

**EDUKASI BULLYING MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI 2D
PADA SISWA SD KELAS VI DI SD NEGERI MALANGREJO**

SKRIPSI

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



disusun oleh
SAMSUL HUDA
19.11.2814

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

**EDUKASI BULLYING MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI 2D
PADA SISWA SD KELAS VI DI SD NEGERI MALANGREJO**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
SAMSUL HUDA
19.11.2814

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EDUKASI BULLYING MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI 2D
PADA SISWA SD KELAS VI DI SD NEGERI MALANGREJO**

yang disusun dan diajukan oleh

SAMSUL HUDA

19.11.2814

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2025

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EDUKASI BULLYING MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI 2D
PADA SISWA SD KELAS VI DI SD NEGERI MALANGREJO**

yang disusun dan diajukan oleh

SAMSUL HUDA

19.11.2814

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Bambang Pilu Hartato, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302707

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : SAMSUL HUDA
NIM : 19.11.2814

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Edukasi Bullying Menggunakan Media Animasi 2D Pada Siswa SD Kelas VI Di SD Negeri Malangrejo

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, 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, 18 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Samsul Huda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala kesempatan yang telah diberikan, dan telah selesainya skripsi ini. Untuk itu saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta karunianya.
2. Kedua orang tua dan saudara saya tercinta atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan tanpa henti yang menjadi sumber kekuatanku dalam menempuh setiap langkah.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan tulus memberikan masukan, bimbingan, inspirasi selama masa studi serta dosen Universitas Amikom Yogyakarta lainnya atas segala ilmu yang diberikan.
4. Untuk diri saya sendiri, atas keteguhan hati, usaha serta keberanian untuk terus belajar dan berkembang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil sebagai berikut: “EDUKASI *BULLYING* MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI 2D PADA SISWA SD KELAS VI DI SD NEGERI MALANGREJO”.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Amikom Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Seluruh keluarga, khususnya Bapak, Ibu dan Kakak tercinta yang telah memberikan dukungan moral, doa dan kasih sayang.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
3. Ibu Siti Romlah, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Malangrejo.
4. Teman-teman, sahabat, serta rekan-rekan yang telah membantu dan memberikan semangat selama proses pengerjaan skripsi ini.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Yogyakarta, 18 Desember 2025

