

Persepsi dan Minat Menonton Animasi 2D Edukasi Dampak *Bullying* (Studi Kasus SDN 7 Cimone)

Muhammad Luthfi Prabowo¹, Erwana Amrulloh Sunarya², Muhammad Adam Fauzi³,
Dhea Annisa Salsabila⁴, Naufal Nur Iman⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Kajian Film Televisi dan Media,

Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang.

Email: *¹ m.luthfiprabowo@global.ac.id, ² erwana@global.ac.id, ³ damfzee@gmail.com,
⁴ 1524010008@global.ac.id, ⁵ 1524010023@global.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan kualitas video animasi tentang bullying melalui pengujian pengguna (*User Acceptance Test*, UAT) dengan melibatkan 100 responden. Video ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang dampak negatif bullying dan memberikan edukasi secara menarik. Metode penelitian menggunakan kuesioner dengan sepuluh pertanyaan utama yang mencakup aspek pemahaman, kejelasan, daya tarik, dan efektivitas pesan yang disampaikan. Data dianalisis berdasarkan frekuensi jawaban yang dikelompokkan ke dalam kategori A, B, C, dan D. Hasil menunjukkan bahwa total skor rata-rata dari seluruh pertanyaan adalah 3,37 dari 4, dengan persentase efektivitas keseluruhan sebesar 84,33%. Pertanyaan tentang kejelasan video dan daya tarik animasi memperoleh nilai tertinggi, sementara aspek kejelasan suara dan pemahaman dampak negatif memerlukan perbaikan lebih lanjut. Kesimpulan dari penelitian ini adalah video animasi memiliki tingkat penerimaan yang sangat baik di kalangan responden, menunjukkan potensinya sebagai media edukasi yang efektif.

Kata Kunci – Persepsi, Minat Menonton, Animasi 2D, Edukasi *Bullying*, *User Acceptance Test* (UAT)

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness and quality of an animated video about bullying through a *User Acceptance Test* (UAT) involving 100 respondents. The video was designed to enhance public understanding of the negative impacts of bullying and to provide education in an engaging manner, particularly for teenagers and the general public. The research method utilized a questionnaire with ten main questions covering four aspects: comprehension, clarity, appeal, and message effectiveness conveyed through the video. Respondents' answers were grouped into categories A, B, C, and D to facilitate data analysis. The results indicated an average score of 3.37 out of 4, with an overall effectiveness percentage of 84.33%. Questions about the visual clarity of the video and the appeal of the animation received the highest scores, highlighting the significant role of visual elements in enhancing appeal and understanding. Conversely, aspects such as audio clarity and understanding of the negative impacts of bullying require further improvement to enhance the quality of educational messages. These findings provide valuable insights into the key elements that should be considered in the development of educational media based on animated videos. The conclusion of this study is that the animated video tested achieved a very high level of acceptance among respondents. This demonstrates its potential as an effective educational medium for delivering social messages in an engaging and easily understood format. Recommendations are provided to improve the audio aspects and add more in-depth content to ensure the educational messages are more comprehensive.

Keywords – Perception, Interested in Watching, 2D Animation, Bullying Education, *User Acceptance Test* (UAT)

