

**MEDIA EDUKASI STOP BULLYING BERBASIS MULTIMEDIA
ANIMASI 2D DI SDN PERUMNAS CONDONGCATUR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALMA MONIKA IVO

19.11.2759

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**MEDIA EDUKASI STOP BULLYING BERBASIS MULTIMEDIA
ANIMASI 2D DI SDN PERUMNAS CONDONGCATUR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALMA MONIKA IVO

19.11.2759

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA EDUKASI STOP BULLYING BERBASIS MULTIMEDIA
ANIMASI 2D DI SDN PERUMNAS CONDONGCATUR**

yang disusun diajukan oleh

ALMA MONIKA IVO

19.11.2759

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2025

Dosen Pembimbing



Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
MEDIA EDUKASI STOP BULLYING BERBASIS MULTIMEDIA
ANIMASI 2D DI SDN PERUMNAS CONDONGCATUR

yang disusun oleh
ALMA MONIKA IVO
19.11.2759

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302248

Ahlihi Masruro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302148

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alma Monika Ivo
NIM : 19.11.2759

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Media edukasi stop bullying berbasis multimedia animasi 2D di SDN Perumnas Condongcatur

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, S.Kom, 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 ketidak benaran 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, 26 Mei 2025

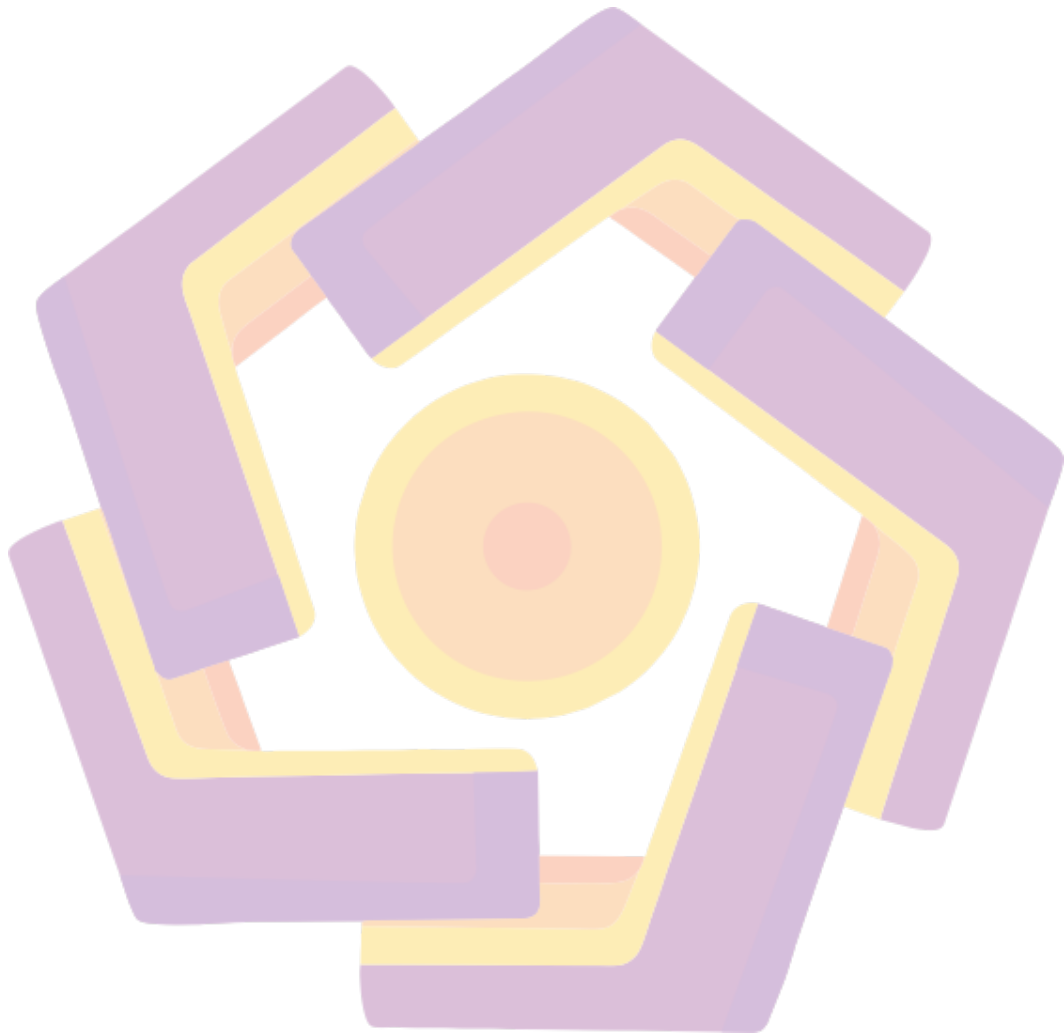
Yang Menyatakan,



Alma Monika Ivo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria atas rahmat dan kemuliaannya Bapak, Ibu dan Adik yang selalu mendukung.



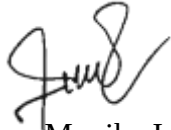
