

146/S/PM-KC BR/PK 03.08/05/JANUARI/2024

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PERUNDUNGAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

Yasmin Dwi Anandita

NIM 2005468

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PERUNDUNGAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Yasmin Dwi Anandita

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Yasmin Dwi Anandita

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Januari 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.

Dengan di cetak ulang, di fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

YASMIN DWI ANANDITA

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PERUNDUNGAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1:



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Pembimbing 2:



Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Perundungan Bagi Anak Sekolah Dasar**” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya yang saya buat. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko/sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya di kemudian hari.

Bandung, Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan,

Yasmin Dwi Anandita
NIM. 2005468

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji serta syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Perancangan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Perundungan Bagi Anak Sekolah Dasar”** penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Penyusunan skripsi ini juga didukung oleh berbagai pihak dengan beragam jenis bantuan, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih dengan tulus kepada :

1. Ibu Dian Rinjani S,Pd., M.Ds selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran dan solusi selama proses pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir;
2. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran dan solusi selama proses pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir;
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T selaku ketua Prodi Pendidikan Multimedia yang turut membantu;
4. Ibu Intan Permata Sari,S.ST., M.Ds selaku dosen wali akademik yang turut membantu dari awal perkuliahan hingga sekarang;
5. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia UPI Kampus Daerah Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia.
6. Segenap keluarga SDN 066 Halimun Bandung yang telah memberikan izin selama pelaksanaan penelitian.
7. Kedua orang tua saya, Bapak Triono Wasisto dan Ibu Dewi Kania terimakasih sebesar-besarnya untuk selalu memberikan dukungan, saran, motivasi, serta doa agar dapat menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman saya, Alvira Nandya Putri, Athifa Hasna Ismayanti, Ajeng Nur Baetty, dan Desi Safitri yang sudah membantu dan selalu memberikan dukungan dari awal masuk kuliah hingga sekarang menyusun skripsi bersama.

9. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia angkatan 2020 yang telah menemani dari awal perkuliahan hingga sekarang.
10. Terakhir peneliti mengucapkan kepada semua orang yang telah membantu, membimbing, dan memberi semangat kepada peneliti yang namanya tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu.

Bandung, Januari 2024

Yang membuat Pernyataan,

Yasmin Dwi Anandita

NIM 2005468

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERUNDUNGAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Yasmin Dwi Anandita

NIM 2005468

ABSTRAK

Perundungan merupakan bentuk perilaku kekerasan baik secara fisik, verbal, serta psikologis. Komisi perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa ditemukan masalah perundungan yang terus meningkat hingga terkisar 30-60 kasus per tahunnya, masalah ini banyak terjadi di lingkungan sekolah. Kurangnya edukasi terkait perundungan juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan kasus perundungan di lingkungan sekolah. *Motion graphic* merupakan salah satu media edukasi yang menyampaikan informasi dengan efektif, menarik, dan disukai oleh anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui rancangan *motion graphic* sebagai media edukasi perundungan bagi anak sekolah dasar dan mengetahui hasil uji coba *motion graphic* sebagai media edukasi perundungan bagi anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) dengan model N.J Manson yang terdiri dari menyadari adanya masalah (*awareness of problem*), memberikan saran (*suggestion*), pengembangan produk (*development*), pelaksanaan evaluasi (*evaluation*), dan memberikan kesimpulan (*conclusion*). Setelah produk selesai dirancang, dilakukan validasi kepada ahli media, materi, serta angket respon kepada 56 siswa SDN 066 Halimun Bandung untuk melihat kelayakan dari *motion graphic* yang telah dirancang. Perolehan persentase rata-rata skor dari ahli materi yaitu 92,7%, validasi media 80% dan uji respon siswa 91,2%. Video animasi *motion graphic* yang telah dirancang peneliti layak digunakan sebagai media edukasi dan berhasil dalam menyampaikan informasi perundungan kepada siswa kelas 4-6 SDN Halimun Kota Bandung.

