

**PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TERHADAP BAHAYA CYBERBULLYING
DI KALANGAN REMAJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Diajukan oleh

BERTRAND ADISENA CHANDRA

18.12.0756

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TERHADAP BAHAYA CYBERBULLYING
DI KALANGAN REMAJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Diajukan oleh
BERTRAND ADISENA CHANDRA
18.12.0756

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

**PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TERHADAP
BAHAYA CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA**

Yang disusun dan diajukan oleh
BERTRAND ADISENA CHANDRA
18.12.0756

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05/22/2025

Dosen Pembimbing,



Agus Fatkhurohman, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302249

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TERHADAP
BAHAYA CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA**

Yang disusun dan diajukan oleh
BERTRAND ADISENA CHANDRA
18.12.0756

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 05/22/2025
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Andriyan Dwi Putra, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302270

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302354

Tanda Tangan

.....

.....

.....

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05/22/2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertadatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : BERTRAND ADISENA CHANDRA

NIM : 18.12.0756

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERHADAP BAHAYA CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA.

Dosen Pembimbing :

1. karya tulis ini adalah benar-bear 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 Dosen Pembimbing.
3. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali saran tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan 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 pernytaan 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, tanggal 22 Mei 2025

Yang menyatakan,



BERTRAND ADISENA CHANDRA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi yang berjudul: "Perancangan Animasi 2D untuk Meningkatkan Pemahaman terhadap Bahaya Cyberbullying di Kalangan Remaja"

disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, dengan penuh rasa syukur dan hormat, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

- Tuhan yang maha esa, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang tiada henti.
- Kedua orang tua tercinta, atas doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun materiil yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis.
- Keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dorongan dalam menyelesaikan studi.
- Dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar Program Studi Sistem Informasi, atas ilmu, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
- Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, dan inspirasi yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik ini.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi kecil dalam upaya peningkatan literasi digital dan kesadaran terhadap bahaya cyberbullying di kalangan remaja.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **"Perancangan Animasi 2D untuk Meningkatkan Pemahaman terhadap Bahaya Cyberbullying di Kalangan Remaja"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini disusun sebagai bentuk kontribusi terhadap upaya edukasi digital, khususnya dalam memanfaatkan media animasi 2D sebagai sarana kampanye dan penyuluhan mengenai isu sosial yang krusial, yaitu cyberbullying di kalangan remaja. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

Untuk itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti selama masa studi hingga penyusunan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing, Bapak Agus Fatkhurohman, S.Kom, M.Kom, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Teman-teman yang telah menjadi tempat bertukar pikiran, saling mendukung, dan memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 13 Mei 2025