Samsul Huda

DAFTAR ISI

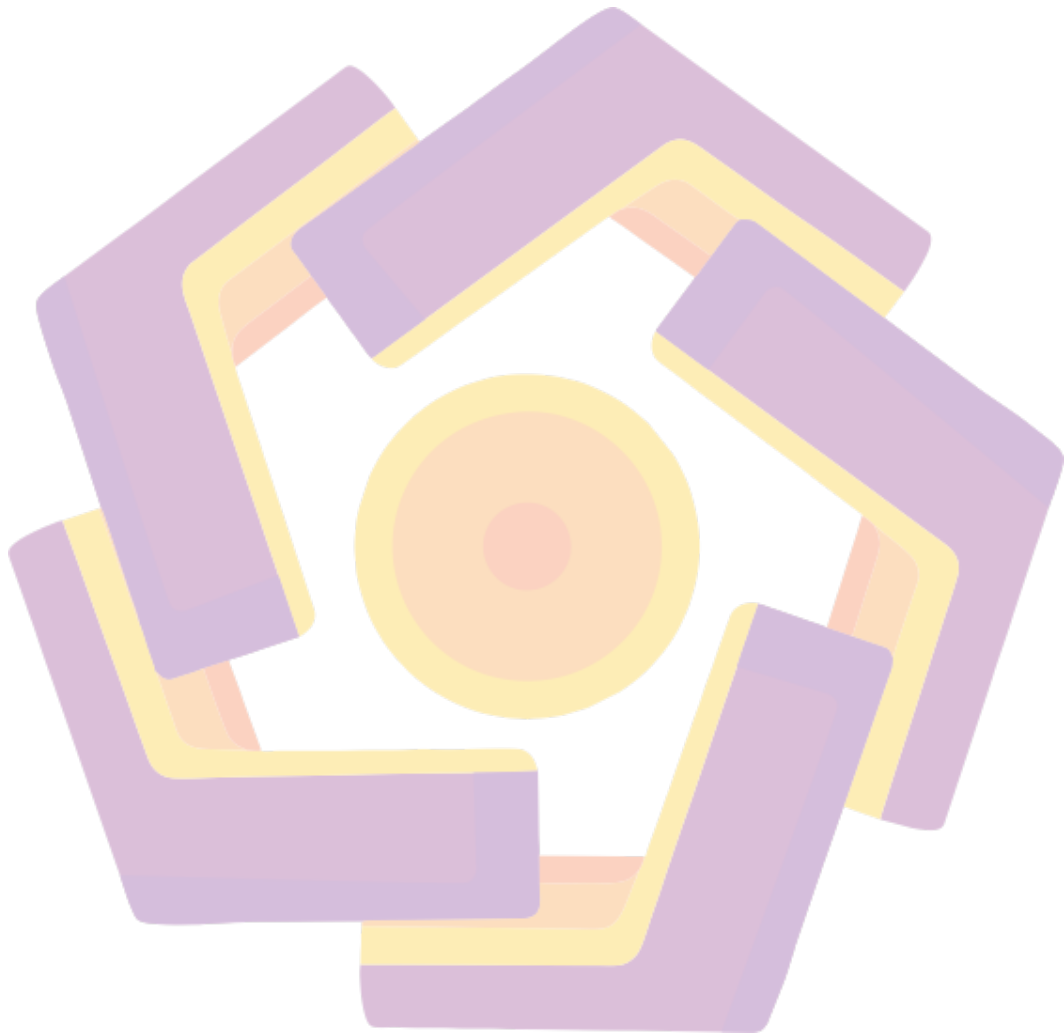
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
INTISARI	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
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.....	15
2.1.1 <i>Pengertian Animasi 2D.....</i>	<i>15</i>
2.1.2 <i>Prinsip Dasar Animasi.....</i>	<i>15</i>
a. <i>Solid Drawing</i>	<i>15</i>
b. <i>Timing & Spacing</i>	<i>16</i>
c. <i>Squash & Stretch.....</i>	<i>17</i>
d. <i>Anticipation.....</i>	<i>17</i>

e.	<i>Slow In and Slow Out</i>	18
f.	<i>Arcs</i>	18
g.	<i>Secondary Action</i>	19
h.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	19
i.	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	20
j.	<i>Staging</i>	21
k.	<i>Appeal</i>	22
l.	<i>Exaggeration</i>	23
2.3	ADOBE ILLUSTRATOR	23
2.4	ADOBE PREMIERE PRO.....	23
2.5	AFTER EFFECTS	24
2.6	TAHAP PERANCANGAN ANIMASI	24
2.6.1	<i>Praproduksi</i>	24
a.	Outline.....	24
b.	Script/Skenario.....	25
c.	Storyboard.....	25
d.	Rencana anggaran biaya	25
2.6.2	<i>Produksi</i>	26
a.	Inbetween.....	26
b.	Coloring	26
c.	Pembuatan Layout	27
2.6.3	<i>Pascaproduksi</i>	27
a.	Compositing.....	27
b.	Editing.....	27
c.	Rendering.....	28
d.	Mastering	28
2.7	SKALA LIKERT	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		30
3.1	SEKOLAH DASAR NEGERI MALANGREJO	30
3.1.1	<i>Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri Malangrejo</i>	30

