

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

Yehuda Nissi Wattimurry¹, Moch Farid Fauzi^{2*}

Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail: ¹yehudanissi28@students.amikom.ac.id, ²faridfauzi@amikom.ac.id

Abstract: Based on data from the 2021 National Assessment, it is shown that 24.4% of students are potentially at risk of experiencing bullying incidents in educational institutions. The impact of bullying can cause physical and psychological harm, feelings of shame, trauma, loneliness, and social fear. Social Anxiety Disorder (SAD) is a form of anxiety disorder characterized by an excessive fear of receiving criticism from others, which leads individuals to avoid interacting with groups of people. The significant impact of bullying highlights the need for informational media to educate the public in order to reduce bullying behavior that can lead to SAD. Animated media is considered appropriate and effective for delivering educational information about SAD to the public. Animation has great potential as a tool to support public education. The Motion Comic technique is used in the production of this 2D animated film because it provides more space for the audience's imagination by incorporating elements of movement in video form, making it more interactive and engaging. The methodology used in this study consists of pre-production, production, and post-production stages.

Keyword: animation, motion comic, bullying, social anxiety disorder, SAD.

Abstrak: Berdasarkan data hasil Asesmen Nasional tahun 2021 menunjukkan bahwa 24,4% peserta didik berpotensi mengalami insiden perundungan di satuan Pendidikan. Dampak perundungan atau *bullying* dapat menyebabkan kesakitan fisik, psikologis, malu, trauma, merasa sendiri, serta menderita ketakutan sosial. *Social Anxiety Disorder (SAD)* adalah salah satu bentuk gangguan kecemasan berupa ketakutan berlebihan dalam menerima kritik dari orang lain yang mengarahkan individu tersebut menghindari interaksi dengan sekelompok orang. Besarnya dampak bullying mendorong perlu adanya media informasi untuk mengedukasi Masyarakat untuk menekan perilaku *bullying* yang berdampak SAD. Media animasi dirasa tepat dan efektif sebagai media untuk menyampaikan informasi edukasi tentang SAD kepada Masyarakat. Animasi memiliki potensi besar sebagai alat untuk mendukung pendidikan masyarakat. Teknik *Motion Comic* digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini karena memberikan ruang lebih bagi imajinasi pembaca dengan memasukkan unsur gerakan dalam bentuk video, sehingga menjadikannya lebih interaktif dan menarik. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini Adalah metode pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Kata kunci: animasi, motion comic, bullying, social anxiety disorder, SAD.

PENDAHULUAN

Data hasil Asesmen Nasional tahun 2021 menunjukkan bahwa 24,4% peserta didik berpotensi mengalami insiden perundungan di satuan Pendidikan. Dampak perundungan atau *bullying* dapat menyebabkan anak menjadi kesakitan fisik dan psikologis, kepercayaan diri

(*self-esteem*) merosot, malu, trauma, merasa sendiri, serba salah, takut sekolah, timbul keinginan bunuh diri dan mengalami gangguan jiwa, serta menderita ketakutan sosial.

Social Anxiety Disorder (SAD) atau gangguan kecemasan sosial adalah salah satu bentuk gangguan kecemasan yang sering terjadi. Kecemasan sosial tersebut

berupa ketakutan berlebihan dalam menerima kritik dari orang lain yang mengarahkan individu tersebut menghindari interaksi dengan sekelompok orang atau kelompok sosial. Rasa takut yang datang secara terus menerus membuat penderita SAD menghindari interaksi sosial, hal ini dapat mengganggu sekolah jika terjadi kepada seorang siswa, ketidak hadiran bekerja bagi pekerja, dan hal lain yang berkaitan dengan interaksi sosial.

Besarnya dampak yang dirasakan korban bullying mendorong perlu adanya media informasi untuk mengedukasi Masyarakat untuk menekan maraknya perilaku *bullying* yang berdampak kepada SAD. Media animasi dirasa tepat dan efektif untuk menyampaikan informasi edukasi tentang SAD kepada masyarakat.

Animasi adalah usaha untuk memberikan kesan hidup atau gerakan kepada gambar diam atau objek mati. Industri animasi saat ini mengalami perkembangan pesat dan telah menjadi bagian dari teknologi digital yang dapat diterapkan dalam berbagai bentuk media komunikasi. Meskipun biasanya digunakan untuk hiburan, animasi juga memiliki potensi besar sebagai alat untuk mendukung pendidikan masyarakat.