Kata Kunci : Motion Graphic;Media Edukasi;Perundungan;Sekolah Dasar

DESIGNING MOTION GRAPHIC VIDEO AS BULLYING EDUCATION MEDIA FOR ELEMENTARY STUDENT

Yasmin Dwi Anandita

NIM 2005468

ABSTRACT

Bullying is a form of physical, verbal, and psychological violent behavior. The Indonesian Child Protection Commission (KPAI) noted that the problem of bullying continues to increase to around 30-60 cases per year, this problem mostly occurs in the school environment. Lack of education related to bullying is also one of the factors that cause an increase in bullying cases in the school environment. Motion graphics are one of the educational media that convey information effectively, interestingly, and favored by students. The purpose of this study is to determine the design of motion graphics as a bullying education media for elementary school students and to determine the results of the motion graphic trial as a bullying education media for elementary school students. This research uses the Design and Development (D&D) research method with the N.J Manson model which consists of realizing the existence of a problem (awareness of problem), providing suggestions (suggestion), product development (development), conducting evaluation (evaluation), and providing conclusions (conclusion). After the product has been designed, validation is carried out to media experts, materials, and response questionnaires to 56 students of SDN 066 Halimun Bandung to see the feasibility of the motion graphics that have been designed. The average percentage of scores from material experts is 92.7%, 80% media validation and 91.2% student response test. The motion graphic animation video that has been designed by researchers is suitable for use as educational media and is successful in conveying bullying information to students in grades 4-6 of SDN Halimun, Bandung City.

Keywords: Motion Graphic; Educational Media; Bullying; Elementary School

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Struktur Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>Motion graphic</i>	7
2.2 Tahapan dan Prinsip <i>Motion Graphic</i>	8
2.3 Animasi	13
2.4 Desain Grafis	14
2.5 Media Edukasi.....	17
2.6 Media Audio Visual.....	20

2.7 Perundungan	21
2.8 Jenis perundungan	22
2.10 Mengatasi Perundungan	24
2.11 Kasus Perundungan	26
2.12 Klasifikasi Usia Anak Sekolah Dasar Kelas 4-6	27
2.13 Perkembangan Kognitif Anak Sekolah Dasar Kelas 4-6.....	28
2.14 Penelitian Terdahulu	29
BAB III	33
METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Model dan Desain Penelitian.....	33
3.1.1 Menyadari Adanya Masalah (<i>Awareness of problem</i>)	34
3.1.2 Memberikan Saran (<i>Suggestion</i>).....	34
3.1.3 Pengembangan Produk (<i>Development</i>).....	34
3.1.4 Pelaksanaan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	35
3.1.5 Menentukan Kesimpulan (<i>Conclussion</i>).....	35
3.2 Partisipan Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel	35
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.5 Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian	36
3.5.1 Validasi Materi	36
3.5.2 Validasi Media	37
3.5.3 Angket Respon Siswa	38
3.6 Analisis Data.....	39
BAB IV	41
HASIL TEMUAN DAN BAHASAN	41
4.1 Menyadari Adanya Masalah (<i>Awareness of problem</i>)	41

4.2 Pemberian Saran (<i>Suggestion</i>).....	41
4.3 Pengembangan Produk (<i>Development</i>)	42
4.3.1 Konsep awal.....	42
4.3.2 Pembuatan Naskah dan <i>Storyline</i>	42
4.3.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	47
4.3.4 Pembuatan Konsep Desain	50
4.3.5 Pembuatan Aset Grafis dan Digitalisasi Desain	55
4.3.6 Pembuatan Animasi	60
4.3.7 Penerapan Prinsip Animasi	66
4.3.8 Pembuatan Audio	66
4.3.9 Editing.....	67
4.4 Hasil Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	68
4.4 Pelaksanaan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	72
4.4.1 Validasi Ahli Materi	72
4.4.2 Validasi Ahli Media	76
4.4.3 Angket Respon Siswa	78
4.5 Menentukan Kesimpulan (<i>Conclussion</i>)	79
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Implikasi	81
5.3 Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi materi	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi media	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon siswa	38
Tabel 3.4 Kategori penilaian skala likert untuk validasi ahli	39
Tabel 3.5 Kategoti penilaian skala likert untuk angket respon siswa	40
Tabel 3.6 Kategori penilaian kelayakan	40
Tabel 4.1 Naskah dan <i>storyline motion graphic</i>	43
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4.3 Pembuatan Aset dan Digitalisasi Desain.....	55
Tabel 4.4 Tahap Pembuatan Animasi	61
Tabel 4.5 Editing	67
Tabel 4.6 Hasil video animasi <i>motion graphic</i>	69
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi 1	72
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi 2	74
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.10 Hasil angket respon siswa	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model N.J Manson	33
Gambar 4.1 Sketsa karakter Nobu	50
Gambar 4.2 Sketsa karakter teman-teman Nobu.....	51
Gambar 4.3 Sketsa karakter ibu guru	51
Gambar 4.4 Sketsa karakter orang tua	52
Gambar 4.5 Palet warna Nobu	53
Gambar 4.6 Palet warna Teman-teman Nobu	53
Gambar 4.7 Palet warna ibu guru.....	53
Gambar 4.8 Palet warna Orang tua	53
Gambar 4.9 Palet warna aset & <i>Background</i>	54
Gambar 4.10 <i>Font Made Tommy Soft</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	88
Lampiran 2. Suran Izin Penelitian.....	89
Lampiran 3. Lembar Surat Balasan Penelitian.....	90
Lampiran 4. Surat Persetujuan Validasi Materi 1	91
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Materi 1	92
Lampiran 6. Hasil Validasi Materi 1	93
Lampiran 7. Surat Persetujuan Validasi Materi 2.....	95
Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi Materi 2	96
Lampiran 9. Hasil Validasi Materi 2	97
Lampiran 10. Surat Persetujuan Validasi Media	99
Lampiran 11. Surat Pernyataan Validasi Media	100
Lampiran 12. Hasil Validasi Media.....	101
Lampiran 13. Lembar angket siswa	103
Lampiran 14. Hasil Uji Respon Siswa	105
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	106
Lampiran 16. Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi	107