3.2	ALUR PENELITIAN	32
3.2.1	<i>Pra Produksi</i>	33
a.	Outline.....	33
b.	Skenario	33
c.	Storyboard.....	33
3.2.2	<i>Produksi</i>	34
a.	Inbetween.....	34
b.	Coloring	34
c.	Layout	34
3.2.3	<i>Pasca Produksi</i>	34
a.	Compositing.....	34
b.	Editing.....	34
c.	Rendering.....	34
d.	Mastering	34
3.3	ALAT DAN BAHAN	35
3.3.1	<i>Alat</i>	35
3.3.1.1	Perangkat Keras	35
3.3.1.2	Perangkat Lunak	35
3.3.2	<i>Bahan</i>	36
3.4	METODE PENGUMPULAN DATA	36
3.4.1	<i>Observasi</i>	36
3.4.2	<i>Studi Literatur</i>	36
3.5	METODE PENGUJIAN	36
3.5.1	<i>Populasi</i>	37
3.5.2	<i>Teknik Pengambilan Sampel</i>	37
3.5.3	<i>Kuisisioner</i>	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL DAN NON-FUNGSIONAL	40
4.1.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	40
4.1.1.1	Kebutuhan Non-Fungsional	40

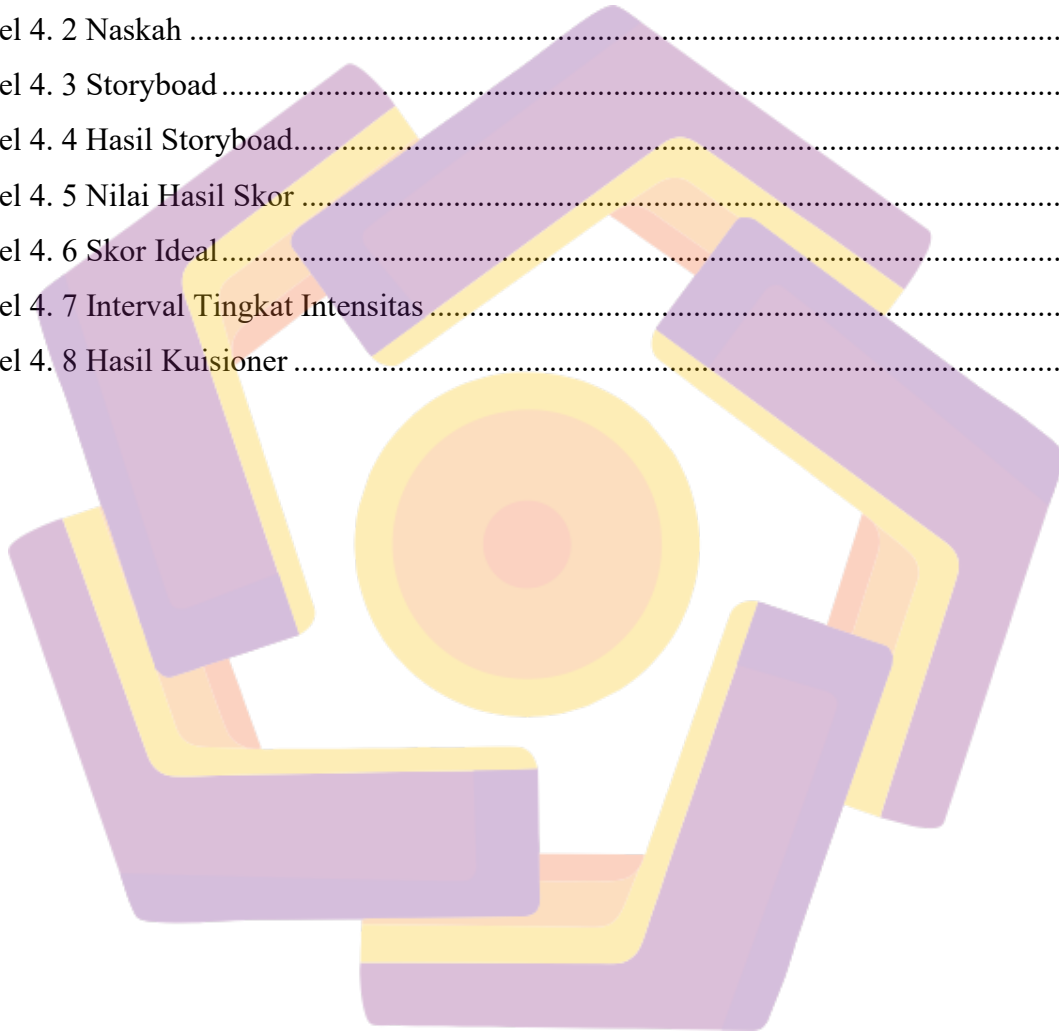
4.1.1.1.1	Kebutuhan Perangkat keras.....	41
