SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI TENTANG BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* UNTUK SISWA KELAS V SDN 2 KUPANG, KLATEN

Disusun oleh:

Nama : Firman Andriyanto Arief
NIM : 2213010357

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

SUKOHARJO

2026

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI TENTANG BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* UNTUK SISWA KELAS V SDN 2 KUPANG, KLATEN

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana

Disusun oleh:

Nama : Firman Andriyanto Arief
NIM : 2213010357

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

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI TENTANG BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* UNTUK SISWA KELAS V SDN 2 KUPANG, KLATEN

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Firman Andriyanto Arief

2213010357

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 29 September 2026

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

Sukoharjo, 29 September 2026
Ketua

Muhammad Setiawan, M.Kom
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI TENTANG BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* UNTUK SISWA KELAS V SDN 2 KUPANG, KLATEN

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Firman Andriyanto Arief

2213010357

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 29 September 2026

Pembimbing Utama

Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Anggota Tim Penguji

Lilik Sugiarto, M.kom
NIDN. 0610128201

Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Pembimbing Pendamping

Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Sukoharjo, 29 September 2026
Ketua

Muhammad Setiawan,M.Kom
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Firman Andriyanto Arief
NIM : 2213010357

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI TENTANG BAHAYA KECANDUAN *game online* UNTUK SISWA KELAS V SDN 2 KUPANG, KLATEN

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Dr. Hadis Turmudi, S.H., M.H

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, 29 September 2026
Yang Menyatakan,



Firman Andriyanto Arief

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsiLini untuk diriLsayaLsendiri dan untuk semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, bimbingan, serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kemudahan, dan kelancaran selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Mama tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, bantuan, dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini.
3. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan semangat, perhatian, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen STMIKLAMIKOM Surakarta, yang telah memberikan ilmu, arahan, bimbingan, dan pengalamanLselama saya menempuh pendidikan.
5. Pasangan tercinta dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta menemani saya dalam melewati proses penyusunan skripsi ini.
6. Almamater tercinta, STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah menjadi tempat saya menuntut ilmu, mendapatkan pengalaman, dan berkembang selama masa perkuliahan.
7. Diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan, terus berusaha, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai proses dan kesulitan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

HALAMAN MOTTO

“Allah SWT tidak membebani hamba-Nya di luar batas kemampuan…”

(QS. Al Baqarah Ayat 286)

"Sampai dirimu menjadi bintang, milikilah kekuatan tuk mengejar mimpi. Kesempatan untuk bersinar pasti akan terlihat."

(JKT48)

“Tidak menyerah adalah sihirku, lampaui batasmu, disini dan sekarang”

(Asta, black clover)

“Tidak ada yang tahu jalan yang kau pilh benar atau tidak, yang pasti setelah kau memilih nya kau tidak boleh menyesal atas pilihan mu”

(levi Ackerman)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, kesehatan, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Video Animasi 2D Edukasi tentang Bahaya Kecanduan *game online* untuk Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kupang, Klaten." Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika di STMIK AMIKOM Surakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan selama proses penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak/Ibu dosen STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama penulis menjalani masa perkuliahan.
4. Dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
5. SD Negeri 2 Kupang, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang, yang telah membantu dan berpartisipasi dalam proses pengumpulan data dan pengujian media.

7. Pasangan dan teman-teman, yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
8. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan media edukasi berbasis animasi 2D, khususnya dalam memberikan edukasi mengenai bahaya kecanduan *game online* kepada siswa sekolah dasar.

Surakarta, 29 September 2026

Firman Andriyanto Arief

DAFTAR ISI

HALAMAN ii
JUDUL ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
HALAMAN MOTTO vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR RUMUS xiv
DAFTAR GAMBAR xv
INTISARI xvii
ABSTRACT xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 14
1.3. Batasan Masalah 14
1.4. Tujuan Penelitian 15
1.5. Manfaat Penelitian 15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 18
2.1. Tinjauan Pustaka 18
2.2. Keaslian Penelitian 20

2.3. Landasan Teori 23
2.3.1. Media Pembelajaran 23
2.3.2. Multimedia 24
2.3.3. Animasi 2D 26
2.3.4. Video Edukasi 27
2.3.5. Kecanduan *game online* 28
2.3.6. Siswa *Sekolah* Dasar 29
2.3.7. Kuesioner 30
2.4. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) 31
2.5. Adobe Animate 32
2.6. CorelDRAW 33
2.7. Adobe Illustrator 34
2.8. Skala Likert 35
2.9. N-Gain 37
BAB III METODE PENELITIAN 39
3.1. Jenis, Sifat Dan Pendekatan Penelitian 39
3.2. Teknik Pengumpulan Data 40
3.2.1. Observasi 41
3.2.2. Wawancara 41
3.2.3. Studi Pustaka 41
3.2.4. Survei 42
3.3. Teknik Analisis Data 43
3.4. Alur Penelitian 44
3.4.1. Pengumpulan Data 45
3.4.2. Analisis permasalahan 46

