

020/S/PM.KC BR/PK.03.08/2022/15/JULI/2022

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* SEBAGAI SARANA EDUKASI
DETOKS MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Multimedia



Oleh :

Nabila Tiara Putri

NIM 1804755

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

2022

NABILA TIARA PUTRI

PERANCANGAN *MOTION COMIC* SEBAGAI SARANA EDUKASI DETOKS
MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219890103201

Pembimbing II



Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Mengetahui,

Ketua Program Studi,
Pendidikan Multimedia,
Universitas Pendidikan Indonesia



Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T.

NIP. 920171219900422101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa proposal skripsi dengan judul ***“Perancangan Motion comic Sebagai Sarana Edukasi Detoks Media Sosial Bagi Remaja”*** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 2 Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Nabila Tiara Putri

NIM. 1804755

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Perancangan Motion comic Sebagai Sarana Edukasi Detoks Media Sosial Bagi Remaja”*. Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana dalam program studi Pendidikan Multimedia.

Penyusunan skripsi ini tentu tak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu turut serta dalam terselesaikannya skripsi ini. Pihak-pihak yang terkait itu di antaranya sebagai berikut:

1. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi dari mulai perancangan hingga penulisan;
2. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi dari mulai perancangan hingga penulisan;
3. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T., selaku kepala prodi;
4. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada peneliti selama berkuliah di prodi Pendidikan Multimedia;
5. Kedua orang tua, yakni Bapak Kurnendi dan Ibu Ai Mulyati yang telah memberikan dukungan secara penuh baik secara moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Adik laki-laki, yakni Dzikri Muhammad Raditya Putra, yang telah memberikan dukungan dan juga meminjamkan perangkat yang menunjang selama perancangan *motion comic*;
7. Bapak Waway M.Hum., selaku validator ahli bahasa pada penelitian ini;
8. Bapak Andi Suryadi, S.Pd., M.Sn, selaku validator ahli media pada penelitian ini;
9. Muhammad Azhar Abulkhoir, yang telah memberikan motivasi, saran, dan juga bantuan kepada peneliti selama menyusun skripsi ini;

10. Teman-teman seperjuangan, Putri Alifia Salsabila, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Elsyia Roziana Dewi, Alifiandi Nursanni, Muhammad Ridwan Alfarisi Hizbillah, Nenti Anggraeni, Rifa Hanifa, Prabhangkara Adhi Prayoga, Eva Afifa, Fardan Barkah Albari, dan Hertanti Nova Oktaviani yang telah memberikan dukungan serta motivasi selama penyusunan skripsi;
11. Para sahabat di kampus UPI Cibiru, Aufa, Azkia, dan Furqaan yang telah kebersamai peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia;
12. Teman-teman Asisten Laboratorium 2020-2021 yang telah kebersamai peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia;
13. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada peneliti selama berkuliah di prodi Pendidikan Multimedia;
14. Seluruh teman teman Pendidikan Multimedia baik Angkatan 2018 dan 2019 yang telah kebersamai peneliti selama menjadi mahasiswa pada program studi Pendidikan Multimedia;

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk perbaikan pada penelitian yang akan datang.