4.1.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
4.2	PRA PRODUKSI	41
4.2.2	<i>Konsep</i>	41
4.2.3	<i>Naskah</i>	42
4.2.4	<i>Storyboard</i>	45
4.3	PRODUKSI	49
4.3.1	<i>Produksi Desain Grafis</i>	49
a.	Pembuatan <i>Objek Grafis</i>	49
b.	Pewarnaan (Coloring)	51
c.	Penyimpanan <i>Objek Grafis</i>	51
d.	Penyimpanan File.....	52
e.	Proses <i>recording</i> dan pemotongan suara.....	56
4.4	PASCA PRODUKSI.....	57
a.	<i>Compositing dan Editing</i>	57
a.	Pembuatan <i>Compositing</i>	57
b.	Import File	58
c.	Animation	58
d.	Penambahan audio narasi dan backsound.....	58
b.	<i>Rendering</i>	59
4.5	METODE PENGUJIAN	60
a.	<i>Penentuan Skor Jawaban</i>	61
b.	<i>Skor Ideal</i>	61
c.	<i>Interval Tingkat Intensitas</i>	62
d.	<i>Hasil Kuisioner</i>	63
4.6	IMPLEMENTASI.....	64
4.7	DOKUMENTASI.....	65
BAB V KESIMPULAN		66
5.1	KESIMPULAN.....	66
5.2	SARAN	66

DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69



DAFTAR TABEL

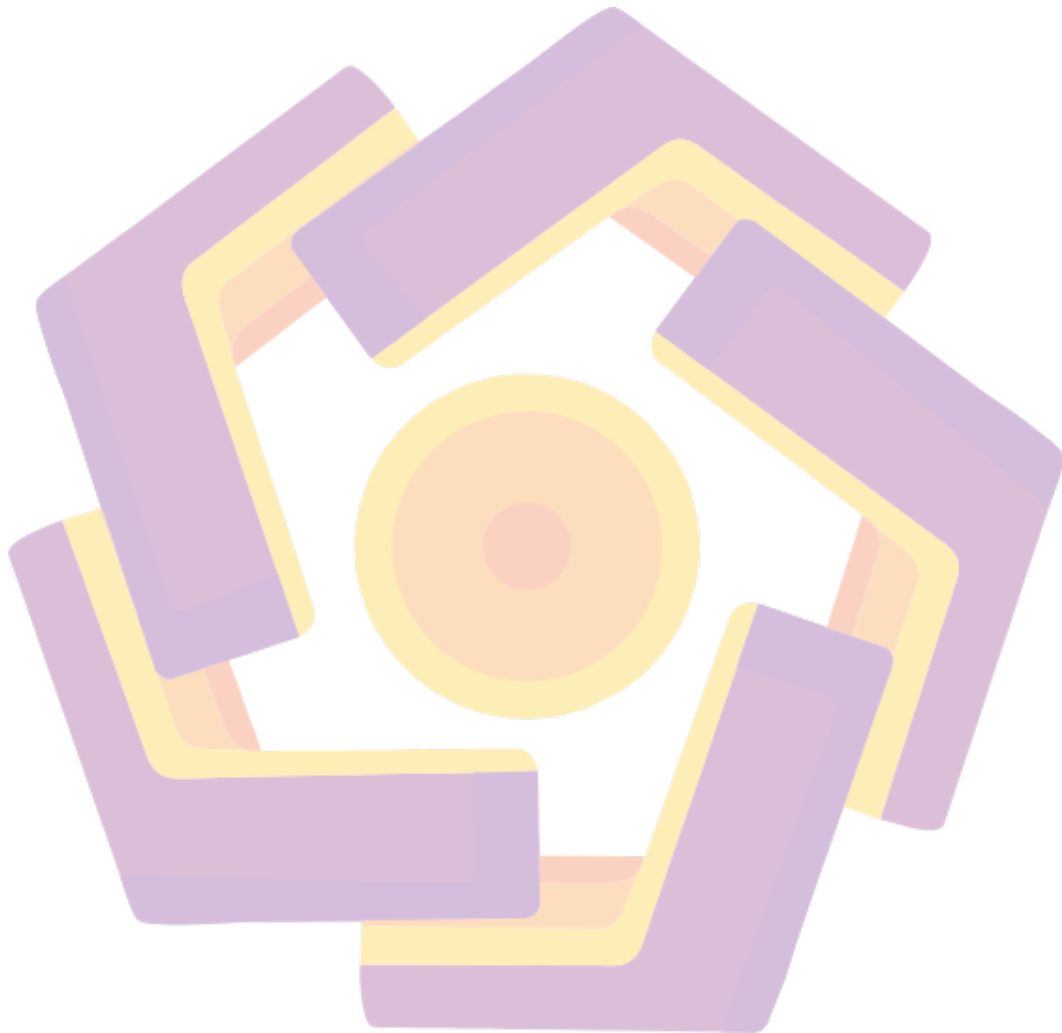
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Contoh Skala Alternatif Jawaban	29
Tabel 2. 3 Contoh Pernyataan Positif dan Negatif.....	29
Tabel 3. 1 Kuisisioner.....	38
Tabel 4. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
Tabel 4. 2 Naskah	42
Tabel 4. 3 Storyboard.....	45
Tabel 4. 4 Hasil Storyboard.....	53
Tabel 4. 5 Nilai Hasil Skor	61
Tabel 4. 6 Skor Ideal.....	61
Tabel 4. 7 Interval Tingkat Intensitas	62
Tabel 4. 8 Hasil Kuisisioner	63



