesan moral yang relevan dan mendidik, didukung oleh warna cerah dan adegan dinamis yang menjaga keterlibatan penonton. Teknologi animasi 2D yang digunakan memungkinkan implementasi yang lancar dan mudah diakses dalam format digital. Evaluasi melalui umpan balik penonton akan membantu meningkatkan kualitas animasi ini lebih lanjut, menjadikannya media edukasi yang efektif bagi anak-anak.

Berikutnya dilakukan pembahasan mengenai kelebihan dan kekurangan dari animasi yang dirancang pada penelitian ini. Kelebihan dari animasi yang dirancang yaitu:

1. Animasi komik digital yang dibangun berhasil mencerminkan nilai-nilai etika dan moral dalam narasinya. Cerita yang diangkat dalam komik seperti “Kekuatan Kebiasaan Baik” dan “Jangan Suka Menunda” mengajarkan pentingnya kebiasaan baik dan dampak negatif dari menunda-nunda pekerjaan, memberikan contoh yang jelas dan mendidik bagi anak-anak.
2. Animasi ini juga berhasil menunjukkan bagaimana konflik moral dalam komik anak-anak dapat diselesaikan. Dalam cerita, karakter-karakter menghadapi berbagai dilema etika dan moral yang kemudian diatasi dengan cara-cara yang

positif, memberikan pelajaran praktis tentang penyelesaian masalah moral kepada penonton muda.

Kekurangan dari animasi yang dirancang yaitu:

1. Meskipun animasi ini dirancang untuk anak usia dasar 7-15 tahun, batasan ini membuat konten mungkin kurang menarik atau kurang relevan bagi anak-anak di luar rentang usia tersebut. Oleh karena itu, animasi ini tidak memiliki fleksibilitas untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan kebutuhan edukasi yang berbeda.
2. Dengan animasi digambar menggunakan *Adobe Animate*, ada beberapa keterbatasan teknis yang mungkin mempengaruhi kualitas dan detail dari animasi. *Adobe Animate*, meskipun powerful, mungkin tidak memiliki semua fitur yang diperlukan untuk menghasilkan animasi dengan kualitas tertinggi, membatasi kreativitas dan kompleksitas yang bisa dicapai dalam animasi ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut ini diuraikan kesimpulan terkait hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian ini yaitu:

1. Animasi komik digital yang dibangun berhasil mencerminkan nilai-nilai etika dan moral dalam narasinya. Cerita-cerita seperti "Kekuatan Kebiasaan Baik" dan "Jangan Suka Menunda" memberikan pelajaran yang jelas tentang pentingnya kebiasaan baik dan bahaya menunda-nunda pekerjaan. Anak-anak dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai moral ini dalam kehidupan sehari-hari.
2. Animasi ini juga efektif dalam menunjukkan bagaimana konflik moral dalam cerita anak-anak dapat diselesaikan. Melalui berbagai sketsa dan alur cerita yang ditampilkan, animasi memberikan contoh solusi untuk masalah etika yang dihadapi oleh karakter-karakter utama, sehingga memberikan panduan praktis tentang penyelesaian masalah moral bagi penonton muda.

5.2 Saran

Selanjutnya diuraikan saran terkait hal-hal yang belum dapat diselesaikan pada penelitian ini antara lain:

1. Meskipun fokus edukasi moralnya ditujukan untuk anak usia 7-15 tahun, sebaiknya ada pengembangan konten yang dapat menjangkau berbagai

kelompok usia. Dengan menambahkan cerita dan karakter yang relevan untuk remaja dan orang dewasa, animasi ini dapat memperluas dampak edukasinya dan menarik audiens yang lebih luas.

2. Penggunaan *Adobe Animate* untuk menggambar animasi memiliki keterbatasan teknis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kompleksitas animasi. Sebaiknya pertimbangkan penggunaan perangkat lunak animasi yang lebih canggih atau platform yang sesuai dengan kebutuhan spesifik proyek untuk meningkatkan kualitas visual dan kreatifitas animasi. Hal ini akan memberikan hasil yang lebih baik dan menarik bagi penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Arianti, “Perancangan komik digital,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 9, no. 3, pp. 422–437, 2023, [Online]. Available: <http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/85474.html>.
- [2] D. M. Putri and E. E. Lubis, “Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau,” *Jom Fisip*, vol. 5, no. 1, p. 2, 2018.
- [3] R. J. Belgradoputra and Mardani, “Pentingnya Etika Moral dan Hukum Dalam Perilaku Masyarakat,” *Begawan Abioso*, vol. 14, no. 1, pp. 13–26, 2023, doi: 10.37893/abioso.v14i1.437.
- [4] A. W. Syakhrani and M. L. Kamil, “Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal,” *J. form Cult.*, vol. 5, no. 1, pp. 782–791, 2022.
- [5] C. Supriatna and Jenuri, “Virtual Communication: Etika Bermedia Sosial Dalam Perspektif Islam,” *J. Comm-Edu*, vol. 6, no. 2, pp. 135–143, 2023.
- [6] T. Turaikhan, H. P. Tanjung, and M. H. Fanirin, “Film Upin dan Ipin Tema Ramadhan sebagai Media Pembelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah Kelas III,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 4103–4110, 2023, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5899>.
- [7] M. I. Saputra, E. I. Wahyuni, and F. Muthmainnah, “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Website Di Politeknik Belitung,” *J. TIKAR*, vol. 4, no. 2, pp. 109–117, 2023.
- [8] Y. Baskoro, S. Basuki, and Gazali, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Presensi Mahasiswa Dengan Random Password Generator Berbasis Website Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Insan Pembangunan Indonesia,” *Insa. Pembang. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 27–35, 2023, doi: 10.58217/ipsikom.v11i1.227.
- [9] R. Annisa, W. S. Dharmawan, and C. Suhendra, “Sistem Informasi

