

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI *CYBERBULLYING* DI
KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR**



**OLEH
NI KOMANG MELIYANTI
NIM 2115051007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI *CYBERBULLYING* DI
KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Ni Komang Meliyanti
NIM 2115051007**

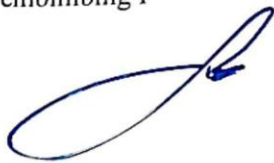
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,
Pembimbing I

A blue ink signature consisting of a large, stylized loop followed by a horizontal stroke.

Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

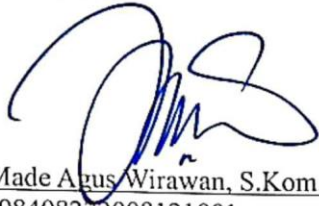
Pembimbing II

A blue ink signature with a large, sweeping arch at the beginning, followed by several horizontal and diagonal strokes.

I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.
NIP. 199410232022031012

Skripsi oleh Ni Komang Meliyanti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 16 Mei 2025

Dewan Penguji,



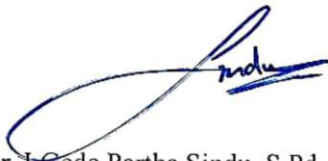
Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198408272008121001

(Ketua)



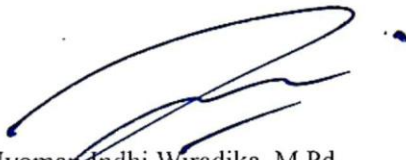
Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.
NIP. 199410232022031012

(Anggota)

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 18 JUN 2025



Mengetahui,
Ketua Ujian

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian

Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
DEKAN NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi Cyberbullying Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 8 April 2025



Ni Komang Meliyanti
NIM. 2115051007

KATA PERSEMBAHAN

“Om Swastyastu”

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

ORANG TUA

(I Komang Landra dan Ni Ketut Kertiasih)

Terima kasih banyak saya ucapkan kepada orang tua saya yang tiada hentinya dalam memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, perhatian dan didikan yang telah diberikan selama ini. Serta terima kasih atas segala hal yang telah diusahakan untuk saya. Semoga nantinya saya bisa menjadi orang yang selalu membanggakan untuk kalian. Terima kasih.

SAUDARA

(Ni Putu Vonita, Ni Kadek Vonika, dan Ni Kadek Widhi Asih)

Teruntuk saudara tersayang, terima kasih atas dukungan, motivasi, dan kasih sayang yang diberikan selama penyelesaian skripsi. Serta terima kasih karena senantiasa memanjatkan doa untuk saya. Terima kasih.

TEMAN-TEMAN

Terima kasih saya ucapkan kepada Gung Gita, Luna, Anggi serta teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu. Terima kasih karena selalu membantu dan memberikan support untuk saya selama pengerjaan skripsi ini. Terima kasih.

“Om Shanthi Shanthi Shanthi Om”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi Cyberbullying Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Saputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bantuan, dukungan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran, dukungan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, dukungan, dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. Seluruh staff dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu dan mendukung kelancaran penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Beserta teman-teman mahasiswa angkatan 2021 Jurusan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis dalam menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



Singaraja, 8 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Batasan Masalah Penelitian	6
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	 9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Penelitian Terkait	9
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 <i>Cyberbullying</i>	12
2.2.2 Video	17
2.2.3 Animasi 3 Dimensi	18
2.2.5 Kerangka Berpikir	27
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 28
3.1 Jenis Penelitian	28

