

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BAHAYA PENGGUNAAN *GADGET* BERLEBIHAN PADA SISWA
(Studi Kasus: MI Muhammadiyah Pakel Simo)**



Disusun oleh:

Nama : Arum Sari Setia Budi
NIM : 2213010433

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

SKRIPSI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA PENGGUNAAN *GADGET* BERLEBIHAN PADA SISWA (Studi Kasus: MI Muhammadiyah Pakel Simo)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Arum Sari Setia Budi
NIM : 2213010433

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA PENGUNAAN *GADGET* BERLEBIHAN PADA SISWA MI MUHAMMADIYAH PAKEL SIMO

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Arum Sari Setia Budi

2213010433

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 8 September 2026

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 8 September 2026

Ketua


Muhammad Setiawan, M.Kom

NIK. 2009.291.211

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA PENGUNAAN *GADGET* BERLEBIHAN PADA SISWA MI MUHAMMADIYAH PAKEL SIMO

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Arum Sari Setia Budi

2213010433

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 8 September 2026

Pembimbing Utama

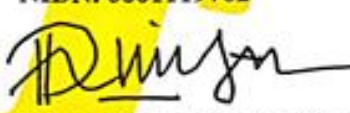

Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Anggota Tim Penguji


Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

Pembimbing Pendamping


Syams Kurniawan Hidavat, M.Kom
NIDN. 0624108503


Rivan Abdul Aziz, M. Kom
NIDN. 0621099102


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 8 September 2026


Muhammad Setiawan, M.Kom.
NHC. 2009.391.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arum Sari Setia Budi
NIM : 2213010433

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**Pengembangan Video Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Bahaya
Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Siswa MI Muhammadiyah Pakel Simo**

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim 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 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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

Sukoharjo, 8 September 2026

Yang Menyatakan,



Arum Sari Setia Budi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan kemudahan yang diberikan, sehingga skripsi berjudul "Pengembangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Bahaya Penggunaan *Gadget* Berlebihan pada Siswa MI Muhammadiyah Pakel Simo" ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya ini bukan hasil usaha penulis seorang diri, melainkan buah dari doa dan dukungan orang-orang yang selalu hadir di setiap prosesnya. Dengan rasa syukur, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kekuatan yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
2. Ayahanda Winarno Setyo Budi dan Ibunda Munjiyah, dua orang yang menjadi alasan penulis terus bertahan sampai di titik ini. Doa yang dipanjatkan diam-diam dan kerja keras yang tidak pernah diucapkan adalah pondasi yang membuat penulis mampu berdiri sejauh ini. Terima kasih telah percaya, bahkan ketika penulis sendiri sempat ragu pada diri sendiri. Semoga Allah SWT membalas dengan kesehatan, umur panjang, dan rezeki yang selalu dilancarkan.
3. Untuk seseorang yang sepatunya berukuran 42, terima kasih untuk waktu, tenaga, dan ketenangan yang selalu diberikan tanpa perlu diminta. Kehadirannya menjadi tempat singgah paling sederhana, namun paling berarti, di sela lelahnya proses penyusunan skripsi ini.
4. Arum Sari Setia Budi, untuk diri penulis sendiri. Terima kasih sudah bertahan meski beberapa kali nyaris menyerah. Rasa lelah dan ingin berhenti itu nyata,

tapi keputusan untuk terus melangkah juga nyata. Selesainya skripsi ini adalah bukti bahwa penulis mampu menuntaskan apa yang sudah dimulai.

5. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom., selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta sekaligus Dosen Pembimbing, atas kesempatan dan fasilitas belajar yang diberikan selama masa studi, serta atas bimbingan, arahan, dan waktu yang diluangkan sejak awal penyusunan hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, atas dedikasi waktu, arahan, serta bimbingannya. Setiap masukan yang diberikan oleh beliau berdua menjadi bekal penting bagi penulis untuk terus memperbaiki diri.
7. Teman-teman angkatan 2022, yang menjadi bagian dari perjalanan menempuh pendidikan di STMIK Amikom Surakarta. Terima kasih atas kebersamaan dan pengalaman yang sudah dilalui bersama.
8. Seluruh pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan setimpal dari Allah SWT.