- Pelayanan Perawatan Pasien Berbasis Web Pada Klinik Cahaya Ibu,” *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 15, no. 1, pp. 2959–2968, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.
- [10] Khairunnisa *et al.*, *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [11] J. Junaidi, D. Djuwairiyah, and M. Minhaji, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vii,” *Edupedia J. Stud. Pendidik. dan Pedagog. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 49–62, 2023, doi: 10.35316/edupedia.v8i1.3325.
- [12] Hamdi, Z. Ramdhan, and A. Lionardi, “Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Pengenalan Teknik Dasar Bermain Skateboard Untuk Mengurangi Tingkat Kecelakaan Permainan Skateboard,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 10, no. 2, pp. 2815–2840, 2023.
- [13] F. A. A. Zahra, A. A. G. B. Udayana, and I. A. D. K. Ari, “Perancangan Komik ‘Tapel (Topeng) Si Bogoh’ Sebagai Media Promosi Untuk Intellectual Property Blelozz Di Madeblez Studio,” *AMARASI J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 1, p. 2023, 2023.
- [14] D. D. Gunawan and Y. M. Sari, “Perancangan Komik Digital sebagai Eksplorasi Visual Dampak dari Tawuran,” *Desainpedia J. Urban Des. Lifestyle Behav.*, vol. 2, no. 2, p. 42, 2023, doi: 10.36262/dpj.v2i2.822.
- [15] A. N. Khamidi and H. Aryanto, “Perancangan Motion Comic Asal-Usul Tradisi Kolak Ayam Sebagai Media Pengenalan Budaya Untuk Remaja,” *J. Barik*, vol. 4, no. 3, pp. 219–229, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.



SURAT KEPUTUSAN
NO. 101/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	Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M
Pembimbing II	Hendri, M.Kom

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044075	Peter Wongso	Teknik Informatika
---------	--------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Komik Animasi 2D "Attitude And Moral" Sebagai Media Edukasi

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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Peter
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 08 Mei 2001
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Buddha
Alamat : Jl pukat vii gg sama no. 36.A
Email : petersung87@gmail.com

Pendidikan Formal :
2006 - 2012 : SD Sutomo 1
2013 - 2016 : SMP Wiyata Dharma
2017 - 2020 : SMA Wiyata Dharma
2020 - 2024 : STMIK TIME Medan

Medan, 30 Mei 2022



Peter



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : PETER
NIM : 2044075
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN KOMIK ANIMASI 2D "ATTITUDE AND MORAL" SEBAGAI MEDIA EDUKASI
NAMA DOSEN : Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
21 Februari 2024	Bab 1 Revisi, Latar belakang masih kurang detail	
17 Maret 2024	Bab 1 Disetujui	
19 April 2024	Bab 2 Revisi, kurang tabel ringkasan penelitin dahulu	
30 April 2024	Bab 2 Disetujui	
30 April 2024	Bab 3 Disetujui	
30 July 2024	Bab 4 dan Bab 5 Acc	
01 Agustus 2024	Hasil Video Animasi sudah Acc	

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, 30 April 2024

Dosen Pembimbing,



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

Mahasiswa,

Peter



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : PETER WONGSO
NIM : 2044075
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN KOMIK ANIMASI 2D "ATTITUDE AND MORAL" SEBAGAI MEDIA EDUKASI
NAMA DOSEN : HENDRI, M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
16 April 2024	Bab 1 Acc	
17 April 2024	Bab 2 Acc	
30 April 2024	Bab 3 Acc, Ajukan ke Sempro	
29 Juli 2024	Rapikan Penulisan Bab 4 dan 5, Penggunaan Font wajib semua Times New Roman	
30 Juli 2024	Bab 4 dan 5 Acc, Lengkapi Semua Dokumen Skripsi dan Paper	
31 Juli 2024	Perbaiki bagian Kata Pengantar	
01 Agustus 2024	Acc Final, Ajukan ke Sidang Meja Hijau	

Ketentuan :

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

Medan, 01 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Hendri, M.Kom

Mahasiswa,

Peter