Motion Comic merupakan perpaduan antara komik dan animasi terbatas (*limited animation*) yang kemudian diperkaya dengan narasi dan background, menciptakan pengalaman yang unik dan berbeda bagi para pembaca. Teknik *Motion Comic* digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini karena memberikan ruang lebih bagi imajinasi pembaca dengan memasukkan unsur gerakan dalam bentuk video, sehingga menjadikannya lebih interaktif dan menarik.

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tentang pembuatan film animasi berjudul “*After You*” menceritakan seorang remaja yang terkena *Philophobia*. Animasi 2D digunakan sebagai media untuk memberikan edukasi kepada remaja

tentang dampak dari *philophobia*.

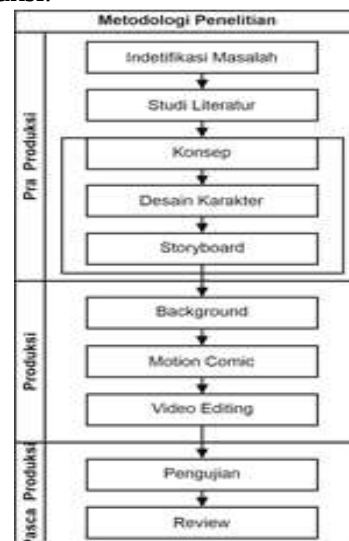
Penelitian tentang pembuatan film animasi 2D “Ngreksa Budaya” dengan menerapkan teknik *frame by frame* dan *motion graphic*. Teknik *frame by frame* digunakan untuk menggerakkan objek dari suatu *frame ke frame* lainnya dan teknik *motion graphic* digunakan untuk memasukan elemen multimedia seperti typography dan ilustrasi.

Penelitian tentang pembuatan film animasi 2D berjudul “Chase!” yang berarti kejar. Film animasi 2D ini dibangun menggunakan teknik digital *drawing frame by frame* secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari Teknik gambar tradisional menggunakan tangan. Proses pembuatan film animasi 2D ini juga menggunakan 12 prinsip animasi.

Penelitian tentang pembuatan film animasi 2D berjudul “Pangeran Lembu Peteng” yang bertujuan untuk menyampaikan memperkenalkan budaya lokal cerita rakyat kepada remaja berusia 12-18 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, metode wawancara, metode observasi, studi ekperimental, dan *depth interview*.

METODE

Metode Penelitian menggunakan Metode Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.



Gambar 1 Metodologi Penelitian

1. Tahap Pra Produksi terdiri dari identifikasi masalah dan studi literatur. Dilanjutkan dengan mempersiapkan konsep, desain karakter, dan *storyboard*.
2. Tahap Produksi dibagi menjadi dua bagian yaitu pembuatan background dan pembuatan *Motion Comic*. Proses *editing* menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Premiere Pro.
3. Tahap Pasca Produksi terdiri dari pengujian dan review dari hasil proses produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

Kebutuhan Fungsional

Berisi informasi kebutuhan sistem untuk mencapai tujuan penelitian. Kebutuhan fungsional animasi 2D adalah sebagai berikut:

1. Animasi dapat memvisualisasikan alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan.
2. Animasi mampu menampilkan gerakan teknik Motion Comic.
3. Animasi dapat memvisualisasikan keadaan, latar waktu dan tempat.
4. Animasi mampu menyampaikan informasi dan gambaran tentang dampak dari SAD.

Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional terbagi menjadi kebutuhan *hardware* dan kebutuhan *software*.

Kebutuhan Hardware

Kebutuhan *hardware* disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Kebutuhan Hardware

Hardware	Spesifikasi Perangkat Keras
----------	-----------------------------

Karakter	Keterangan
Samy	Samy, seorang remaja yang terkena <i>Social Anxiety Disorder</i> akibat <i>bully</i> saat masih di sekolah lama

Laptop	Acer Aspire E 14 E5-475-30U2
Processor	Intel(R) Core™ i3-6006U CPU @ 2.00GHz 2.00 GHz
RAM	8 GB RAM
Monitor	HD display
VGA	Intel HD Graphics 520

Kebutuhan Software

Kebutuhan *software* disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Kebutuhan Software

Software	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 10
Animasi	Adobe Photoshop CC 2017
Desain karakter	Adobe Illustrator CC 2017
Background	Adobe Photoshop CC 2017
Editing video	Adobe Premiere Pro CC 2015

Konsep

Tahap pembuatan konsep dibagi menjadi tiga bagian diantaranya:

1. **Tema:** Tema film ini adalah edukasi tentang *Social Anxiety Disorder* kepada masyarakat.
2. **Logline:** *Logline* film ini adalah seseorang yang mendapatkan perlakuan *bullying* dan kemudian terkena *Social Anxiety Disorder*.
3. **Sinopsis:** Film ini menceritakan seorang remaja yang terkena *Social Anxiety Disorder* akibat terkena *bullying*.