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1).
- Andriati Reny H, A. D. N. A. (2020). Hubungan harga diri dan pengetahuan tentang bullying dengan perilaku bullying pada remaja. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Altruistik*, 3(2), 28–37.
- Aprianto, H. (2019). Motion graphic “akhlak” sebagai media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 60–67.
- Aswat, H., Kasih, M., Ode, L., Ayda, B., & Buton, U. M. (2022). Eksistensi peranan penguatan pendidikan karakter terhadap bentuk perilaku bullying di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 9105–9117.
- Chandra, S. L., Swandi, I. W., & Sutopo, A. R. (2013). Perancangan cergam interaktif dengan tema bullying untuk anak umur 10-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Coloroso, Barbara; Santi Indra Astuti. (2007). *Stop Bullying! : memutus rantai kekerasan anak dari prasekolah hingga SMU* / Barbara Coloroso ; penerjemah, Santi Indra Astuti ; penyerasi, Ati Cahayani. Jakarta :: Serambi Ilmu Semesta,.
- Desmita. “Psikologi Perkembangan”. PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2017. E, Slavin Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks.
- Disurya, R., Sardana, L., Husnulwati, S., Wahyuningsih, S., Najib, M., Form, G., & Classroom, G. (2021). Optimalisasi aplikasi google form dan google classroom untuk proses pembelajaran di masa pandemi covid-19. 4(2).
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.
- Erikson, E. (1989). *Identitas dan siklus hidup manusia*. Gramedia.
- Fatichatun Nadhiroh.(2023). “Kisah menyayat hati siswa sd gantung diri gegara di-bully tak punya ayah”, tersedia di
- Firdaus, A. A., Ramadhan, G., Salsabila, R., & Nashrullah, M. (2022). Evaluasi perancangan motion graphic dua dimensi sebagai multimedia pendukung bagi siswa smk pada masa online learning. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(2), 145–154.
- FITRIANI, E. (2019). Motion graphic flat design sebagai media kampanye anti school bullying pada anak di kota batu , malang. *Karya Tugas Akhir*.

- Fousty Badri, A., Negeri, S., Palembang, K., & Selatan, S. (2022). *Arini fousty badri penerapan model project based learning berbasis it untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model project based learning berbasis IT*. 111–126.
- Gagne dan Briggs. (1979). *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea. (2007). *Exploring Motion Graphics*, The art and techniques of creating imagery for film and new media. penerbit thomson.
- Hamidah, A. F., Firmansyah, F. H., Permana, F. C., & Azizan, A. T. (2023). The implementation of graphic motion-based communication technology material learning videos for 3rd grade elementary students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 363–371.
- Hertanto, I. A. (2020). *Perancangan motion graphic pendidikan karakter anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral*. 39–41.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses belajar anak usia 0 sampai 12 tahun berdasarkan karakteristik perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152.
- Husein, W. M. (2022). Disrupsi pendidikan di era new normal jenjang pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4.
- Idris, M. (2023). *Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Kelas V UPT SDN 14 Batang*.
- Idayanti, Z., & Kurniawati, M. S. (2019). Perkembangan Kognitif Anak Usia 10 Tahun Keatas Menurut Pandangan Piaget. *Jurnal Pengembangan Psikologi*, 4(5), 1–8.
- Jayani. (2019). PISA: Murid korban 'bully' di indonesia tertinggi kelima di dunia.
- Jemmi Purwodianto. (2023). “Mata siswi SD di Gresik ditusuk hingga buta- Bullying di Indonesia sudah darurat”, tersedia di
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158.
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic Design : Applied history and aesthetics*. massachusetts: focal press.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