Bandung, 2 Juli 2022

Peneliti



Nabila Tiara Putri

NIM. 1804755

PERANCANGAN *MOTION COMIC* SEBAGAI SARANA EDUKASI DETOKS MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA

Nabila Tiara Putri

NIM. 1804755

ABSTRAK

Mayoritas remaja di Indonesia memiliki tingkat intensitas yang tinggi dalam mengakses media sosial yang tentunya akan menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan fisik, mental, dan juga hubungan interpersonal remaja. Detoks media sosial merupakan salah satu langkah yang dapat diambil untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media sosial yang berlebihan. Meskipun begitu, mayoritas remaja masih belum familiar dengan detoks media sosial. Perancangan inovasi terhadap sarana edukasi yang dikemas kreatif bagi remaja diperlukan untuk menyajikan konten yang dapat memberikan pengalaman baru dan diminati oleh remaja. *Motion comic* merupakan salah satu media inovatif yang belum banyak digunakan tetapi dinilai efektif dalam menyampaikan informasi. Sebab itu, peneliti merancang *motion comic* mengenai detoks media sosial bagi remaja dalam bentuk video agar mudah diakses oleh remaja. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui rancangan *motion comic* sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja dan mengetahui hasil uji coba terhadap *motion comic* sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) dengan model N.J. Manson yang memiliki 5 tahap pengembangan, yakni kepekaan terhadap masalah (*Awareness of Problem*), Penentuan saran (*Suggestion*), Pengembangan (*Development*), evaluasi (*Evaluation*), dan penarikan kesimpulan (*Conclusion*). Setelah perancangan produk, dilakukan validasi kepada ahli media, bahasa, dan uji respon kepada 50 remaja untuk melihat efektifitas dari *motion comic* yang telah dirancang. Perolehan skor dari validasi media adalah 88%, ahli bahasa 100%, dan uji respon 89,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *motion comic* yang dirancang sangat baik dan sangat layak sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja.

Kata Kunci: *Motion comic*, Detoks Media Sosial, Remaja

***MOTION COMIC DESIGN AS A SOCIAL MEDIA DETOX EDUCATIONAL
TOOL FOR TEENAGERS***

Nabila Tiara Putri

NIM. 1804755

ABSTRACT

The majority of teenagers in Indonesia have a high level of intensity in accessing social media which of course will cause various negative impacts on their physical, mental health, as well as their social interactions. Social media detox is one of the steps that can be taken to minimize the negative impact of excessive use of social media. Unfortunately, the majority of teenagers still don't know and have never done a social media detox. In this case, designing innovations for educational facilities that are packaged creatively for teenagers is needed to provide variations that can provide new experiences and increase youth's interest in an educational media. Therefore, the researcher designed a motion comic about social media detox for teenagers. The purpose of this study was to find out the design of motion comics as a means of social media detox education for teenagers and to know the results of trials on motion comics as a means of social media detox education for teenagers. This study uses the Design and Development (D&D) research method with the N.J. model. Manson which has 5 stages of development, namely Awareness of Problems Suggestion, Development, Evaluation, and Conclusion. After product design, validation is carried out to media, language experts, and response tests to 50 teenagers to see the effectiveness of the motion comics that have been designed. The score obtained from media validation was 86.6%, linguist 100%, and response test 89.5%. Thus, it can be concluded that the motion comics are very well designed and very feasible as a means of social media detox education for teenagers.

Keyword: Motion comic, Social Media Detox, Teenagers.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
1.1 <i>Motion comic</i>	9
2.2 Prinsip Seni Rupa	10
2.3 Prinsip Animasi	13
2.4. Audio	15
2.5. Remaja.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain Penelitian	18
3.1.1 Kepekaan Terhadap Masalah (<i>Awareness of problem</i>)	19
3.1.2 Pemberian saran (<i>Suggestion</i>).....	19
3.1.3 Pengembangan Produk (<i>Development</i>).....	20
3.1.4 Pelaksanaan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	20
3.1.5 Menentukan Kesimpulan (<i>Conclusion</i>).....	21
3.2 Subjek Penelitian	21
3.2.1. Partisipan Penelitian	21
3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	21