Desain Karakter

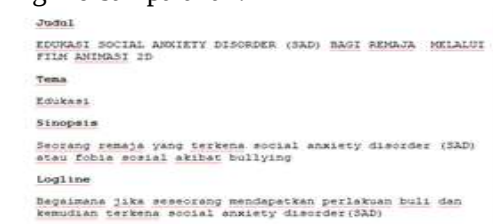
Pembuatan desain karakter menggunakan *software* Adobe Illustrator. Terdapat 6 karakter pada film ini yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Desain Karakter

Pak Guru	Pak Guru merupakan Guru Samy di sekolah
Burhan	Burhan merupakan karakter figuran pem-bully saat di sekolah lama Samy
Ahmad	Ahmad merupakan karakter figuran pem-bully saat di sekolah lama Samy
Arhan	Arhan merupakan karakter figuran teman sekelas Samy saat di sekolah baru
Rangga	Rangga merupakan karakter figuran teman sekelas Samy saat disekolah baru

Naskah

Naskah memberikan gambaran tentang urutan dari sebuah cerita yang ingin disampaikan.



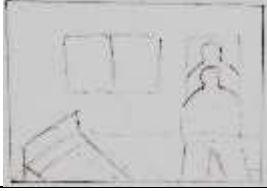
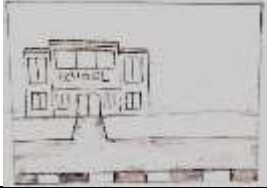
Gambar 2 Judul, tema, synopsis, logline pada Naskah

Storyboard

Storyboard yang dibuat adalah hasil implementasi dan gabungan dari perancangan naskah dan desain karakter. Terdapat 7 scene dalam perancangan storyboard pada film ini dengan target durasi 96 detik.

Tabel 4 Storyboard

Gambar	Keterangan
Scene 1	Social Anxiety Disorder (SAD) atau gangguan kecemasan sosial merupakan kondisi seseorang merasa cemas ketika berada di lingkungan sosial. Durasi: 10 detik
Scene 2 Shoot 1 Shoot 2	(flashback) Samy di bully ditempelkan kertas dibelakang punggung. Dua orang siswa membuli samy Naskah: Ahmad: oi gendut Burhan: mau kemana gendut Camera: medium shoot Durasi: 13 detik
Scene 3	Menampilkan rumah Durasi: 7 detik

<i>Scene 4</i> 	Samy sedang bercermin Naskah: Samy: hari ini adalah hari pertamaku di sekolah baru. apa nanti aku akan dibuli lagi Camera: medium shoot Durasi: 10 detik
<i>Scene 5</i> 	Menampilkan sekolah Camera: <i>long shoot – zoom in</i> ke arah sekolah Durasi: 6 detik
<i>Scene 6</i> 	Pak guru menyuruh Samy untuk memperkenalkan diri kepada teman-teman kelasnya Naskah: Pak Guru: selamat pagi semuanya, kalian punya teman baru, silahkan perkenalkan diri kamu. Samy: umm, aaa, mereka melihat aku, apa aku akan dibuli lagi? Pak Guru: hei, tidak usah gugup, santai aja ngomongnya. Samy: halo semuanya, aku murid baru di sekolah ini, perkenalkan namaku Samy. Camera: <i>medium shoot</i> Durasi: 40 detik
<i>Scene 7</i> 	Penjelasan singkat tentang dampak <i>bullying</i> yang dapat mengakibatkan seseorang terkena <i>Social Anxiety Disorder</i>. Teks: <i>Bullying</i> dapat mengakibatkan seseorang khawatir saat berinteraksi dengan orang lain. Hal ini merupakan ciri-ciri dari orang yang terkena gangguan kecemasan sosial (SAD) Durasi: 10 detik

Produksi

Berikut adalah tahapan dalam produksi:

Background

Beberapa tahap pembuatan *background*:

1. Mengatur resolusi *background*
 Background film animasi 2D berukuran 1920x1080 *pixels* dengan resolusi 300 *pixels/inch*. Ukuran disesuaikan karena film animasi ini akan diunggah di media *Youtube*.
2. Membuat *shape* dan *coloring*
Pen tool dan *polygonal lasso tool* digunakan untuk membuat *shape* yang dibutuhkan. *Gradient tool* untuk membuat gradasi warna. Fitur

blending options dengan pilihan *color overlay* untuk memberi warna solid pada *background*.

