

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D *BULLYING*: EDUKASI  
*SOCIAL ANXIETY DISORDER* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION COMIC***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



**YEHUDA NISSI WATTIMURY**  
**19.11.3108**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D *BULLYING: EDUKASI  
SOCIAL ANXIETY DISORDER* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION COMIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**YEHUDA NISSI WATTIMURY**

**19.11.3108**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BULLYING: EDUKASI *SOCIAL ANXIETY DISORDER* MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Yehuda Nissi Wattimury**

**19.11.3108**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 September 2023

Dosen Pembimbing,



**Moch Farid Fauzi, M.Kom**  
**NIK. 190302284**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BULLYING: EDUKASI *SOCIAL ANXIETY DISORDER* MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Yehuda Nissi Wattimury**

**19.11.3108**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 September 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Moch Farid Fauzi, M.Kom  
NIK. 190302284



M. Nuraminudin, M. Kom  
NIK. 190302408



Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng  
NIK. 190302287



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 September 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yehuda Nissi Wattimury  
NIM : 19.11.3108

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:


**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BULLYING: EDUKASI *SOCIAL ANXIETY DISORDER* MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC***

Dosen Pembimbing : Moch Farid Fauzi, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 September 2023

Yang Menyatakan,



Yehuda Nissi Wattimury

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, dipersembahkan kepada:

1. Orang Tua Terkasih

Yang selalu memberikan doa, dukungan, dan cinta tanpa batas. Terima kasih atas pengorbanan dan kasih sayang yang tak pernah surut.

2. Keluarga

Yang menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam setiap langkah hidup, serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Dosen Pembimbing

Yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan wawasan yang sangat berharga. Terima kasih atas kesabaran dan dedikasi dalam membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini.

4. Sahabat-sahabat Terbaik

Yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat positif, menjadi penyeimbang dalam setiap liku perjalanan penulisan skripsi.

5. Semua Pihak yang Turut Berkontribusi

Dalam perjalanan penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih atas dukungan, inspirasi, dan kontribusi yang telah diberikan.

Semoga skripsi ini dapat menjadi sumbangan kecil yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan pada umumnya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena penyertaan-Nya, kasih setia-Nya, karunia dan hikmat yang telah diberikan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. **Orang Tua**, atas doa dan dukungan serta sumber kekuatan dan inspirasi yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. **Dosen Pembimbing**, Bpk. Moch Farid Fauzi, M.Kom, yang telah memberikan bimbingan, dan arahan dengan penuh dedikasi dan kesabaran selama penulisan skripsi ini.
3. **Saudara dan Teman-teman**, yang memberikan semangat dan dukungan moral, serta berbagi suka dan duka selama perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
4. **Semua Pihak yang Turut Membantu**, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 01 Desember 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