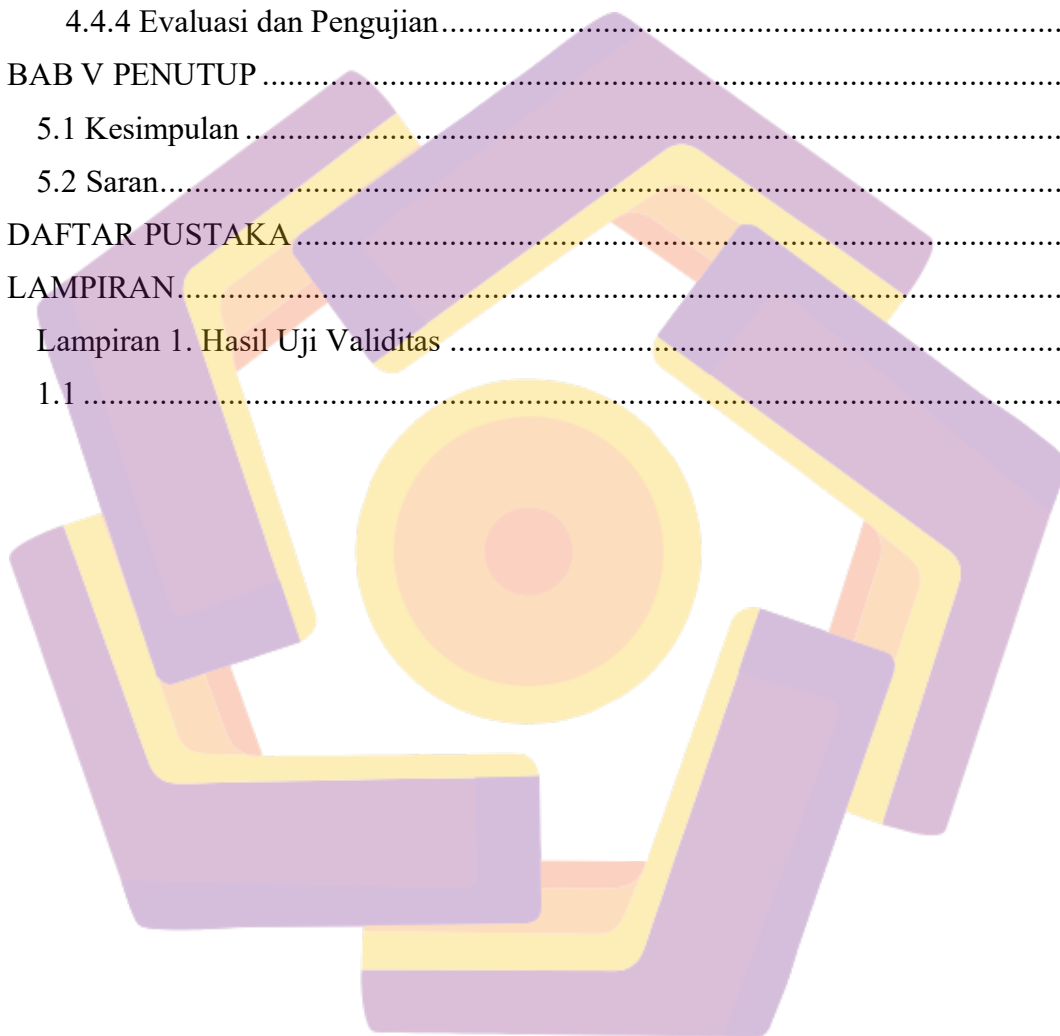
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Peneltian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Bab.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Unsur Multimedia.....	10
2.2.3 Metode Pengembangan Multimedia	11
2.2.4 Pengertian Animasi	13
2.2.5 Prinsip Animasi.....	14
2.2.6 Tahap Perancangan Animasi 2D	15
2.2.7 Tahap Pasca Produksi.....	17
2.2.8 Pengertian Motion Graphic.....	18
2.2.9 Iklan Layanan Masyarakat.....	19
2.2.10 Bullying.....	20

2.2.11 Jumlah Kasus Cyberbullying.....	20
2.2.12 Upaya Pencegahan Cyberbullying.....	21
2.2.13 Tugas – Tugas Perkembangan Remaja	21
2.3 Metode Analisis	21
2.3.1 Analisis Data.....	21
2.3.2 Skala Likert.....	21
2.3.3 Pengolahan Data Kuesioner	23
2.3.4 Analisis Kebutuhan	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Analisis	25
3.2 Analisis Kebutuhan.....	25
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	25
3.3 Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Metode Literatur.....	29
3.3.2 Metode Studi Pustaka	30
3.3.3 Metode Observasi.....	30
3.3.4 Referensi Akun	31
3.4 Metode Pengujian.....	32
3.5 Pra Produksi	33
3.5.1 Ide dan Konsep	34
3.5.2 Naskah.....	34
3.5.3 Storyboard	36
3.5.4 Environment dan Assets	44
3.5.5 Sound Effect, Voice Over dan Music	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Produksi.....	47
4.1.1 Karakter Animasi	47
4.1.2 Background Animasi	48
4.1.3 Assets Pendukung	48
4.1.4 Audio.....	49
4.2 Pasca Produksi	50
4.2.1 Editing	50
4.2.2 Rendering	52

4.3 Evaluasi	52
4.3.1 Alpha Testing.....	52
4.3.2 Beta Testing.....	60
4.4 Implementasi.....	65
4.4.1 Spesifikasi Teknis Animasi.....	65
4.4.2 Proses Penggabungan Elemen Animasi	66
4.4.3 Distribusi dan Penyebaran Animasi.....	66
4.4.4 Evaluasi dan Pengujian.....	67
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73
Lampiran 1. Hasil Uji Validitas	74
1.1	74