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Bunda Maria atas berkat dan rahmat Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Media edukasi stop *bullying* berbasis multimedia animasi 2D di SDN Perumnas Condongcatur ”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan dan mendapatkan gelar S1 di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulisan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan, dukungan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Hormat dan Kemuliaan kepada Allah Tritunggal Maha Kudus: Bapa Putra Roh Kudus, atas segala kemurahan dan penyelenggaraan ilahi dan kepada Bunda Perawan Maria Tidak bercela yang senantiasa menyertai, menuntun, dan memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya, Ayah La Ivo dan Ibu Sophia yang sudah membantu dan mendoakan baik secara moril dan materil. Terima kasih karena sampai saat ini sudah memberikan begitu banyak kasih sayang, cinta, semangat, motivasi dan dukungan yang saya butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom yang sabar dan selalu memberikan dorongan, motivasi, dan arahan dalam proses bimbingan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu saat menempuh Pendidikan.
5. Adik saya, Nova Resky yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat serta dukungan kepada saya.
6. SDN Perumnas Condong Catur yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
7. Kepada teman-teman dekat saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Kepada teman-teman kelas 19 Informatika 03, terima kasih atas kebersamaan yang luar biasa selama kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

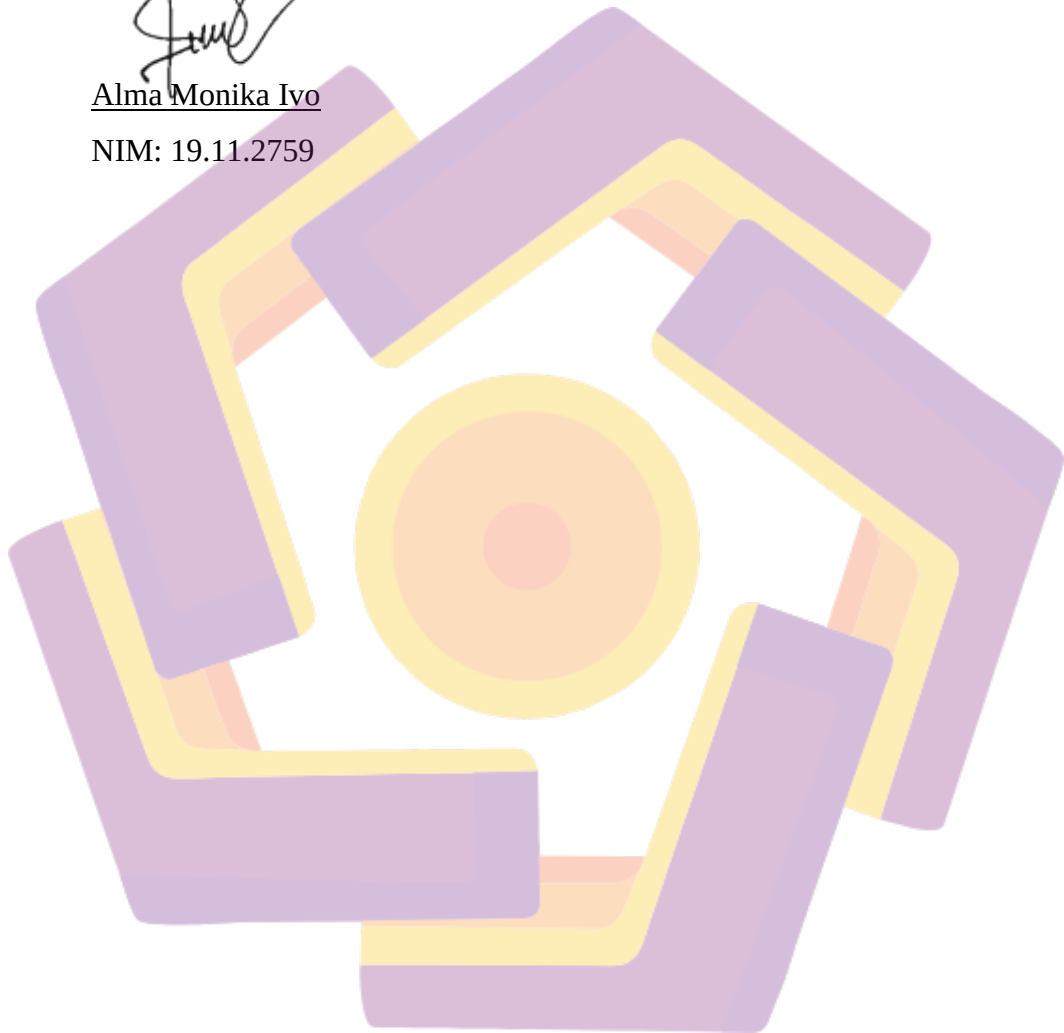
Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 28 Mei 2025