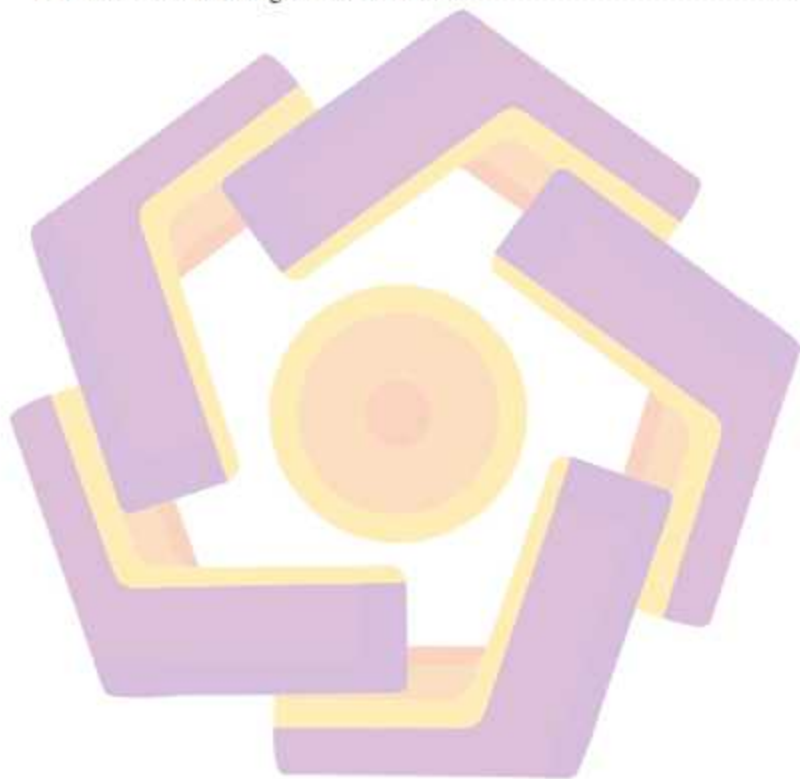
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Animasi .....	9
2.2.1.1 Tahap Pembuatan Animasi .....	9
2.2.2 Multimedia .....	10
2.2.3 Aspek Multimedia .....	10
2.2.3.1 Teks .....	11
2.2.3.2 Gambar .....	11
2.2.3.3 Animasi .....	11
2.2.3.4 Video .....	11
2.2.3.5 Audio .....	11
2.2.3 Motion Comic .....	12
2.2.4 Social Anxiety Disorder .....	12



BAB III METODE PENELITIAN .....	13
3.1 Alur Penelitian .....	13
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	14
3.2.1 Studi Literatur .....	14
3.2.2 Kuisisioner .....	14
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
3.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	14
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	14
3.4 Pra Produksi .....	15
3.4.1 Konsep .....	15
3.4.2 Desain Karakter .....	16
3.4.3 Naskah .....	18
3.4.4 Storyboard .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	25
4.1 Pembahasan .....	25
4.1.1 Produksi .....	25
4.1.1.1 Background .....	25
4.1.1.2 <i>Motion Comic</i> .....	26
4.1.2 Pasca Produksi .....	31
4.2 Testing .....	33
4.3 Penayangan Film Animasi .....	38
BAB V PENUTUP .....	39
5.1 Kesimpulan .....	39
5.2 Saran .....	39
REFERENSI .....	40
LAMPIRAN .....	42

## DAFTAR TABEL

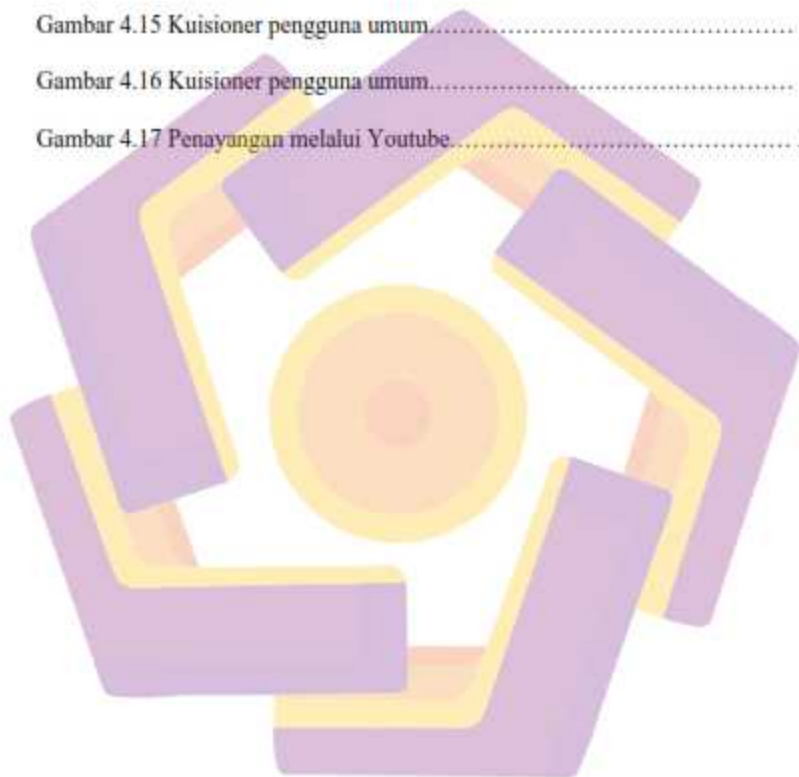
Tabel 2.1 Studi Literatur.....	6
Tabel 3.1 <i>Hardware Requirement</i> .....	15
Tabel 3.2 <i>Software Requirement</i> .....	15
Table 4.1 Kuisinoner Pengujian Pada <i>Responden</i> .....	36
Tabel 4.2 Tabel Keterangan Hasil Kuisinoner.....	37