1. PENDAHULUAN

Bullying atau perundungan merupakan fenomena sosial yang sering terjadi di berbagai kalangan, termasuk pada anak-anak. Kurangnya pengawasan orang dewasa serta mudahnya akses internet membuat anak-anak rentan mengakses konten negatif seperti kekerasan sehingga membuat anak-anak meniru perilaku yang dilihatnya tersebut yang dapat berdampak pada perilaku dan kesehatan pada mental anak. Penggunaan internet seperti media sosial berpengaruh terhadap perilaku korban *bullying* [1]. Masalah yang timbul tersebut membuat anak rentan terhadap kasus *bullying*. Kurangnya perhatian dari masyarakat membuat *bullying* menjadi semacam hal biasa yang orang anggap sebuah gurauan semata, *bullying* menjadi momok menakutkan bukan hanya bagi korban tetapi juga orang tua. Orang tua harus memainkan perannya dan menjadi orang pertama yang membangun karakter anak agar tidak terjadi perilaku menyimpang pada anak [2]. Perilaku *bullying* dapat memengaruhi psikis korban seperti stres dan kecemasan, gangguan tersebut beresiko dialami anak-anak yang menjadi korban *bullying* [3]. Korban dari *bullying* sering mengalami dampak psikologis dan emosional yang merugikan seperti kecemasan, depresi dan gangguan pasca-trauma yang dapat mempengaruhi perkembangan pribadi mereka di masa depan [4]. Di Indonesia sendiri kasus *bullying* seperti tidak pernah usai, dibuktikan dengan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan anak (KemenPPPA) pada Januari-April 2023 mencatat sebanyak 251 anak berusia 6-12 tahun menjadi korban kekerasan di sekolah yang terdiri dari 142 anak perempuan dan 109 anak laki – laki. Menurut data hasil riset dari *Programme for International Students Assessment (PSIA)* pada tahun 2018 Indonesia sendiri menempati urutan ke-5 sebagai negara dengan murid korban *bullying* tertinggi di dunia, Indonesia berada dibawah negara Filipina, Brunei Darussalam, Republik Dominika, dan Maroko dengan persentase mencapai 41,1%. Animasi berasal dari bahasa latin ‘*anima*’ yaitu jiwa, semangat, dan hidup. Animasi merupakan kegiatan menghidupkan benda mati yang diberikan dorongan, emosi dan semangat sehingga menjadi hidup [5]. Perkembangan teknologi komputer membuat pembuatan animasi menjadi cepat dan efisien [6]. Animasi merupakan salah satu cara dalam penyampaian suatu pesan tertentu karena kemampuannya untuk menjelaskan sesuatu yang kompleks menjadi sesuatu yang mudah dipahami [7]. Animasi juga dapat memotivasi masyarakat karena sifatnya yang fleksibel dan dapat diterima semua kalangan [8].

SDN Cimone 7 merupakan jenjang pendidikan sekolah dasar yang beralamat di Jl.Proklamasi No.35, Cimone, Kota Tangerang, Banten. Memiliki jumlah murid sebanyak 283 dan memiliki 12 ruang kelas. Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan terdapat beberapa *bullying* ringan yang dilakukan oleh sebagian murid ketika tidak diawasi, seperti mengejek fisik dan berkata kasar kepada murid yang lain. Kurangnya pengawasan serta kurang efektifnya penyampaian yang dilakukan cenderung membuat anak-anak mengabaikan apa yang mereka dengar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi yaitu masih maraknya kasus *bullying* di Indonesia. Maraknya konten negatif yang bertebaran di internet. Kurangnya penyampain terkait *bullying* dan pemanfaatan multimedia di SDN Cimone 7.

Dalam identifikasi masalah yang dijabarkan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana upaya yang dilakukan dalam pencegahan *bullying* agar terlihat menarik? Bagaimana pemanfaatan teknologi multimedia agar lebih efektif? Upaya apa yang dilakukan agar penyampaian *bullying* dapat dipahami oleh siswa?

Pada penelitian yang penulis buat memiliki relevansi dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurlaela A, Mohammad Fahmi Nugraha, Nurfitriani, Meiliana menggunakan video pembelajaran stop *bullying* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait *bullying* [9]. Pengembangan sistem tersebut menggunakan metode *R&D* serta terdiri dari beberapa tahapan mulai dari rencana hingga implementasi. Para murid belum memahami *bullying*. Kesimpulan yang didapat yaitu para siswa lebih paham terkait *bullying*.

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Fatkhur Rohman yang meneliti tentang motivasi pembelajaran terkait *bullying*. Penelitian tersebut menganalisis perilaku *bullying* dengan menggunakan beberapa perspektif teori salah satunya adalah studi literatur. *Bullying* belum memiliki upaya pencegahan yang efektif dan efisien [10]. Kesimpulan yang didapatkan yaitu diketahuinya faktor yang menjadi penyebab terjadinya *bullying* salah satunya kurangnya pendidikan karakter yang tertanam pada anak-anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Adisha Putri Febriani Mulyana, Maya Retnasary tentang kampanye digital pada insgram melalui sebuah lagu untuk Tindakan pencegahan *bullying*. Penggunaan media sosial di Indonesia yang meningkat pesat yang menyebabkan permasalahan serius yaitu perundungan di media sosial [11]. Kesimpulan yang didapatkan yaitu memanfaatkan lagu dan pengaruh internet untuk mengenalkan anak-anak terkait *bullying*.