3.2 Metode Penelitian.....	28
3.2.1 Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	29
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32
3.2.3 Tahap Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	42
3.2.4 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	43
3.2.5 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	46
3.2.6 Tahap Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	52
3.3 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Hasil Tahapan Konsep (<i>Consept</i>).....	54
4.1.2. Hasil Tahapan Desain (<i>Design</i>)	55
4.1.3 Hasil Tahapan Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	59
4.1.4 Hasil Tahapan Pembuatan (<i>Assembly</i>)	62
4.1.5 Hasil Tahapan Pengujian (<i>Testing</i>)	67
4.1.6 Hasil Tahapan Distribusi (<i>Distribution</i>).....	74
4.2 Pembahasan	75
 BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Simpulan.....	81
5.2 Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA	84
RIWAYAT HIDUP	90
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	9
Tabel 3. 1 Analisis Konsep Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi <i>Cyberbullying</i> di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.....	30
Tabel 3. 2 Tahapan Konsep Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi <i>Cyberbullying</i> di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.....	31
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi	47
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	48
Tabel 3. 5 Tabulasi Uji Ahli Menurut Gregory (2015).....	49
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Uji Gregory (2015)	49
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Uji Respon Pengguna	50
Tabel 3. 8 Angket Uji Respon	52
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Konsep.....	54
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter.....	56
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Gambar Pendukung.....	58
Tabel 4. 4 Pemilihan Pengisi Suara atau <i>Dubber</i>	60
Tabel 4. 5 Pemilihan <i>Backsound</i>	60
Tabel 4. 6 Saran Uji Ahli Isi.....	68
Tabel 4. 7 Hasil Uji Gregory	69
Tabel 4. 8 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli	70
Tabel 4. 9 Saran Uji Ahli Media.....	71
Tabel 4. 10 Tabel Kriteria Penggolongan Responden Berdasarkan Interval Skor	72
Tabel 4. 11 Tabel Penggolongan Responden dengan Persentase	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip <i>Squash & Stretch</i>	21
Gambar 2. 2 Prinsip <i>Anticipation</i>	21
Gambar 2. 3 Prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	22
Gambar 2. 4 Prinsip <i>Staging</i>	22
Gambar 2. 5 Prinsip <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	23
Gambar 2. 6 Prinsip <i>Arcs</i>	23
Gambar 2. 7 Prinsip <i>Slow In & Slow Out</i>	23
Gambar 2. 8 Prinsip <i>Secondary action</i>	24
Gambar 2. 9 Prinsip <i>Exaggeration</i>	24
Gambar 2. 10 Prinsip <i>Timing</i>	25
Gambar 2. 11 Prinsip <i>Solid drawing</i>	25
Gambar 2. 12 Prinsip <i>Appeal</i>	25
Gambar 2. 13 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Diagram Tahapan Metode MDLC.....	29
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Dila	34
Gambar 3. 3 Rancangan Karakter Nia	34
Gambar 3. 4. Rancangan Karakter Nadia.....	35
Gambar 3. 5 Rancangan Karakter Jino	35
Gambar 3. 6 Rancangan Karakter Bu Ami.....	36
Gambar 3. 7 Rancangan Karakter Ibu Dila.....	37
Gambar 3. 8 Rancangan Ruang Kelas.....	38
Gambar 3. 9 Rancangan Koridor Sekolah.....	39
Gambar 3. 10 Rancangan Taman Kota.....	40
Gambar 3. 11 Rancangan Kamar Dila	40
Gambar 3. 12 Rancangan Kamar Nia	41
Gambar 3. 13 Rancangan Ruang Tamu.....	41
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Sekolah.....	42
Gambar 4. 1 Implementasi <i>Modelling</i>	62
Gambar 4. 2 Implementasi <i>Texturing</i>	63
Gambar 4. 3 Implementasi <i>Rigging</i>	63

Gambar 4. 4 Implementasi <i>Skinning</i>	64
Gambar 4. 5 Implementasi <i>Animation</i>	65
Gambar 4. 6 Implementasi <i>Lighting</i>	65
Gambar 4. 7 Implementasi <i>Rendering</i>	66
Gambar 4. 8 Tahap Perekaman	67
Gambar 4. 9 Tahap Penggabungan.....	67
Gambar 4. 10 Rekapitulasi Respon Pengguna	73
Gambar 4. 11 Gambar Cover Video Animasi Bersama Kita Kuat: Cerita Melawan <i>Cyberbullying</i>	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi.....	92
Lampiran 2. Angket Pengukuran Pengetahuan Anak-Anak Mengenai Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi <i>Cyberbullying</i> Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.....	93
Lampiran 3. Hasil Angket Pengukuran Pengetahuan Anak-Anak Mengenai Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi <i>Cyberbullying</i> Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.....	99
Lampiran 4. Skenario Video.....	104
Lampiran 5. Sinopsis Video	109
Lampiran 6. <i>Storyboard</i> Video.....	110
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi.....	114
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media.....	116
Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna	118
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi.....	120
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media.....	122
Lampiran 12. Hasil Uji Respon Pengguna.....	124
Lampiran 13. Implementasi <i>Storyboard</i>	126
Lampiran 14. Dokumentasi.....	130