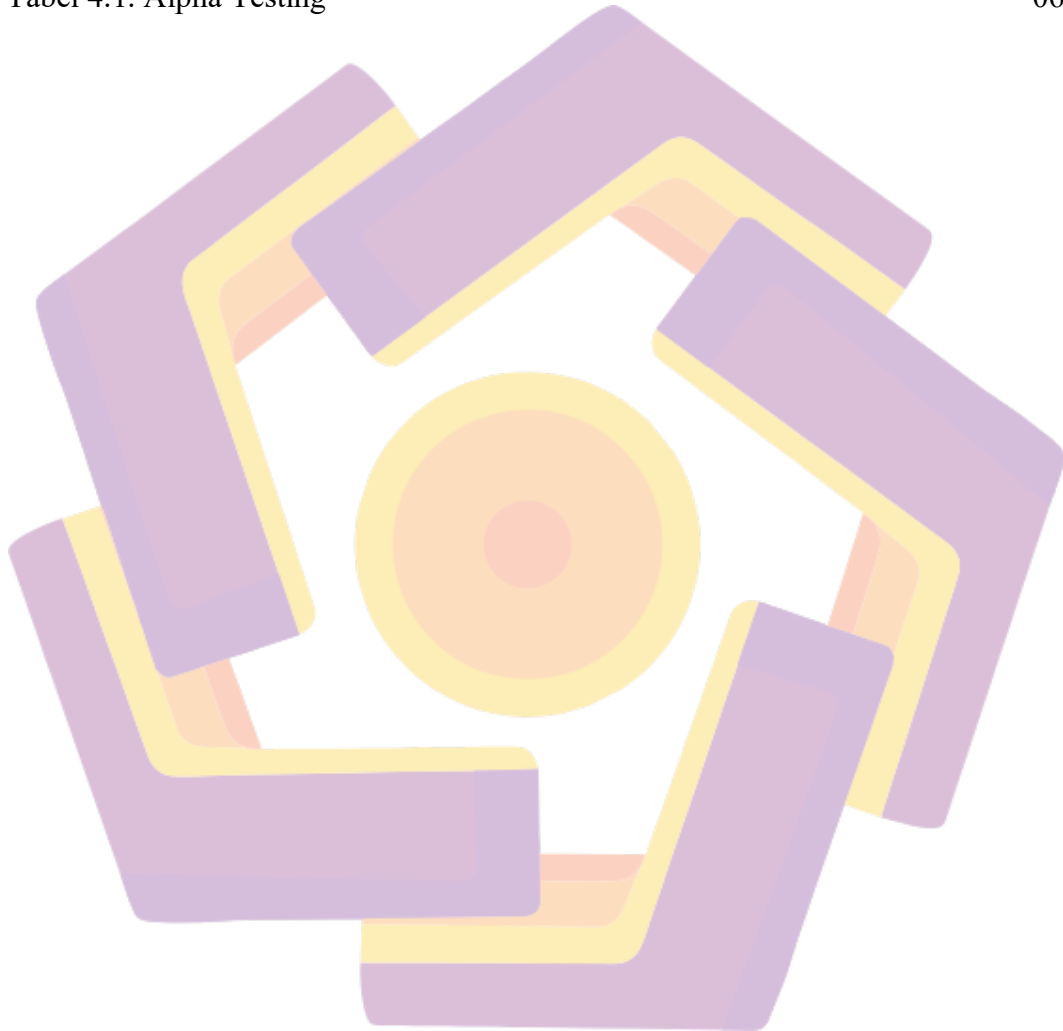


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lima Elemen Multimedia	01
Gambar 2.2. Metode Pengembangan Multimedia	02
Gambar 2.3. Iklan Layanan Masyarakat Stop Bullying	03
Gambar 3.1. Tampilan Sistem Operasi	04
Gambar 3.2. Tampilan Adobe Illsutrator 2020	05
Gambar 3.3. Tampilan Adobe Photoshop CC 2019	06
Gambar 3.4. Tampilan Adobe After Effects 2020	07
Gambar 3.5. Tampilan Adobe Audition 2020	08
Gambar 3.6. Tampilan Website Tentang Cyberbullying UNICEF	09
Gambar 3.7. Analisis Tindakan Cyberbullying Di Kalangan Remaja	10
Gambar 3.8. Sosialisasi Cyberbullying Menggunakan Animasi 2D Teknik Motion Graphic	10
Gambar 3.9. Tampilan Animasi Dari YouTube “Nijat Ibrahimli”	11
Gambar 3.10. Tampilan Latar Belakang Lokasi	12