Penelitian yang dilakukan oleh Christina Denissa, Diah Ayu Pusparani, Sonia Mifta Mulyani, Danang Prasetyo yang bertujuan untuk mengetahui dampak *cyber bullying*. Kemudahan mengakses internet memudahkan sekaligus membuat berpotensi terjadinya *cyber bullying* [12]. Kesimpulan yang didapat yaitu diketahuinya dampak dari pengaruh sosial media terhadap seseorang, dan bagaimana teknologi merubah sikap dan perilaku seseorang serta peran pancasila sebagai nilai dan norma dalam berkehidupan.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Kadarsih, Andika Saputra, Muhammad Romzi, Defi Pujiyanto, Rusidi yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas iklan animasi dalam pencegahan dan perlindungan anak korban *bullying*. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan kuesioner dan *purposive sampling*. Anak-anak kurang memahami informasi yang kompleks. Kesimpulan yang didapat menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak [13].

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mempromosikan dan mengedukasi tentang bahaya *bullying* melalui media animasi. Mendorong pemanfaatan teknologi multimedia ke arah positif. Memberikan penyampaian dan edukasi kepada siswa melalui media animasi yang mudah dipahami.

Manfaat tercapainya penelitian ini yaitu siswa memperoleh pemahaman terkait *bullying* dan bahayanya serta bagaimana mencegahnya. Masyarakat termotivasi untuk memanfaatkan teknologi multimedia khususnya animasi ke arah positif.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D), metode penelitian *Research and Development* merupakan produk tertentu yang dihasilkan dari metode penelitian *Research and Development* sehingga produk tersebut akan diuji keefektifannya. Produk dihasilkan melalui analisis masalah, mendesain dan mengembangkan produk yang dihasilkan [14]. Produk yang sudah siap kemudian diuji keefektifannya dengan menggunakan kuesioner *User Acceptance Test* (UAT) metode pengujian UAT merupakan metode yang dilakukan pengguna kepada responden melalui pengujian untuk mendapatkn dokumen sebagai bukti bahwa sistem atau produk yang dibuat dapat diterima dengan baik [15].

A. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati interaksi secara langsung, yaitu penulis mengamati secara langsung aktivitas para siswa yang terjadi di SDN Cimone 7 yang diharapkan dapat mengetahui tentang situasi *bullying* yang tidak terlihat di permukaan. Metode observasi yaitu pengamatan kepada permasalahan melalui lingkungan sekitar [16].

2. Studi Literatur

Metode studi literatur adalah metode yang dilakukan dengan mengkaji, mengevaluasi dan menganalisis penelitian terdahulu melalui buku, artikel, jurnal ilmiah yang terkait dengan

penelitian [17]. Metode studi literatur ini dapat memberikan dasar pengetahuan yang lebih kuat mengenai hal-hal yang penulis kaji.

3. Metode Kuesioner

Metode kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan tertulis. Pada metode kuesioner, pertanyaan diberikan kepada objek penelitian kemudian mereka akan menjawab sesuai pertanyaan yang ditentukan. Metode kuesioner memberikan solusi untuk permasalahan yang memerlukan tanggapan dari banyak responden [18].

B. Masalah yang Dihadapi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, penulis menemukan bahwa para siswa di SDN Cimone 7 belum memahami apa itu *bullying* dan kurangnya penyampaian terkait *bullying* di sekolah.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Dari sekian masalah yang telah dijabarkan, penulis memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu:

1. Merancang media promosi dan edukasi berbentuk animasi dua dimensi sebagai media penyampaian informasi terkait bahaya dan dampak *bullying* dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* digunakan karena lebih konsisten [19].
2. Menaikkan minat serta pemahaman siswa terkait *bullying* melalui media animasi.