3.4.3. konsep 46
3.4.4. perancangan 46
3.4.5. Pengumpulan bahan 47
3.4.6. Pembuatan 47
3.4.7. Pengujian 48
3.4.8. Revisi 48
3.4.9. Distribusi 49
3.4.10. Kesimpulan Dan Saran 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50
4.1. Pengumpulan Data 50
4.1.1. Hasil observasi 50
4.1.2. Hasil Wawancara 52
4.1.3. Hasil Kuisoner Analisa Kebutuhan 53
4.1.4. Hasil *Pre-Tast* 54
4.2. Analisis Data 54
4.2.1. Analisis SWOT 55
4.3. Analisis Permasalahan 59
4.4. Konsep 60
4.4.1. Tujuan Media 60
4.4.2. Sasaran Pengguna 61
4.4.3. Konsep Materi 61
4.4.4. Konsep Visual 62
4.4.5. Konsep Audio 62
4.4.6. Konsep Penyajian Media 62
4.5. Perancangan 63

4.5.1. Perancangan *Storyboard* 64
4.6. Pengumpulan Bahan 65
4.6.1. Desain karakter..... 66
4.6.2. Desain Background 68
4.6.3. Aset visual..... 69
4.6.4. Aset Audio..... 70
4.7. Pembuatan..... 72
4.8. Pengujian..... 79
4.8.1. Uji Kelayakan Materi 79
4.8.2. Uji Kelayakan Media 82
4.8.2.1. Uji Kelayakan Media Dari pihak Sekolah..... 82
4.8.2.2. Uji Kelayakan Media Dari Kampus Stimik Amikom Surakarta..... 85
4.9. Distribusi..... 89
4.9.1. Hasil Pre-Tast Dan Post-Tast 91
BAB V PENUTUP..... 93
5.1. Kesimpulan 93
5.2. Saran 94
DAFTAR PUSTAKA 95
LAMPIRAN..... 100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kondisi Sd Negri 2 Kupang 19
Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review Dan Posisi Penelitian 33
Tabel 2. 2 Penilaian Skala Likert 44
Tabel 2. 3 Kriteria Interpretasi 45
Tabel 2. 4 Kategori Nilai N-Gain 47
Tabel 4. 1 Hasil observasi 51
Tabel 4. 2 Hasil wawancara 52
Tabel 4. 3 Analisis SWOT Perancangan Animasi 2D Edukasi 56
Tabel 4. 4 Matriks SWOT Perancangan Animasi 2D Edukasi 58
Tabel 4. 5 *Storyboard* 64
Tabel 4. 6 Proses pembuatan audio 71
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kelayakan Materi 80
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kelayakan Media dari sekolah 83
Tabel 4. 9 Hasil Uji Kelayakan Media dari kampus Stimik Amikom Surakarta 86
Tabel 4. 10 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* 93

DAFTAR RUMUS

(2.1) rumus menghitung total skor skla likert 36

(2.2) Rumus Index (%) pada analisis skala Likert 36

(2.3) rumus N-Gain r)) 38

(4.1) rumus persentase kelayakan% 81

(4.2) rumus persentase kelayakan% 84

(4.3) rumus persentase kelayakan% 87

(4.4) rumus rata-pre-test 93

(4.5) rumus rata-post-test 94

(4.6) perhitungan N-Gain 94

(4.7) rata-rata N-Gaintest 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Grafik Hasil Kuisoner Siswa 7
Gambar 1. 2. Grafik Hasil Pre-Tast 9
Gambar 2. 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle* (Mdlc) 31
Gambar 3. 1 Alur Penelitian 45
Gambar 4. 1 Desain Karakter 66
Gambar 4. 2 *Background* 68
Gambar 4. 3 Aset Visual 68
Gambar 4. 4 Aset Audio 70
Gambar 4. 5 *Scene* 1 72
Gambar 4. 6 *Scene* 2 73
Gambar 4. 7 *Scene* 3 73
Gambar 4. 8 *Scene* 4 75
Gambar 4. 9 *Scene* 5 Masalah Fisik Mulai Dijelaskan 76
Gambar 4. 10 *Scene* 6 Penjelasan 76
Gambar 4. 11 Penyusunan Elemen Visual Dan Audio Pada Timeline Adobe *After Effects* 78
Gambar 4. 12 Uji Kelayakan Materi 81
Gambar 4. 13 Uji Kelayakan Media Pihak Sekolah 84
Gambar 4. 14 Uji Kelayakan Media Dari Kampus Stimik Amikom Surakarta 87
Gambar 4. 15 Penambahan End Credits Dan Perbaikan Kualitas Gambar Pada Menit 1.49 88
Gambar 4. 16 Penyerahan Video Ke Google Drive Sekolah 89
Gambar 4. 17 Proses *Upload* Video Ke *Youtube* 89
Gambar 4. 18 Pemutaran Media Animasi 2D Kepada Siswa 91
Gambar 4. 19 Siswa Mengerjakan *Post-Test* 91