DAFTAR GAMBAR

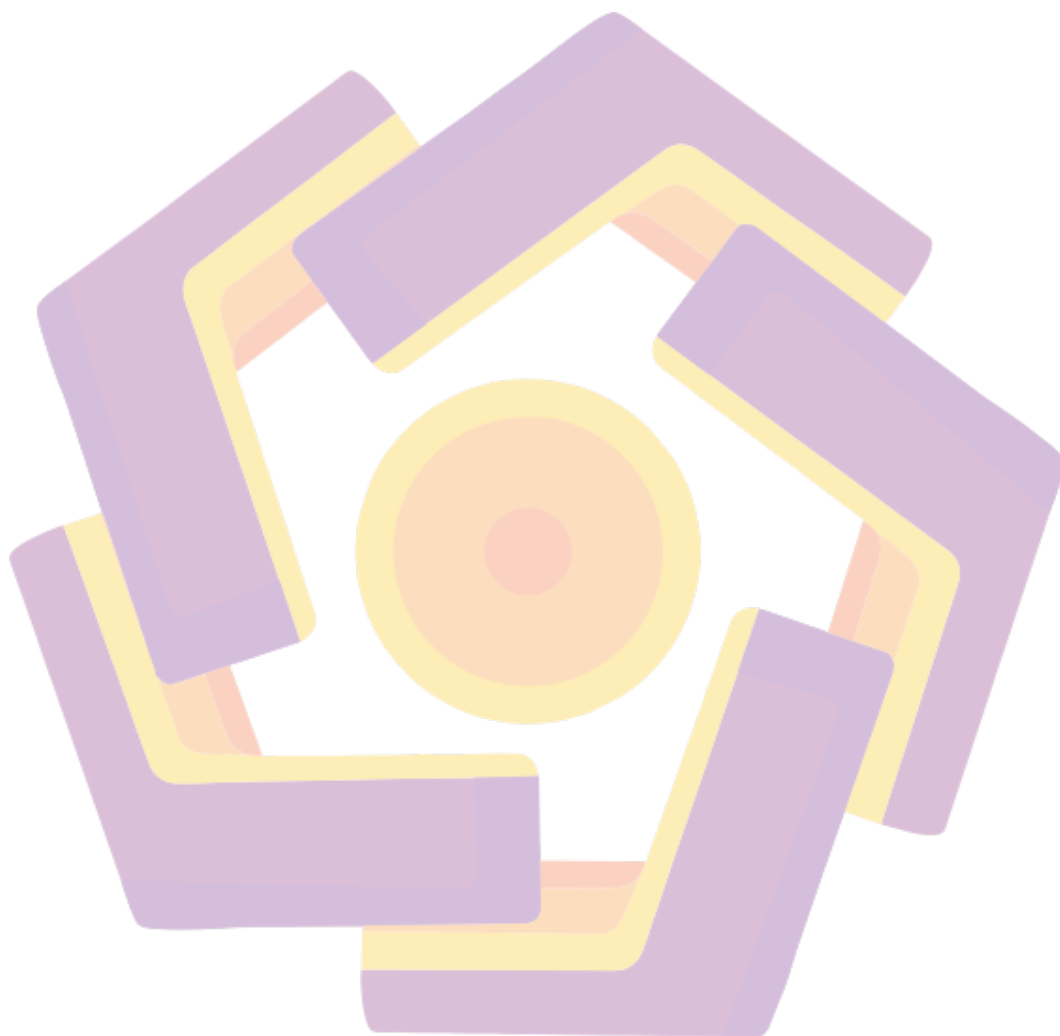
Gambar 2. 1 Contoh Solid Drawing	16
Gambar 2. 2 Contoh Timing	16
Gambar 2. 3 Contoh Spacing	16
Gambar 2. 4 Contoh Squash & Stretch.....	17
Gambar 2. 5 Contoh Anticipation.....	17
Gambar 2. 6 Contoh Slow In and Slow Out	18
Gambar 2. 7 Contoh Arcs	18
Gambar 2. 8 Contoh Secondary Action	19
Gambar 2. 9 Contoh Follow Through.....	20
Gambar 2. 10 Contoh Overlapping Action.....	20
Gambar 2. 11 Contoh Straight Ahead Action.....	21
Gambar 2. 12 Contoh Pose to Pose.....	21
Gambar 2. 13 Contoh Staggering.....	22
Gambar 2. 14 Contoh Appeal	22
Gambar 2. 15 Contoh Exaggeration.....	23
Gambar 2. 16 Contoh Storyboard	25
Gambar 2. 17 Contoh Layout.....	27
Gambar 3. 1 Gambar Alur Penelitian	33
Gambar 4. 1 Pen Tool	49
Gambar 4. 2 Rectangel Tool	50
Gambar 4. 3 Ellipse Tool.....	50
Gambar 4. 4 Hasil Pembuatan Objek Grafis.....	50
Gambar 4. 5 Menentukan Warna Pada Fill.....	51
Gambar 4. 6 Hasil Pewarnaan Pada Objek	51
Gambar 4. 7 Penyimpanan Format.Png Gambar 4. 8 Penyimpanan Format.Ai	52
Gambar 4. 9 Recording	56
Gambar 4. 10 Pemotongan Suara.....	56
Gambar 4. 11 Pengaturan Compositing	57
Gambar 4. 12 Import File.....	58

Gambar 4. 13 Keyframe.....	58
Gambar 4. 14 Penambahan Audio	59
Gambar 4. 15 Proses Export	59
Gambar 4. 16 Setting Format.....	60
Gambar 4. 17 Proses Rendering.....	60
Gambar 4. 18 Dokumentasi Pemutaran Video	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Kuisisioner	69
Lampiran 2. 1 Dokumentasi di SD Negeri Malangrejo	70