D. Konsep

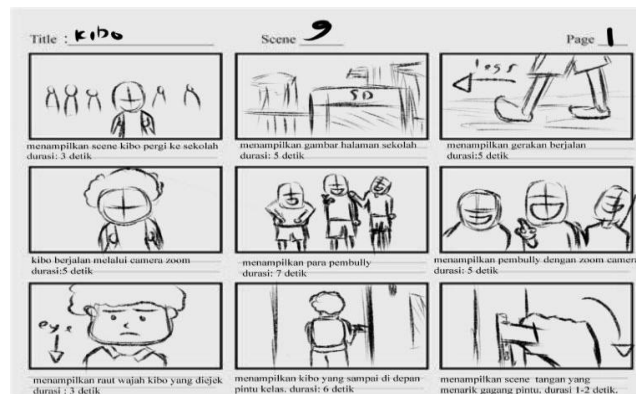
Konsep dibuatnya animasi ini berdasarkan pada perilaku *bullying* yang menjadi lebih parah akhir-akhir ini. Berdasarkan data dari KPAI dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menyebutkan bahwa kasus *bullying* masih menjadi teror yang menakutkan bagi siswa di lingkungan sekolah. Pada tahun 2020 terdapat 119 kasus, satu tahun berselang yaitu pada tahun 2021 kasus *bullying* menurun menjadi 53 kasus dan di tahun 2022 meningkat menjadi 226 kasus.

Meningkatnya angka *bullying* dan kurangnya edukasi di SDN Cimone 7 membuat penulis memiliki ide membuat animasi 2d pencegahan dan dampak dari *bullying*. Konsep ini nantinya akan menjelaskan dan menceritakan kisah tentang bahaya *bullying* bagi anak-anak.

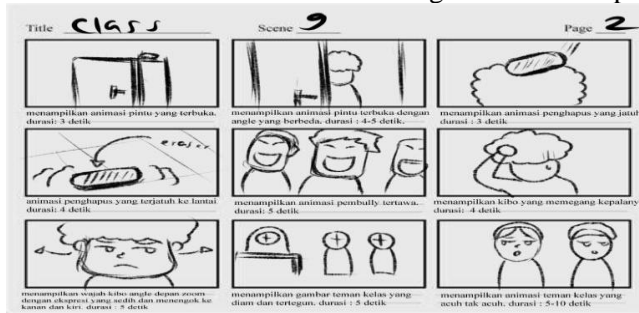
E. Sinopsis

Video animasi ini yang penulis buat menceritakan tentang seorang anak yang bernama Kibo, ia adalah seorang anak baru yang baru beberapa hari pindah ke sekolah barunya. Ia adalah anak yang pendiam dengan rambut kribu yang sering diejek oleh teman sekelasnya karena mempunyai tingkah dan rambut yang aneh. Sejak saat itulah Kibo mulai kehilangan senyumnya. Kisah ini menceritakan tentang Kibo yang *bully* hingga akhirnya ia mendapatkan kembali senyumnya. Konsep berbentuk gambar dapat dilihat pada gambar 1 hingga 6 pada kolom *storyboard* berikut.

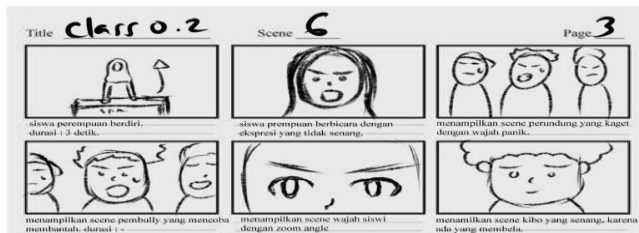
F. Storyboard



Gambar 1. Scene 1-9 Pada Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*



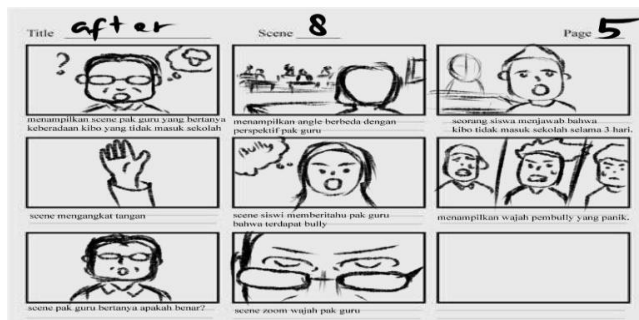
Gambar 2. Scene 10-18 Pada Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*