HALAMAN MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali allah
berjanji bahwa Fa inna ma’al usri yusra, inna ma’al ‘usri yusra”

“(QS.Al- Insyirah: 5-6)”

“Sekelam apa pun lembaran yang sudah kutulis, aku memilih untuk tetap
melangkah bukan untuk melupakannya, tapi untuk tidak terjebak di dalamnya.
Yang kukejar bukan kesempurnaan yang menyamai orang lain, melainkan versi
diriku yang sedikit lebih utuh dari kemarin”

“Penulis.”

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur milik Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelapangan, dan yang paling utama, petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Bahaya Penggunaan *Gadget* Berlebihan pada Siswa MI Muhammadiyah Pakel Simo" ini hingga tuntas. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya senantiasa kita nantikan kelak di hari akhir.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Informatika di STMIK Amikom Surakarta. Penulis menyadari penyusunannya masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan ke depan. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom., selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta sekaligus Dosen Pembimbing Utama, atas bimbingan dan arahan yang diberikan sejak tahap awal penyusunan hingga skripsi ini selesai.
2. Bapak Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Pendamping, atas masukan dan waktu yang diberikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak dosen penguji, atas kritik dan evaluasi yang diberikan untuk menyempurnakan skripsi ini.

4. Seluruh staf dan karyawan STMIK Amikom Surakarta yang telah membantu kelancaran administrasi selama masa studi.
5. Kepala sekolah dan seluruh dewan guru MI Muhammadiyah Pakel Simo, atas izin dan bantuan yang diberikan selama proses penelitian.

Sukoharjo, 8 September 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR RUMUS	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10

2.2. Keaslian Penelitian.....	13
2.3. Landasan Teori.....	16
2.3.1. Multimedia.....	16
2.3.2. Animasi.....	16
2.3.3. Animasi 2D.....	16
2.3.4. Media Edukasi Video.....	17
2.3.5. Edukasi Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i> Berlebihan.....	17
2.3.6. <i>Storyboard</i>	18
2.3.7. Metode ADDIE.....	18
2.3.8. <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	20
2.3.9. Adobe After Effects	21
2.3.10. Adobe Illustrator	21
2.3.11. Adobe Media Encoder	21
2.3.12. <i>Voice Over</i>	22
2.3.13. Kuesioner	22
2.3.14. Uji Kelayakan	22
2.3.14. Skala <i>Likert</i>	23
2.3.16. Rumus N-Gain (<i>Normalized Gain</i>).....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	27

3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.2.1. Observasi	28
3.2.2. Wawancara.....	28
3.2.3. Studi Pustaka.....	29
3.2.4. Kuesioner	29
3.2.5. <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	29
3.3. Teknik Analisis Data.....	30
3.3.1. Analisis Deskriptif Kualitatif.....	30
3.3.2. Analisis Skala Likert.....	30
3.3.3. Analisis N-Gain (<i>Normalized Gain</i>).....	31
3.4. Alur Penelitian	31
3.4.1. Pengumpulan Data	32
3.4.2. Analisis (<i>Analysis</i>)	33
3.4.3. Desain (<i>Design</i>)	33
3.4.4. Pengembangan (<i>Development</i>)	33
3.4.5. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	33
3.4.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	34
3.4.7. Penyusunan Laporan Penelitian.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Pengumpulan Data	35
4.1.1. Observasi	36