Motion Comic

Tahapannya adalah sebagai berikut:

Memunculkan Tampilan Timeline

Fitur *timeline* pada *Adobe Photoshop* digunakan untuk membuat *Motion Comic*.



Gambar 4 Sebelum memunculkan *timeline*



Gambar 5 Setelah memunculkan timeline



Gambar 9 Mengatur durasi layer cermin

Mengatur Durasi Background

Mengatur durasi waktu *layer background* dan *layer cermin* pada panel *timeline* untuk menentukan berapa lama *layer* akan ditampilkan.



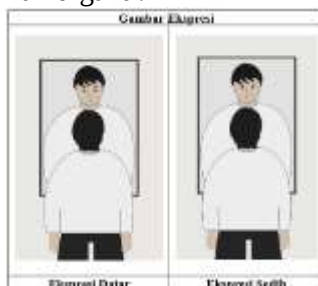
Gambar 6 Mengatur durasi layer background



Gambar 7 Mengatur durasi layer cermin

Menggerakkan Karakter

Pergantian ekspresi wajah untuk membuat pergantian ekspresi karakter dari datar ke sedih dengan memanfaatkan *timeline* untuk mengatur kapan ekspresi wajah akan diganti.



Gambar 8 Mengatur durasi layer cermin

Membuat Shape dan Teks Dialog

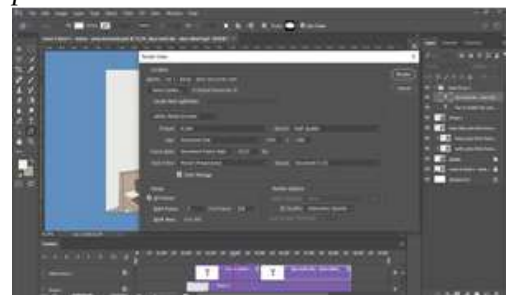
Elipse tool untuk membuat *shape* dan *horizontal type tool* untuk membuat teks. Setelah *shape* dan teks jadi, kedua *layer* diatur pada *timeline* untuk menentukan kapan kedua *layer* tersebut akan dimunculkan.



Gambar 10 Membuat shape dan teks dialog

Rendering

Setelah semua proses selesai, dilanjutkan dengan *rendering*. Format yang digunakan adalah H.264 dengan preset *high quality* dengan resolusi 1080 pixels.



Gambar 11 Proses rendering

Pasca produksi

Setelah tahap produksi selesai, selanjutnya adalah tahap pasca produksi. Terdapat tiga tahapan pada tahap ini, yaitu *compositing*, *editing*, *rendering*, dan *testing*.

1. Composting

Proses *Composting* menggabungkan video menjadi satu kesatuan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

2. Editing

Tahap *editing* menambahkan beberapa elemen tambahan seperti *transitions*, *sound effect*, dan *backsound*. *Transitions* untuk memperhalus perpindahan antar adegan atau *scene*. *Sound effect* untuk membuat efek suara saat teks dialog muncul. *Backsound* untuk

membuat suasana lebih hidup saat *scene* sedang berlangsung.

3. Rendering

Format yang digunakan adalah H264 dengan *preset youtube* 1080 pixels. Pemilihan format dan *preset* ini dipilih karena hasil dari video ini akan diunggah pada media *youtube*.

4. Testing

Pengujian menggunakan metode kuisisioner dengan melibatkan 53 responden. Pengujian film animasi berdasarkan aspek multimedia yang diterapkan, hasil kuisisioner disajikan pada Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5 Kuesioner

No	Daftar Pertanyaan	Keterangan			
		SB	B	K	SK
1	Ilustrasi penggambaran tempat dan karakter disajikan secara baik	27	24	2	0
2	Backsound audio mempermudah penonton menangkap nuansa dalam film	22	25	3	3
3	Teks pada video mempermudah dalam menangkap informasi di film	28	22	2	1
4	Animasi dalam film mempermudah penonton dalam menangkap cerita	25	24	4	0
5	Informasi SAD disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	31	19	2	1
6	Setelah menonton video secara keseluruhan saya menjadi tahu dampak dari SAD	33	18	0	2

Keterangan:

SB: Sangat Baik, B: Baik, K: Kurang, SK: Sangat Kurang

Perhitungan hasil kuisisioner dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