Gambar 3. Scene 19-24 Pada Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*



Gambar 4. Scene 25-30 Pada Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*



Gambar 5. Scene 31-38 Pada Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*



Gambar 6. Scene 32-45 Pada Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pembuatan dari animasi, proses produksi memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan guna memaksimalkan hasil akhir dari animasi yang akan dibuat. Tahapan tersebut yaitu pembuatan *background*, sketsa karakter, penganimasian karakter, *audio recording*, *compositing* dan *editing*. Produk yang dihasilkan yaitu adalah animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik *frame by frame* sebagai pencegahan dan dampak *bullying*. Animasi yang dibuat dapat dilihat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. *Screenshot* Animasi 2D Pencegahan dan Dampak *Bullying*

B. Pembuatan *Background*

Latar belakang (*background*) adalah elemen yang wajib ada dalam setiap animasi, dalam animasi *background* berfungsi sebagai penentuan dari lokasi yang terjadi serta mendukung jalannya cerita. Dalam pembuatannya penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CC* untuk pengejaannya. *Photoshop* adalah *software* yang berfungsi dalam pengolahan gambar dan pembuatan efek [20].

C. Sketsa Karakter

Sketsa karakter merupakan tahapan dalam pembuatan dalam animasi, setelah sketsa dibuat langkah selanjutnya adalah memberikan garis halus pada gambar kemudian menebalkannya. Sketsa memberikan gambaran tentang jalan cerita dan pergerakan dari karakter.

D. Penganimasian Karakter

Dalam penganimasian karakter dibuat berulang dengan pergerakan berbeda sehingga didapatkan animasi yang sesuai dengan cerita berdasarkan tahapan yang telah dibuat.

E. *Audio Recording*

Audio recording merupakan tahapan merekam *audio* sesuai dengan konsep cerita dan skrip yang telah dibuat sehingga animasi yang dibuat terlihat menarik.

F. *Compositing dan Editing*

Tahap *compositing* dan *editing* merupakan tahap akhir dalam proses produksi animasi. *Compositing* merupakan proses untuk menyatukan animasi dengan *background* dan menambahkan efek serta kedalaman pada animasi yang telah dibuat. *Editing* merupakan tahapan penyatuan dari beberapa *scene* animasi yang telah di *composite* dengan *audio* yang sudah dibuat. Pada prosesnya penulis menggunakan *software Adobe After Effect* untuk *compositing* dan *Adobe Premiere Pro* untuk *editing*. Proses pada *compositing* dan *editing* tertera pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. *Compositing dan Editing Animasi*

G. Hasil Pengujian Kuesioner UAT

UAT merupakan metode pengujian yang dilakukan penulis sebagai hasil dari video animasi yang telah dibuat baik dalam isi, pesan, dan tampilan didalam animasi tersebut. Metode UAT lebih efektif untuk mengetahui tanggapan *user* terkait sistem yang dibuat [21]. Tanggapan responden terhadap animasi yang telah dibuat dilakukan dengan pengujian dengan memberikan 10 pertanyaan terhadap animasi yang dibuat kepada 20 orang baik itu siswa maupun guru. Jawaban serta nilai terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu A (4),B (3),C (2), dan D (1). Tabel pertanyaan dan jawaban dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pertanyaan dan Jawaban setelah dihitung

No	Pertanyaan	A	B	C	D	Jumlah
1	Apakah video animasi tersebut mudah dipahami?	80	15	5	0	380
2	Apakah gambar yang ditampilkan jelas?	70	20	8	2	360
3	Apakah backsound yang ditampilkan terdengar?	30	40	20	10	290
4	Apakah suara yang ditampilkan terdengar jelas?	20	50	25	5	285
5	Seberapa menarik video animasi tersebut bagi kamu?	75	20	5	0	370
6	Apakah video animasi tersebut membantu kamu memahami <i>bullying</i> ?	50	40	8	2	340
7	Seberapa efektif animasi tersebut dalam menunjukkan dampak negatif dari perilaku <i>bullying</i> ?	25	50	20	5	295
8	Bagaimana perasaan kamu setelah menonton animasi tersebut?	60	30	8	2	348
9	Bagaimana tanggapan kamu mengenai kualitas animasi yang ditampilkan?	55	35	8	2	345
10	Seberapa paham kamu setelah menonton animasi tersebut?	70	20	8	2	360

Pada tabel diatas jumlah diperoleh melalui pertanyaan \times bobot nilai yaitu A(4), B(3), C(2), D(1) maka didapatkan hasil seperti tabel diatas.