Alma Monika Ivo

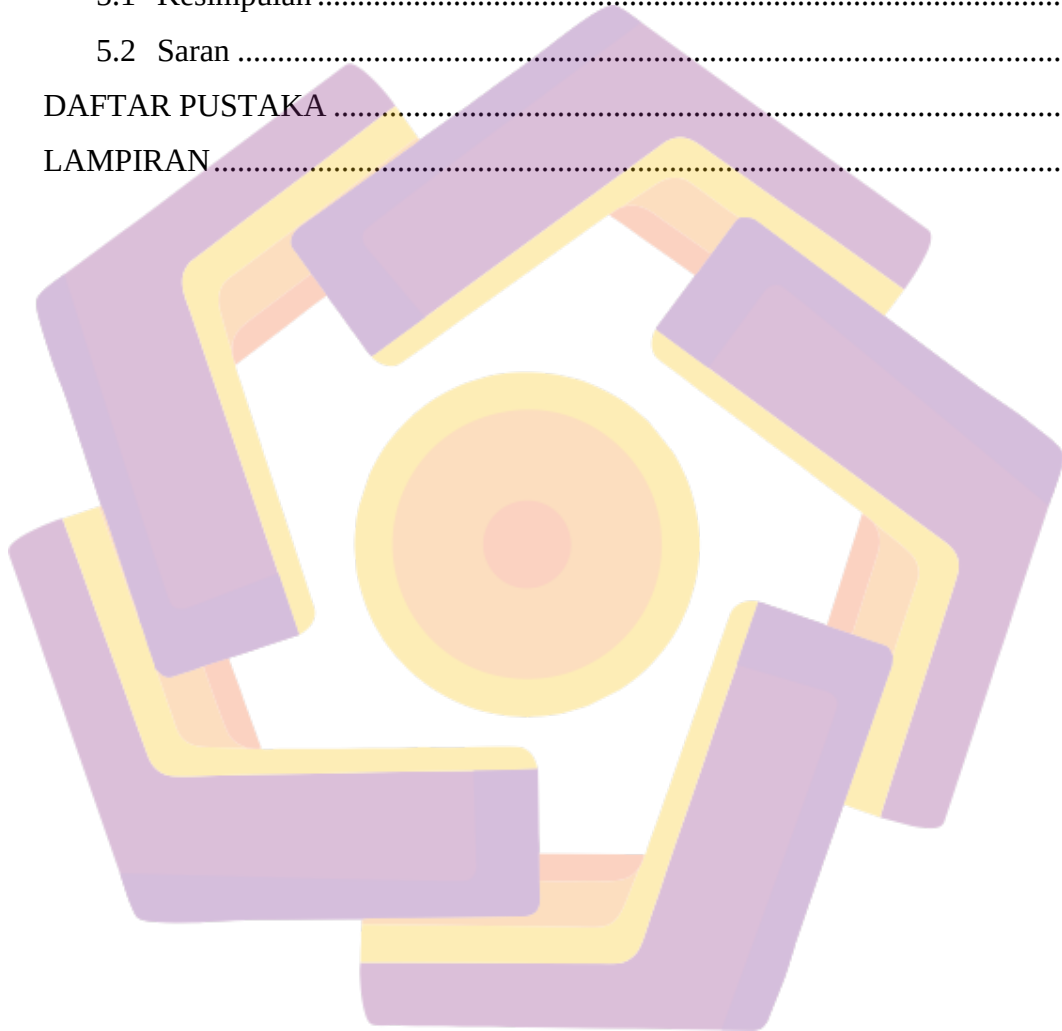
NIM: 19.11.2759



DAFTAR ISI

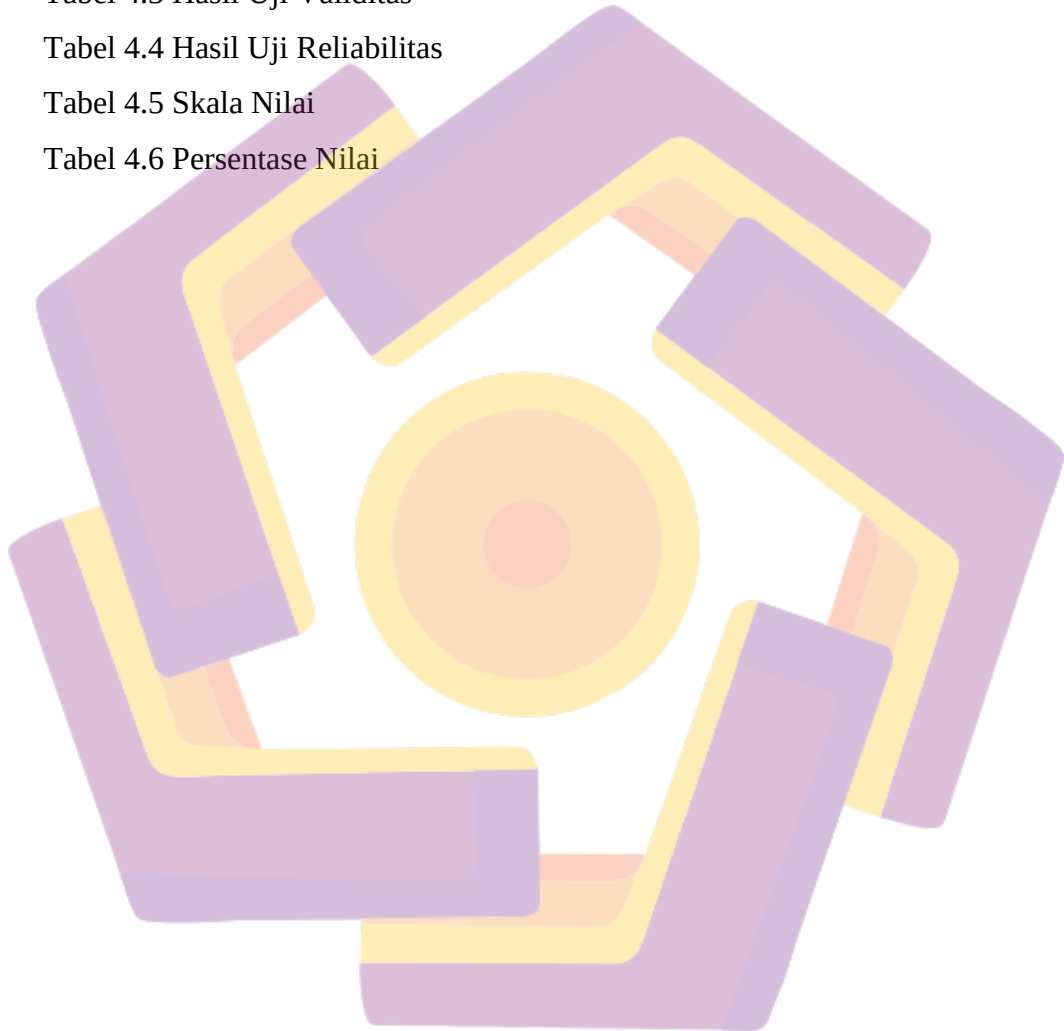
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Objek Penelitian.....	17
3.2 Alur Penelitian	18
3.3 Evaluasi.....	22
3.4 Alat dan Bahan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Pra Produksi	24