Gambar 3.11. Tampilan Asset Pendukung	13
Gambar 4.1. Sketsa Karakter	14
Gambar 4.2. Proses Digital dan Pewarnaan	15
Gambar 4.3. Karakter Pendukung	16
Gambar 4.4. Background Animasi	17
Gambar 4.5. Assets Teks Pendukung Animasi	18
Gambar 4.6. Assets Pendukung Animasi	19
Gambar 4.7. Proses Editing Audio	20
Gambar 4.8. Proses Editing	21
Gambar 4.9. Proses Transisi	22
Gambar 4.10. Proses Rendering	23

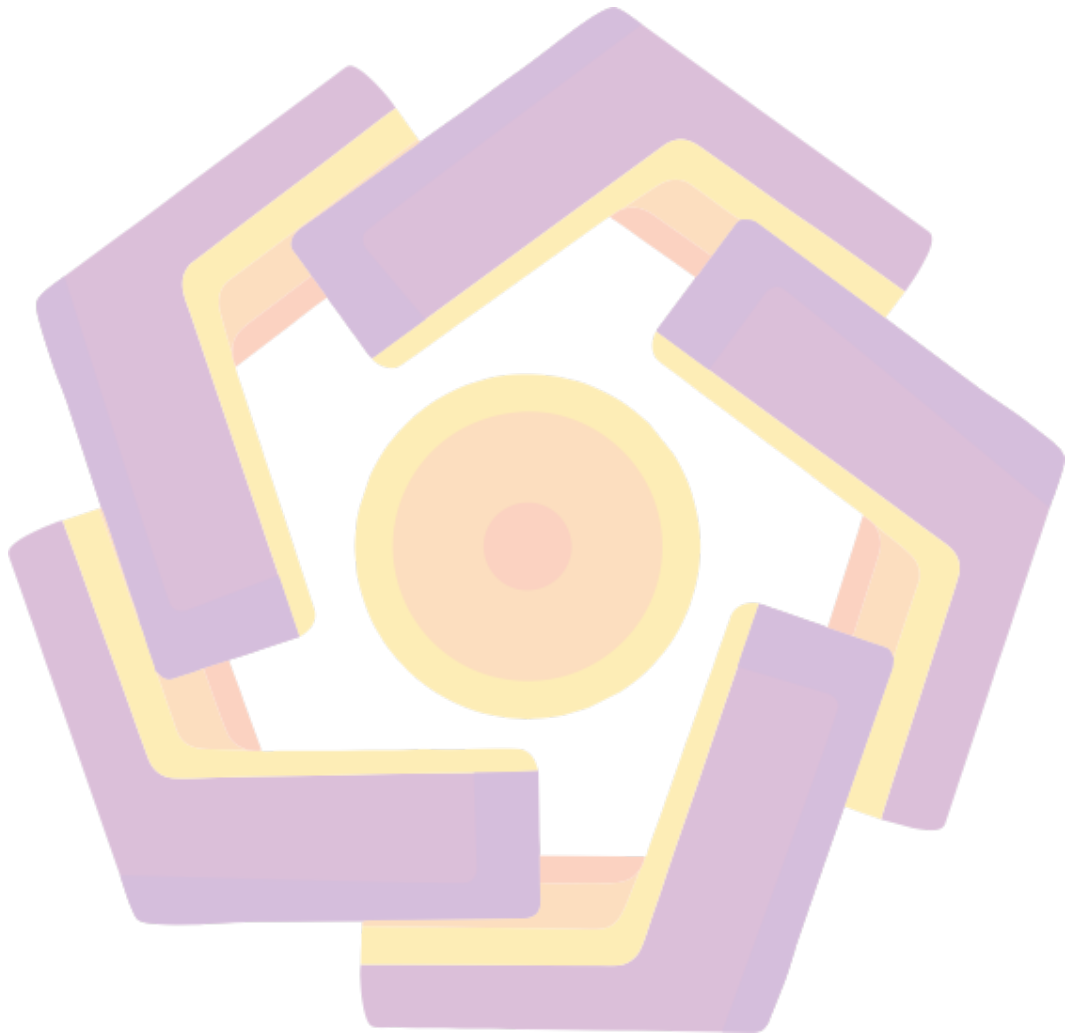
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Metode Yang Telah Ada Sebelumnya Dalam Penyelesaian Penelitian	01
Tabel 2.2. Pengertian dan Batasan Skala Likert	02
Tabel 2.3. Interval Pengkategorian Skor Jawaban	03
Tabel 3.1. Pertanyaan Kuesioner	04
Tabel 3.2. Storyboard	05
Tabel 4.1. Alpha Testing	06