Hasil pada tabel diatas kemudian dikelompokkan menjadi rata-rata dan hasil persentase yang didapatkan dengan rumus, yaitu:

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah reponden}(20)}$$

$$\text{Hasil persentase} = \frac{\text{rata - rata}}{\text{bobot tertinggi (4)}} \times 100$$

Hasil keseluruhan kuesioner UAT yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil kuesioner UAT yang didapat

No	Jumlah Nilai	Rata-rata	Hasil Persentase
1	380	3,8	95%
2	360	3,6	90%
3	290	2,9	72.5%
4	285	2,85	71.25%
5	370	3,7	92.5%
6	340	3,4	85%
7	295	2,95	73.75%
8	348	3,48	87%
9	345	3,45	86.25%
10	360	3,6	90%
Total	3373	33,73	84.325%

Dalam tabel diatas dapat dianalisis bahwa total jumlah nilai diperoleh dari penjumlahan seluruh nilai, total rata-rata diperoleh melalui total jumlah nilai \div 20, dan hasil keseluruhan diperoleh melalui total rata-rata/4 \times 100.

1. Analisis hasil pertama

Pada tabel nomor 1 didapatkan total jumlah nilai yaitu 76 dibagi jumlah responden (20) maka didapatkan lah $76/(20) = 3.8$ kemudian hasil rata-rata dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100, didapatkan hasil persentase yaitu $3.8/(4) \times 100=95\%$.

2. Analisis hasil kedua

Pada tabel nomor 2 diketahui jumlah nilai sebesar 72 dibagi dengan jumlah responden (20) maka diketahui $72/(20)=3.6$ hasil rata-rata yang didapat dibagi dengan bobot tertinggi dan dikalikan 100 maka didapat hasil persentase yaitu $3.6/(4) \times 100=90\%$.

3. Analisis hasil ketiga

Pada tabel nomor 3 diketahui jumlah nilai (60) dibagi dengan jumlah responden (20) maka didapat $60/(20)=3.0$ hasil rata-rata yang didapat (3.0) kemudian dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka didapatkan $3.0/(4) \times 100=75\%$.

4. Analisis hasil keempat

Pada tabel nomor 4 didapatkan jumlah nilai (63) yang kemudian dibagi dengan jumlah responden (20) maka didapatkan $63/(20)=3.1$ hasil rata-rata yang diperoleh (3.1.) dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka diperoleh $3.1/(4) \times 100=77,5\%$.

5. Analisis hasil kelima

Pada tabel nomor 5 diperoleh jumlah nilai sebesar (73) yang dibagi dengan jumlah responden (20) maka diperoleh $73/(20)=3.6$ hasil rata-rata yang diperoleh kemudian dibagi dengan bobot nilai tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka didapatkan hasil $3.6/(4) \times 100=90\%$.

6. Analisis hasil keenam

Pada tabel nomor 6 diperoleh jumlah nilai yaitu (67) yang kemudian dibagi dengan jumlah responden (20) maka diperoleh $67/(20)=3.3$ hasil rata-rata yang diperoleh dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka didapatkan hasil $3.3/(4) \times 100=82,5\%$.

7. Analisis hasil ketujuh

Pada tabel nomor 7 didapatkan jumlah nilai yaitu (55) yang dibagi dengan jumlah responden (20) maka diperoleh $55/(20)=2.7$ hasil rata-rata yang diperoleh kemudian dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka didapatkan hasil $2.7/(4) \times 100=67,5\%$.

8. Analisis hasil kedelapan

Pada tabel nomor 8 didapatkan jumlah data (64) yang kemudian dibagi dengan jumlah responden (20) maka didapatkan $64/(20)=3.2$ hasil rata-rata yang diperoleh dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka diperoleh hasil persentase $3.2/(4) \times 100=80\%$.

9. Analisis hasil kesembilan

Pada tabel nomor 9 didapatkan jumlah data sebesar (67) yang kemudian dibagi dengan jumlah responden (20) maka didapatkan rata-rata $67/(20)=3.3$ hasil rata-rata yang diperoleh kemudian dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka diperoleh persentase $3.3/(4) \times 100=82,5\%$.