4.2 Produksi	34
4.3 Pasca Produksi	40
4.4 Penayangan	41
4.5 Evaluasi.....	41
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Skala Pengukuran	15
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.2 Hasil Jawaban Kuesioner	42
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas	44
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 4.5 Skala Nilai	45
Tabel 4.6 Persentase Nilai	45

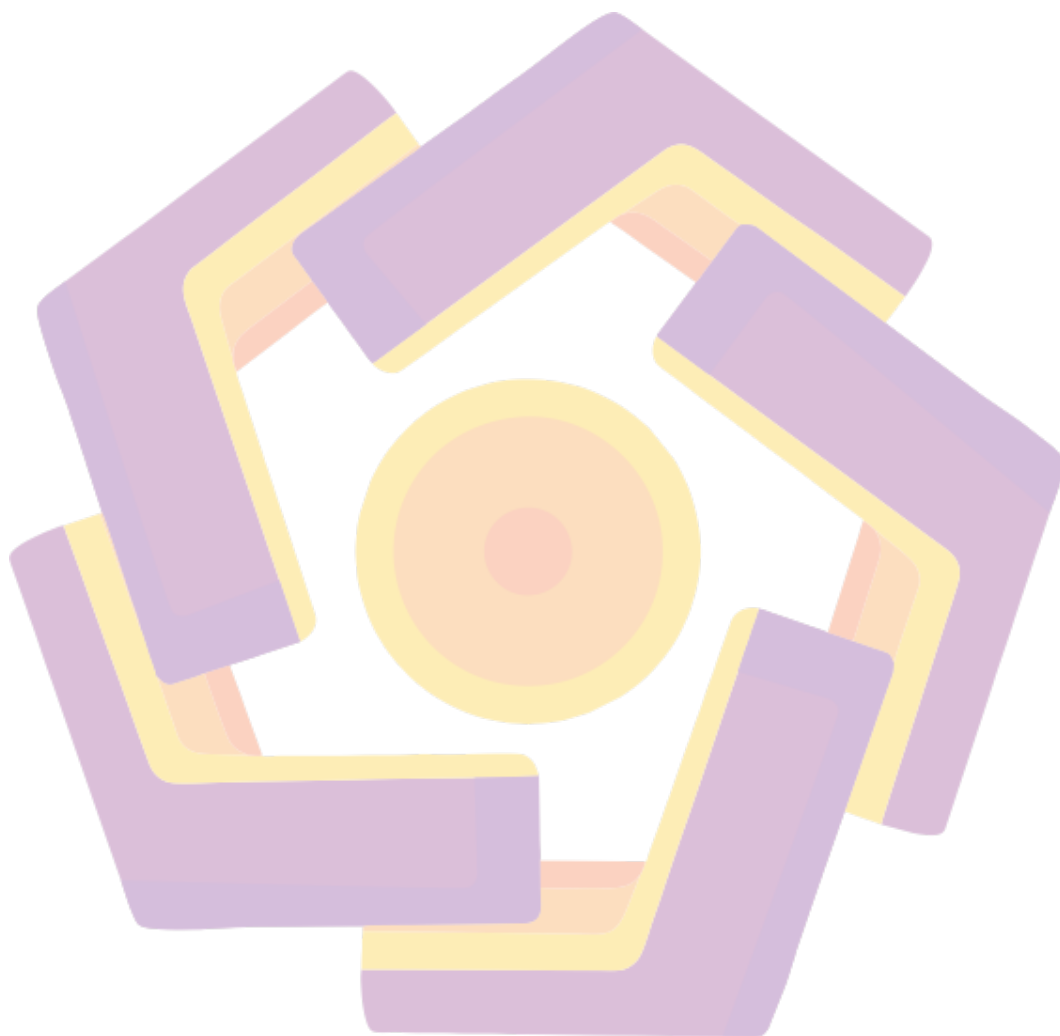


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	19
Gambar 4.1 <i>Tool Adobe Illustrator 2020</i>	35
Gambar 4.2 Desain Karakter	35
Gambar 4.3 Desain Text	36
Gambar 4.4 Desain <i>Background</i>	36
Gambar 4.5 Proses <i>Recording</i>	37
Gambar 4.6 Proses <i>Editing</i> menggunakan <i>Audacity 3.1.3</i>	37
Gambar 4.7 Pembuatan <i>Composition</i> Baru	38
Gambar 4. 8 <i>Import Asset</i>	38
Gambar 4.9 Proses <i>Compositing</i>	38
Gambar 4.10 Menambahkan Parent & Link	39
Gambar 4. 11 Menambahkan <i>Anchor Point</i>	39
Gambar 4.12 Tampilan <i>Transform</i>	39
Gambar 4.13 Tampilan <i>Graph Editor</i>	40
Gambar 4.14 Menambahkan <i>Null & Camera</i> pada <i>object</i>	40
Gambar 4.15 Proses <i>Composition</i>	40
Gambar 4.16 Proses <i>Rendering</i>	41
Gambar 4.17 Penayangan Video Animasi	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	50
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Meneliti.....	52
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....	53



INTISARI

Bullying merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok secara sengaja dan berulang-ulang, baik secara fisik maupun psikologis. Fenomena bullying di Indonesia, khususnya di lingkungan sekolah dasar, mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Sayangnya, pengetahuan siswa mengenai dampak negatif bullying terhadap kondisi mental dan fisik masih tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi dalam bentuk video animasi dengan teknik motion graphic yang menyampaikan informasi mengenai bahaya bullying kepada siswa kelas V di SDN Perumnas Condongcatur. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, kuesioner dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan 3 tahap perancangan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil Penelitian ini berupa video edukasi mengenalkan tentang bullying, dampak, jenis-jenis bullying, cara menyikapinya dengan benar, serta upaya pencegahannya di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 43 siswa kelas V SDN perumnas condongcatur video edukasi ini dinilai sangat baik dengan persentase nilai 87,03%. Dengan demikian, video edukasi ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran karakter dan pencegahan bullying di sekolah dasar.

Kata Kunci: 2D, Animasi, Sekolah, Media Edukasi, Bullying

ABSTRACT

Bullying is an act of violence carried out by an individual or group intentionally and repeatedly, both physically and psychologically. The phenomenon of bullying in Indonesia, especially in elementary schools, has increased from year to year. Unfortunately, students' knowledge about the negative impact of bullying on mental and physical conditions is still relatively low. Based on these problems, this research aims to design educational media in the form of animated videos using motion graphic techniques that convey information about the dangers of bullying to class V students at SDN Perumnas Condongcatur. This research uses a quantitative descriptive approach. Data collection was carried out by means of observation, questionnaires and documentation. This research uses 3 design stages, namely pre-production, production and post-production. The results of this research are in the form of an educational video introducing bullying, the impact, types of bullying, how to respond to it correctly, and efforts to prevent it in the school environment. Based on the results of a questionnaire given to 43 class V students at SDN Perumnas Banking Catur, this educational video was rated as very good with a percentage score of 87.03%. Thus, this educational video can be used as a means of supporting character learning and preventing bullying in elementary schools.

Keywords: 2D, Animation, School, Educational Media, Bullying