## DAFTAR GAMBAR

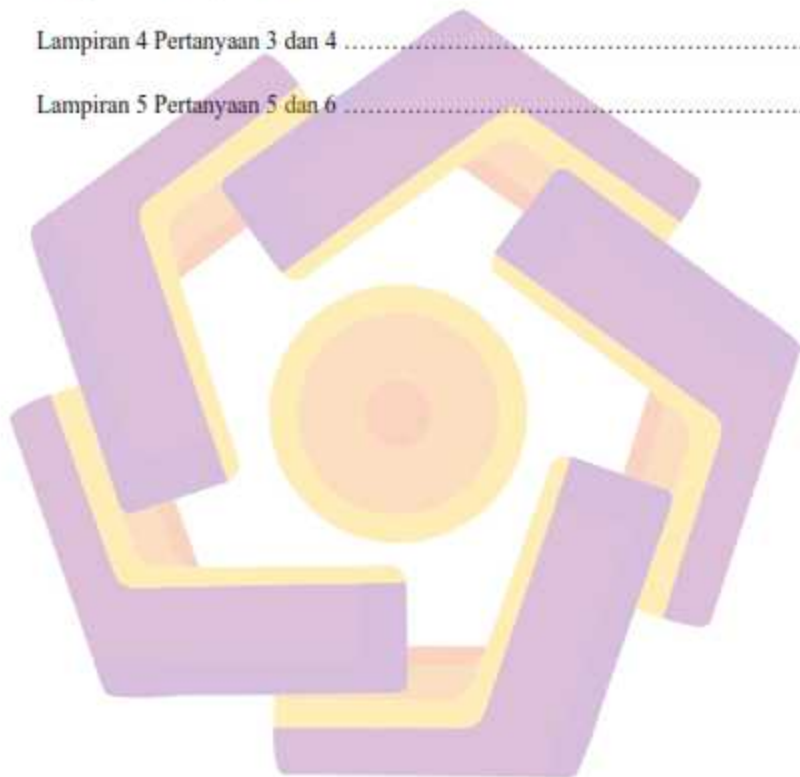
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	13
Gambar 3.2 Karakter Samy.....	16
Gambar 3.3 Karakter Pak Guru.....	16
Gambar 3.4 Karakter Burhan.....	17
Gambar 3.5 Karakter Ahmad.....	17
Gambar 3.6 Karakter Arhan.....	17
Gambar 3.7 Karakter Rangga.....	18
Gambar 3.8 Judul, tema, sinopsis, <i>logline</i> .....	18
Gambar 3.9 <i>Scene</i> 1 dan 2.....	19
Gambar 3.10 <i>Scene</i> 3 dan 4.....	19
Gambar 3.11 <i>Scene</i> 5 dan 6.....	20
Gambar 3.12 <i>Scene</i> 7.....	20
Gambar 4.1 Mengatur resolusi background.....	25
Gambar 4.2 Membuat shape dan coloring.....	26
Gambar 4.3 Sebelum memunculkan timeline.....	27
Gambar 4.4 Setelah memunculkan timeline.....	27
Gambar 4.5 Mengatur durasi layer background.....	28
Gambar 4.6 Mengatur durasi layer cermin.....	28
Gambar 4.7 Ekspresi datar.....	29
Gambar 4.8 Ekspresi sedih.....	29
Gambar 4.9 Menggerakkan karakter.....	29