INTISARI

Bullying adalah perilaku yang merasa memiliki kuasa atas orang lain dan berdampak buruk pada objeknya. Berdasarkan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat kasus perundungan (*bullying*) di satuan pendidikan sejak Januari sampai September 2023 mencapai 23 kasus perundungan di satuan pendidikan, dari 23 kasus tersebut 50% terjadi di jenjang SMP, 23% terjadi di jenjang SD, 13,5% di jenjang SMA, dan 13,5% di jenjang SMK. Siswa SD kelas VI dipilih karena mereka berada di tahap transisi dari anak-anak ke remaja, sehingga penting untuk memberikan edukasi sejak dini agar menumbuhkan empati dan mencegah perilaku buruk ini menjadi kebiasaan. Jika anak menyadari bagaimana dampak *bullying* ini kepada orang lain sedari dini maka akan menumbuhkan rasa sosial yang tinggi dengan menyadari pentingnya rasa simpati terhadap orang lain. Sebelum perilaku *bullying* ini menjadi kebiasaan buruk pelaku, hendaknya ada informasi atau edukasi mengenai dampak dari perilaku *bullying*. Informasi ini akan membantu anak yang masih belajar dalam bersosialisasi agar menghindari perilaku-perilaku *bullying*. Informasi ini bisa disampaikan menggunakan media animasi 2D agar lebih menarik sehingga informasi tersebut dapat dipahami dengan mudah. Media animasi 2D yaitu sejenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan terhadap siswa kelas VI SD Negeri Malangrejo Sleman Yogyakarta. Metode evaluasi dengan pengujian 10 indikator (kualitas video, audio, desain grafis, dan pemahaman materi) digunakan untuk melakukan ujian subjektif kepada siswa dan guru. Kuesioner Skala Likert digunakan dalam pengujian ini. Hasil penelitian kualitas visual dan kemudahan pemahaman informasi memberikan keunggulan utama, dengan skor 87,3%, yang merupakan kategori "Sangat Baik". Analisis kombinasi elemen audio-visual dan animasi 2D terbukti efektif sebagai media instruksional untuk memberi tahu siswa SD tentang bahaya *bullying*. Kekurangan animasi ini terbatas pada format 2D dan hanya berdurasi 3 menit, sehingga kurangnya kedalaman visual. Rencana berikutnya untuk membuat visualisasi yang lebih nyata, menarik, dan meningkatkan antusiasme belajar siswa, disarankan pengembangan menggunakan animasi 3D.

Kata kunci: *Bullying*, Animasi 2D, Multimedia, Edukasi, Infografis.

ABSTRACT

Bullying is a behavior that feels it has power over others and has a negative impact on its object. Based on the Federation of Indonesian Teachers' Unions (FSGI) recorded cases of *bullying* in education units from January to September 2023 reaching 23 cases of *bullying* in education units, of these 23 cases 50% occurred at the junior high school level, 23% occurred at the elementary school level, 13.5% at the high school level, and 13.5% at the vocational school level. Sixth-grade elementary school students were chosen because they are in the transition stage from childhood to adolescence, so it is important to provide education early on to foster empathy and prevent this bad behavior from becoming a habit. If children realize the impact of *bullying* on others from an early age, it will foster a high social sense by realizing the importance of sympathy for others. Before *bullying* behavior becomes a bad habit of the perpetrator, there should be information or education about the impact of *bullying* behavior. This information will help children who are still learning to socialize to avoid *bullying* behaviors. This information can be delivered using 2D animation media to make it more interesting so that the information can be understood easily. 2D animation media is a type of media that contains sound elements and also contains elements of images that can be seen. This research is a Classroom Action Research conducted on students of grade VI of Malangrejo State Elementary School Sleman Yogyakarta. An evaluation method using 10 indicators (video quality, audio quality, graphic design, and material comprehension) was used to conduct subjective tests on students and teachers. A Likert scale questionnaire was used in this test. The results of the research on visual quality and ease of understanding information provided a major advantage, with a score of 87.3%, which is in the “Very Good” category. The analysis of the combination of audio-visual elements and 2D animation proved to be effective as an instructional medium for informing elementary school students about the dangers of *bullying*.

The shortcomings of this animation are limited to the 2D format and a duration of only 3 minutes, resulting in a lack of visual depth. The next plan to create more realistic and attractive visualizations and increase student enthusiasm for learning is to develop 3D animation.

Keyword: *Bullying*, 2D Animation, Multimedia, Education, Infographic.