Y = Skor tertinggi * jumlah responden

$$= 4 * 53 = 212$$

X = Skor terendah * jumlah responden

$$= 1 * 53 = 53$$

Kemudian dihitung rumus index dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Index} = (\text{Total Skor}) / Y \times 100\%$$

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Pengujian

Item	a(4)	b(3)	c(2)	d(1)	Jml	Hasil
Item 1	27x4=108	24x3=72	2x2=4	0x1=0	184	(184/212)*100%=86,79 %
Item 2	22x4=88	25x3=75	3x2=6	3x1=3	172	(172/212)*100%=81,13 %
Item 3	28x4=112	22x3=66	2x2=4	1x1=1	183	(183/212)*100%=86,32 %
Item 4	25x4=100	24x3=72	4x2=8	0x1=0	180	(180/212)*100%=84,91 %
Item 5	31x4=124	19x3=57	2x2=4	1x1=1	186	(186/212)*100%=87,74 %
Item 6	33x4=132	18x3=54	0x2=0	2x1=2	188	(188/212)*100%=88,68 %

Hasil rekapitulasi pada tabel 6 kemudian dikategorikan menurut kriteria Skala Likert sebagai berikut:

Nilai 0% - 19,99% = Sangat Buruk

Nilai 20% - 39,99% = Buruk / Tidak Baik

Nilai 40% - 59,99% = Cukup Baik

Nilai 60% - 79,99% = Baik

Nilai 80% - 100% = Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan skor film animasi 2D ini mendapatkan skor rata-rata 85,93% dengan indikator kategori Sangat Baik.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi 2D *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* menggunakan teknik *Motion Comic* ini menghasilkan sebuah animasi berdurasi 01:49 detik dengan total 30 frames per seconds (FPS).
2. Film animasi 2D *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* menggunakan teknik *Motion Comic* dibuat dengan tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
3. Film animasi 2D *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* menggunakan teknik *Motion Comic* diuji menggunakan metode skala likert. Hasil pengujian aspek informasi sebesar 85,93% dengan indikator kategori Sangat Baik.
4. Hasil penayangan film animasi 2D *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* menggunakan teknik *Motion Comic* yang telah ditayangkan pada media *Youtube* dan telah ditonton sebanyak 94 kali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih untuk doa dan dukungan Universitas Amikom Yogyakarta khususnya Program Studi S1 Informatika dan S1 Sistem Informasi

sehingga penelitian ini dapat berlangsung dan selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. “Stop Perundungan atau Bullying”. Internet: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/stop-perundungan-atau-bullying>, Aug, 02, 2022 [Jan. 07, 2024]
- Supriyatno, Heli T., Aris M.S., Diah A.S., Sumarsono, Ginanjar B., Erika W., Retno W., Anggin N.R., Rahmi U.A., “STOP Perundungan/Bullying Yuk!”, Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021, pp 13
- M. Kusumadewi and N.K.P. Ariani, “PREVALENS SOCIAL ANXIETY DISORDER PADA REMAJA DI SMA NEGERI 4 DENPASAR”, Jurnal Harian Regional, Vol. 8 No. 4, 4 April 2019
- A. Kurnianto, “Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks animasi Dunia,” Humaniora, Vol. 6, No. 2, p. 240, 2015.
- A. A. Suwasono, “Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional”, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016
- Selvia, J. Prestiliano and T.A.S. Prasida, “PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA”, Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah, Vol. 12, No. 1, pp 48-65, 2020.
- S. L. Saputro, J. Samodra, and A. Sutrisno, “After you: Edukasi Tentang Philophobia Bagi Remaja Melalui Film Animasi 2D”, JoLLA: Journal of Language, Literature, and

-
- Arts, Vol. 2, No. 4, pp. 447–468, 2022.
- H. Kurniawan and N. N. Haniva, “Pembuatan Animasi 2D ‘Ngreksa Budaya’ Menggunakan Teknik Frame By Frame Dan Motion Graphic”, *RESPATI Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, Vol. 17, No. 3, pp. 13-21, 2022.
- F. F. Alfatra, M. Suminto, and P. P. Purwacandra, “Penciptaan film Animasi ‘CHASE!’ Dengan Teknik ‘Digital drawing’”, *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 5, No. 1, pp. 33–56, 2019.
- H. D. Edyati and N. Ramadhani, “Perancangan Animasi 2D ‘Pangeran Lembu peteng’ Dengan Teknik Manual Drawing,” *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 9, no. 2, 202