4.1.2. Wawancara.....	36
4.1.2. Studi Pustaka.....	39
4.1.3. Kuesioner	40
4.1.4. <i>Pre-Test</i>	42
4.2. Tahap Analisis	43
4.2.1. Analisis Materi.....	43
4.2.2. Analisis Kebutuhan Video	45
4.3. Tahap Design (<i>Design</i>).....	47
4.3.1. <i>Storyboard</i>	47
4.3.2. Proses Penyusunan Aset	52
4.3.3. Konsep Audio	57
4.4. Development.....	57
4.4.1. Pembuatan Animasi Video Edukasi	57
4.4.2. Hasil Animasi	61
4.4.3. Kuesioner Validasi Ahli.....	63
4.5. <i>Implementation</i>	66
4.5.1 Pengarahan kegiatan kepada siswa	67
4.5.2. Pemutaran video edukasi bahaya <i>Gadget</i>	68
4.5.3. Pelaksanaan <i>Post-Test</i>	69
4.5.4. Pemanfaatan dan Penyebarluasan Video	70

4.6. Evaluation.....	71
4.6.1. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	71
BAB V PENUTUP.....	75
5.1. Kesimpulan	75
5.2. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	13
Tabel 2.1. lanjutan.....	14
Tabel 2.1. Lanjutan	15
Tabel 2.2. Kriteria Rentang Skor Penilaian.	23
Tabel 2.3. Kriteria Kelayakan	24
Tabel 2.4. Kriteria Interpretasi	25
Tabel 2.5. Tingkat Efektivitas.....	25
Tabel 4.1 Hasil Observasi	36
Tabel 4.2 Wawancara Kepala Sekolah.....	37
Tabel 4.3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas	37
Tabel 4.3. Lanjutan	38
Tabel 4.4. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 3-5.....	38
Tabel 4.5. Tabel Kuesioner Siswa	40
Tabel 4.6. Hasil Rata-rata Presentase.....	41
Tabel 4.7. Nilai <i>Pre-Test</i>	42
Tabel 4.7. Lanjutan	43
Tabel 4.8 Pokok Materi.....	44
Tabel 4.9. Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	46
Tabel 4.10. <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4.10. Lanjutan	48
Tabel 4.10. Lanjutan	49

Tabel 4.10. Lanjutan	50
Tabel 4.10. Lanjutan	51
Tabel 4.10. Lanjutan	52
Tabel 4.11. Aset Audio	57
Tabel 4.12 Hasil Animasi.....	61
Tabel 4.12. Lanjutan	62
Tabel 4.13. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	64
Tabel 4.14. kuesioner	64
Tabel 4.14. Lanjutan	65
Tabel 4.15. Hasil N-Gain	71
Tabel 4.15. Lanjutan	72
Tabel 4.15. Lanjutan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Kuesioner	3
Gambar 2.1. Gambar Alur ADDIE (Susanto et al., 2025)	19
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	32
Gambar 4.1. Aset Karakter Danu	53
Gambar 4.2. Aset Karakter Pendukung	53
Gambar 4.3. Aset Pendukung.....	54
Gambar 4.4. Aset Background Kamar Tidur Danu.....	55
Gambar 4.5. Latar Belakang Aset Kelas	55
Gambar 4.6. Aset Background Meja Belajar Danu.....	56
Gambar 4.7. Latar Belakang Aset Taman.....	56
Gambar 4.8. Pembuatan Animasi.....	58
Gambar 4.9. Proses Animasi Adegan zat Kantuk	59
Gambar 4.10. Animasi Adegan Zat Senang.....	59
Gambar 4.11 Adegan Taman	60
Gambar 4.12 Keseluruhan <i>Scene</i>	61
Gambar 4.13. Pengarahan kegiatan kepada siswa	68
Gambar 4.14. Pemutaran video edukasi bahaya <i>Gadget</i>	69
Gambar 4.15. Pelaksanaan <i>Post-Test</i>	70
Gambar 4.16. Publikasi Video Animasi 2D pada <i>YouTube</i>	71

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1. Total Skor	24
Rumus 2.2. Rumus Skor Maksimal	24
Rumus 2.3. Rumus Index	24
Rumus 2.4. Rumus N-Gain	25