Gambar 4.10 Membuat shape dan teks dialog.....	30
Gambar 4.11 Rendering.....	30
Gambar 4.12 Composting.....	31
Gambar 4.13 Editing.....	32
Gambar 4.14 Rendering.....	33
Gambar 4.15 Kuisisioner pengguna umum.....	34
Gambar 4.16 Kuisisioner pengguna umum.....	34
Gambar 4.17 Penayangan melalui Youtube.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

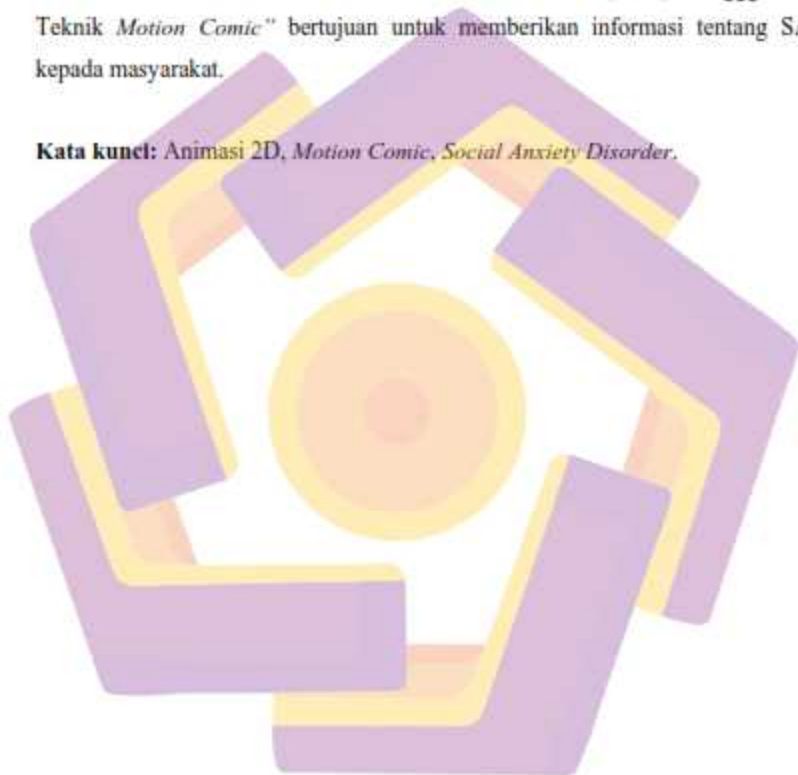
Lampiran 1 Link Youtube .....	42
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner .....	42
Lampiran 3 Pertanyaan 1 dan 2 .....	42
Lampiran 4 Pertanyaan 3 dan 4 .....	43
Lampiran 5 Pertanyaan 5 dan 6 .....	43



## INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, salah satunya adalah industri film animasi. Film animasi sekarang ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan atau tontonan untuk anak-anak, namun juga dapat digunakan sebagai media untuk memberikan edukasi kepada masyarakat. Pembuatan film animasi 2D “*Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder (SAD) Menggunakan Teknik Motion Comic*” bertujuan untuk memberikan informasi tentang SAD kepada masyarakat.

**Kata kunci:** Animasi 2D, *Motion Comic*, *Social Anxiety Disorder*.



## **ABSTRACT**

*The advancements of technology nowadays has improved rapidly, one of them acquired in animation film industry. Animation film now presented in the scope of many, not only as entertainment or children's shows, further it can be used as a media to educate the society. The making of 2D animation film "Bullying: Education Social Anxiety Disorder (SAD) Using Motion Comic Techniques" purposed to give information about SAD to society.*

**Keyword:** 2D Animation, Motion Comic, Social Anxiety Disorder