10. Analisis hasil ke-sepuluh

Pada tabel nomor 10 diperoleh jumlah data (72) yang kemudian dibagi dengan jumlah responden (20) didapatkan rata-rata $72/(20)=3.6$ rata-rata yang diperoleh kemudian dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 sehingga diperoleh hasil persentase $3.6/(4) \times 100=90\%$.

Pada hasil perhitungan tabel diatas maka diperoleh total jumlah nilai sebesar (669) dan total rata-rata yaitu sebesar (33.4), total rata-rata yang diperoleh kemudian dibagi dengan bobot tertinggi (4) dan dikalikan 100 maka didapatkan keseluruhan hasil persentase yaitu $33.4/(4) \times 100=83,5\%$. Dari hasil analisis tersebut maka didapatkan hasil keseluruhan dari kuesioner yang telah dibuat, yaitu sebesar 83,5 % yang dapat diartikan bahwa animasi yang telah penulis buat terlihat sangat baik dan dapat diterima oleh siswa dan guru.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan animasi menggunakan teknik *frame by frame* dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti konsep, ide, cerita, dan desain karakter. Animasi ini dirancang dengan karakter yang lucu dan menarik agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Pemilihan desain yang ramah anak ini bertujuan untuk memastikan pesan yang disampaikan menjadi mudah dipahami sekaligus menyenangkan bagi audiens utama. Hasil dari kuesioner yang diberikan kepada 20 responden menunjukkan bahwa animasi ini mendapatkan ulasan yang sangat positif. Hal ini dibuktikan melalui persentase penilaian yang tinggi, yaitu sebesar 83,5%. Persentase ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden mampu memahami isi animasi dengan baik. Ulasan positif tersebut juga menjadi indikasi keberhasilan animasi dalam menyampaikan pesan edukatif kepada penontonnya. Adapun tujuan utama dari pembuatan animasi ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai *bullying*, yang diharapkan dapat membantu mereka mengenali perilaku tersebut dan menghindarinya. Selain itu, animasi ini juga bertujuan untuk mendorong anak-anak agar memanfaatkan perkembangan teknologi media ke arah yang lebih positif. Dengan menggunakan pendekatan edukatif melalui animasi, diharapkan anak-anak dapat memahami dampak buruk *bullying* sekaligus termotivasi untuk berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya, animasi ini tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif bagi anak-anak.

5. SARAN

Animasi 2D tentang pencegahan dan dampak *bullying* yang dibuat menggunakan teknik *frame by frame* masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitasnya. Penulis menyarankan agar animasi ke depannya dibuat lebih terstruktur, terutama dari segi alur cerita, suara yang dihasilkan, serta penggambaran karakter dan latar belakang (*background*) yang digunakan. Selain itu, pengaturan *keyframe* atau pergerakan karakter juga perlu disempurnakan agar gerakan yang ditampilkan terlihat lebih realistis dan natural. Penulis juga merekomendasikan penggunaan *dubbing voice over* dengan suara asli yang sesuai dengan