3.3.1 Lembar Validasi.....	22
3.3.1.1. Validasi Media.....	22
3.3.1.2. Validasi Ahli Bahasa	23
3.3.2. Angket Respon Remaja	24
3.4 Analisis Data.....	26
3.4.1 Analisis deskriptif kualitatif.....	26
3.4.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Kepekaan terhadap masalah (<i>Awareness of problem</i>)	30
4.2 Pemberian saran (<i>Suggestion</i>).....	31
4.3 Pengembangan produk (<i>Development</i>)	31
4.3.1 Tahap Penulisan Naskah	32
4.3.2 Tahap Perancangan Konsep Desain.....	35
4.3.2.1 Konsep Tipografi	35
4.3.2.2 Konsep Pewarnaan.....	36
4.3.2.3 Konsep Desain Karakter	38
4.3.3 Tahap Perancangan Storyline	46
4.3.4 Tahap Perancangan Storyboard.....	54
4.3.5. Tahap Pembuatan Ilustrasi	62
4.3.6 Pembuatan Animasi.....	95
4.3.7. Tahap Pengisian Suara	111
4.3.8. Tahap Editing	111
4.4 Pelaksanaan evaluasi (<i>Evaluation</i>)	120
4.4.1 Validasi Ahli Bahasa	121
4.4.2 Validasi Ahli Media.....	121
4.5 Menarik kesimpulan (<i>Conclusion</i>)	125
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Implikasi	128
5.3 Rekomendasi.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media	23
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Bahasa	24
Tabel 3. 3 Angket Respon Remaja.....	25
Tabel 3. 4 Keterangan Skor Angket Validasi.....	27
Tabel 3. 5 Keterangan Skor Angka Respon Remaja.....	28
Tabel 3. 6 Interpretasi Kelayakan Uji Validasi	28
Tabel 3. 7 Interpretasi Tingkat Respon Remaja.....	29
Tabel 4. 1 Naskah <i>Motion Comic Reconnected</i>	32
Tabel 4. 2 Storyline	46
Tabel 4. 3 Storyboard	54
Tabel 4. 4 Pembuatan Ilustrasi	62
Tabel 4. 5 Pembuatan Animasi	96
Tabel 4. 6 Panel <i>Motion Comic</i>	112
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Remaja	124
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Remaja	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pencarian Motion Comic melalui Youtube	5
Gambar 4. 1 Font Mungil.....	35
Gambar 4. 2 Font Anime Ace	36
Gambar 4. 3 Palet Warna Juang Saat di Luar Rumah.....	36
Gambar 4. 4 Palet Warna Juang Saat di Dalam Rumah.....	37
Gambar 4. 5 Palet Warna Nana Saat di Luar Rumah.....	37
Gambar 4. 6 Palet Warna Nana Saat di Dalam Rumah.....	37
Gambar 4. 7 Referensi karakter Nana	38
Gambar 4. 8 Sketsa karakter Nana di rumah.....	39
Gambar 4. 9 Sketsa karakter Nana saat bepergian	39
Gambar 4. 10 Inspirasi karakter Juang.....	40
Gambar 4. 11 Sketsa karakter Juang di rumah.....	40
Gambar 4. 12 Sketsa karakter Juang saat bepergian	41
Gambar 4. 13 Inspirasi karakter Kakak Nana	41
Gambar 4. 14 Inspirasi karakter Teman Nana	42
Gambar 4. 15 Inspirasi karakter pedagang kaki lima.....	42
Gambar 4. 16 Background Karakter	43
Gambar 4. 17 Emotikon Kaomoji	44
Gambar 4. 18 Emotikon	44
Gambar 4. 19 karakter dengan pewarnaan	45
Gambar 4. 20 Proses <i>Editing</i>	111
Gambar 4. 21 Tampilan detik 1:06 sebelum direvisi	122
Gambar 4. 22 Tampilan detik 1:08 setelah direvisi	123
Gambar 4. 23 Tampilan detik 1:16 sebelum direvisi	123
Gambar 4. 24 Tampilan detik 1:16 setelah direvisi	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	137
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi	138
Lampiran 3. Lembar Persetujuan Menjadi Validator	142
Lampiran 4. Hasil Validasi	144
Lampiran 5. Analisis Kebutuhan Remaja	170
Lampiran 6. Survei <i>Artstyle</i>	174
Lampiran 7. Hasil Angket Respon Remaja	176