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Validitas	74
Lampiran 2. Statistic Deskriptif	75
Lampiran 3. Hasil Uji Spearman Rho	76



INTISARI

Cyberbullying adalah kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh individu atau kelompok terhadap orang lain di media sosial. Dan bentuk cyberbullying sangat beragam mulai dari memberi ancaman melalui media sosial, mengolok-olok, melecehkan dan menyebarkan informasi palsu. Perbuatan cyberbullying dapat memberikan dampak negatif kepada korban, khususnya para remaja yang merupakan kelompok yang mendominasi sosial media. Dampaknya dapat mengakibatkan rendahnya kepercayaan diri, malas bersosialisasi, depresi, hingga bunuh diri. Oleh karena itu, perkembangan remaja perlu dijaga dan juga diperhatikan oleh tiap individu.

Skripsi ini bertujuan untuk merancang animasi 2D sebagai media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman remaja tentang bahaya cyberbullying. Cyberbullying telah menjadi salah satu isu sosial yang berkembang pesat seiring dengan penggunaan teknologi informasi, terutama di kalangan remaja. Banyak remaja yang belum sepenuhnya memahami dampak negatif dari perilaku bullying di dunia maya, sehingga dibutuhkan sebuah pendekatan edukasi yang efektif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang fokus pada pemahaman pengalaman individu dan kelompok terkait. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam tentang persepsi remaja terhadap cyberbullying dan bagaimana animasi 2D dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Dalam penelitian ini, desain animasi 2D dirancang dengan mempertimbangkan elemen-elemen visual yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Melalui pengujian terhadap audiens remaja, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris bahwa penggunaan media animasi dapat mempermudah pemahaman remaja terhadap pentingnya mencegah cyberbullying.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media edukasi yang inovatif, khususnya dalam bentuk animasi, untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya cyberbullying serta cara-cara untuk menghindarinya.

Kata kunci : Animasi, Animasi 2D. Desain Karakter, Bullying, Dampak Bullying, Perkembangan Remaja.

ABSTRACT

Cyberbullying is an act of violence carried out intentionally by an individual or group against another person on social media. The forms of cyberbullying vary widely, from threatening via social media, making fun of, harassing, to spreading false information. Cyberbullying can have a negative impact on its victims, especially teenagers who are the group that dominates social media. The impact can be in the form of low self-confidence, laziness to socialize, depression, and even suicide. Therefore, adolescent development needs to be maintained and considered by each individual.

The purpose of this thesis is to design 2D animation learning media to improve adolescents' understanding of the dangers of cyberbullying. Cyberbullying is one of the rapidly developing social issues along with the rapid use of information technology, especially among adolescents. Many adolescents do not fully understand the negative impacts of bullying behavior in cyberspace, so an effective educational approach is needed.

This study uses a qualitative method with a phenomenological approach, which focuses on understanding the experiences of individuals and related groups. This approach allows researchers to dig deeper into adolescents' perceptions of cyberbullying and how 2D animation can be used to improve their understanding.

In this study, the 2D animation design was designed by considering visual elements that are attractive and easy for teenagers to understand. Through testing on teenage audiences, it is expected to find empirical evidence that the use of animation media can facilitate teenagers' understanding of the importance of preventing cyberbullying.

The results of this study are expected to contribute to the development of innovative educational media, especially in the form of animation, to increase adolescent awareness of the dangers of cyberbullying and how to avoid it.

Keywords: Animation, 2D Animation, Bullying, Impact of Bullying, Teenage Development, Cyberbullying