usia dan jenis kelamin karakter dalam animasi, sehingga dapat memberikan kesan yang lebih autentik dan mendukung penyampaian cerita secara efektif. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan animasi ini tidak hanya lebih menarik secara visual tetapi juga lebih mampu menyampaikan pesan edukatif tentang pencegahan *bullying* secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Uldafira and A. Rochmaniah, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Komunikasi Keluarga Terhadap Perilaku *Cyberbullying* pada Anak," *J. Pustaka Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 327–338, 2023, doi: 10.32509/pustakom.v6i2.3043.
- [2] E. Christiana, "The Role of Parents in Preventing *Bullying* in Early Childhood," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 6209–6214, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5214.
- [3] U. F. Alassaf, "The Psychological Impact of *Bullying* on Children's Personalities and Cognitive Development: A Case Study of Saudi Children," *مجلة العلوم التربوية و النفسية*, vol. 8, no. 2, pp. 107–115, Feb. 2024, doi: 10.26389/ajsrp.c140923.
- [4] Zulvia Misykah, Nur Wahyuni, Dewi Sartika Panggabean, and Dinda Widyastija, "Identifikasi Anak dengan Gangguan Psikologis Akibat *Bullying* pada Siswa Sekolah Dasar: Strategi Dampak dan Intervensi," *Bima J. Elem. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–14, 2023, doi: 10.37630/bijee.v1i1.881.
- [5] P. Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAQBAJ&newbks=0&dq=animasi&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- [6] S. Ramdhan, R. Tullah, and S. N. Janah, "Iklan Animasi Stop *Bullying* Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i2.240.
- [7] Rico Andhika Putra, Y. Dianastiti, and F. Kurniawan, "Edukasi Penguatan Karakter Bagi Siswa Sekolah Tingkat Dasar," *Madiun Spoor J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 65–69, 2024, doi: 10.37367/jpm.v4i1.350.
- [8] A. Wandanissyika, M., and M. Romadhona, "Perancangan Animasi Augmented Reality dalam Perancangan Buku Generasi Emas Bebas Stunting", *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 5, no. 2, pp. 216-225, Jul. 2024.
- [9] J. ., F. Firmansyah, R. Hadhiyanto, and A. Husain, "Media Majalah Sekolah Berbasis Digital Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada SMK Plus Multimedia As- Saadah 2", *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 5, no. 2, pp. 188-200, Aug. 2024.
- [10] M. F. Rohman, "Strengthening of learning motivation to *bullying* victims by using family and school character based," *Educ. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, 2019, [Online]. Available: <http://staimnglawak.ac.id/ejournal/index.php/educatio/article/view/183%0Ahttp://staimnglawak.ac.id/ejournal/index.php/educatio/article/download/183/106>
- [11] A. P. F. Mulyana and M. Retnasary, "Kampanye Digital Pada Instagram @hendrabrudu Melalui Lagu Anti *Bullying* dalam Pencegahan *Bullying*," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 11155–11164, 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i3.11651.
- [12] C. Denissa, D. A. Pusparini, S. M. Mulyani, and D. Prasetyo, "Dampak *Cyber Bullying* Terhadap Kesehatan Mental Remaja Serta Implementasi Nilai-nilai Pancasila Sebagai Upaya Pencegahan *Cyber Bullying*," *Empathy J. Fak. Psikol.*, vol. 5, no. 1, p. 30, 2022, doi: 10.12928/empathy.v5i1.22610.
- [13] K. Kadarsih, A. Saputra, M. Romzi, D. Pujianto, and R. Rusidi, "Efektivitas Animasi Iklan Dalam Pencegahan Dan Perlindungan Anak Korban *Bullying* Pada Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Ogan Komering Ulu," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 713–727, 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.13781.
- [14] M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan

- Kelebihan,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [15] R. S. N. Ariandi Nugroho, Dewi Rahma Sari, Heru Dwi Permana, *RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MVC*. Jakarta: GUEPEDIA, 2021. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/RANCANG_BANGUN_APLIKASI_INVENTORY_BERBAS/gCddEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [16] H. Pujiyanto, “Metode Observasi Lingkungan dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs,” *JIRA J. Inov. dan Ris. Akad.*, vol. 2, no. 6, pp. 749–754, 2021, doi: 10.47387/jira.v2i6.143.
- [17] A. Z. Sarnoto, S. T. Rahmawati, A. Ulimaz, D. Mahendika, and S. Prastawa, “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Student Center Learning terhadap Hasil Belajar: Studi Literatur Review,” *J. Pendidik. dan Kewirausahaan*, vol. 11, no. 2, pp. 615–628, 2023, doi: 10.47668/pkwu.v11i2.828.
- [18] N. Muhammad Asnadi and E. Khudzaeva, “Analisis Usability Aplikasi Brimo Dengan Menggunakan Metode Kuesioner Dan Model Delone & Mclean,” *J. Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 2, pp. 187–199, 2023, doi: 10.32520/jupel.v5i2.2625.
- [19] N. Paliy, “Frame-By-Frame Animation in Teaching Descriptive Geometry,” *Geom. Graph.*, vol. 11, no. 3, pp. 39–47, 2023, doi: 10.12737/2308-4898-2023-11-3-39-47.
- [20] J. R. S. Pasaribu, *Cara Cepat Menguasai Aplikasi Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022. doi: 6238007273.
- [21] M. K. Syaipul Ramdhan, “Media Promosi pada Campaign Produk PT Wellcomm dengan Teknik Seamless Transitions dalam Video Motion Graphic,” *J. Tren Bisnis Glob.*, vol. 1 No.1, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.38101/jtbg.v1i1.353>