- Loupatty, F. J. I. (2022). Strategi komunikasi di masa pandemi covid-19 dengan menggunakan komunikasi non-verbal. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 10(1), 1.
- Manik, H. M., Manik, R. M., & Sinaga, D. (2022). Description of knowledge about bullying, bullying Perpetrators, bullying victims, teenagers at Pancur Batu Methodist High School 2022. *Jurnal Scientia*, 11(1), 243–247.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film animasi dampak penggunaan gadget berlebihan sd n 57 oku menggunakan adobe flash cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.
- Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan warna pada poster buku cerita bergambar sejarah pura pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71.
- Muarif, M. (2021). Pengembangan media audio visual latihan passing dalam permainan futsal. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 10(1), 16–23.
- Novitasari, S., Ferasinta, F., & Padila, P. (2023). Faktor media terhadap kejadian bullying pada anak usia sekolah. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 5(1), 1–7.
- Olweus, D. (2018). Long-Term Outcomes for the Victims and Effective School-Based Intervention Program. *Revista De Educación*, 97–98.
- Pramudji, A. A., Oktavianus, B. O., Dwi, R., & Warnars, H. L. H. S. (2019). Aplikasi Smartphone Untuk Anti Bully. *Petir*, 12(2), 271–280.
- Pratama, A. G., Yusuf, R., & Sutomo, B. (2022). Penerapan Motion Flat Design Pada Object Video Promosi Case Studi Stmik Dharma Wacana. *Journal Computer Science and Information Systems : J-Cosys*, 2(1), 5–9.
- Putri, S. N., & Fiandra, Y. (2023). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DALAM IKLAN < I AM ENOUGH = PADA PLATFORM TIKTOK BERTEMAKAN CYBERBULLYING MOTION GRAPHIC DESIGNS IN < I AM ENOUGH = ADVERTISEMENT ON TIKTOK PLATFORM THEMED CYBERBULLYING. 10(2), 2390–2413.
- Putri. (2023). Fatir Bocah SD Korban bullying Di Bekasi Meninggal Dunia.
- Rachma, A. W. (2022). Upaya Pencegahan Bullying Di Lingkup Sekolah. *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi*, 10(2), 241.
- Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*, 4(1), 481–488.

- Richey, R. C., & Klein, J. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Rohani. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Rosa, N. (2023). Data Kasus Bullying Di Sekolah, FSGI: 50% Di Jenjang SMP. detikedu.
- Rozaan, H. S., Padmasari, Ayung Candra, & Nurhidayatulloh, N. (2023). *Jurnal Pendidikan Multimedia (EDSENCE) Design and Development of the “ PETUALANGAN AKSA ” Game as Javanese Alphabet Introduction Media*. 65–78.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan : konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru / Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc.*. Depok :: Rajawali Pers,.
- Saptono, B. (2022). How Does Bullying Happen in Elementary School? *Jurnal Prima Edukasia*, 10(2), 187–193.
- Sari, D. P. (2021). Deteksi Dini Good Character yang Belum Terbentuk pada Anak Usia 7-12 Tahun dan Faktor-Faktor Penyebabnya (Studi Fenomenologi di SDIT Rabbi Radhiyya Curup Bengkulu). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10, 839–859.
- Sari, N. W. (2021). *Pengembangan Animasi Motion Graphic Materi Mengenal Development of Motion Graphic Animation About Material Garuda*. 10(9).
- Sari, M. P., Rinjani, D., & Hidayah, N. (2019). Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara “Lok Sinaga.” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(2), 79–88.
- Shafira, S., Putri, A., & Sudaryat, Y. (2023). *Perancangan Storyboard Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Bagi Remaja Storyboard Design for Vertical 2D Animated Series Public Service Advertisement Regarding Impact of Tiktok Addiction*. 10(2), 2868–2888.
- Sinaga, F., Bezaleel, M., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Terapi Komunikasi Bagi Anak Autis. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 118–137.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sukandi. (2020). Pengembangan Media Pendidikan. *Pengembangan Media*, 5(1), 467–471.

- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.
- Syifa Shobariyah, Fahmi Candra Permana, & Intan Permata Sari. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Android “Kasanima” Sebagai Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas XI Multimedia SMK Pasundan 3 Bandung. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(2), 110–122.
- Thomas, Johnston. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production
- Verdiana, E. O., & Pangestioka, M. W. (2018). Perancangan Infografis Tentang School Bullying Menggunakan Teknik Motion Graphic. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 1(2), 30.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107.
- Yuliani, N. (2019). Fenomena Kasus Bullying Di Sekolah. *Research Gate*.
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330.