

PERANCANGAN ANIMASI 2D “BULLYING ITU TIDAK KEREN” DENGAN TEKNIK CUTOUT SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK

Saul Prayit Donio Simatupang¹, Kanya Catya²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

email: 1saulprayit20021@mhs.unesa.ac.id

2kanyacatya@unesa.ac.id

Received:

05-07-2026

Reviewed:

06-07-2026

Accepted:

07-07-2026

ABSTRAK Perkembangan teknologi internet memberikan dampak ganda yang signifikan bagi masyarakat. Di satu sisi, internet mempermudah akses informasi, namun di sisi lain memicu dampak negatif seperti krisis moral dengan ditandai oleh maraknya fenomena perundungan / *bullying* pada anak akibat paparan konten negatif dari berbagai platform digital. Guna mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini membahas perancangan sebuah media edukasi inovatif berupa animasi 2D berjudul “Bullying Itu Tidak Keren” dengan menggunakan teknik Cutout sebagai sarana pendidikan karakter anti *bullying*. Pemilihan animasi 2D didasarkan pada keunggulannya yang memiliki visual sederhana, komunikatif, kreatif, interaktif, serta fleksibel untuk diakses kapan saja guna memperluas jangkauan audiens. Metode perancangan yang diterapkan dalam penelitian ini berbasis riset kualitatif dengan pendekatan *design thinking* dan analisis data 5W+1H. Proses pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui penyebaran kuesioner, wawancara mendalam, serta studi literatur internet sebagai data pendukung. Untuk memproduksi animasi tersebut secara efisien tanpa mengurangi kualitas visual, digunakan teknik digital *cutout* melalui *software* Toon Boom Harmony. Hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan uji coba kepada responden yang melibatkan 20 anak dalam rentang usia 8 hingga 12 tahun, produk animasi ini mendapatkan kesan yang sangat positif. Dengan demikian, animasi 2D *cutout* ini

terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran emosional serta pemahaman materi anak, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menekan angka perundungan sejak usia dini.

Kata Kunci: Animasi 2D, Cutout, Pendidikan Karakter, Perundungan (*Bullying*), Media Edukasi.

ABSTRACT While the development of internet technology significantly facilitates public access to information, it also brings negative impacts such as a moral crisis, characterized by the rising phenomenon of bullying among children due to exposure to negative content from various digital platforms. To address this critical issue, this study designs an innovative educational tool in the form of a 2D animation titled “Bullying Itu Tidak Keren” (Bullying is Not Cool) using the cutout technique as an effective means of anti bullying character education. The choice of 2D animation is based on its advantages, which include simple, communicative, creative, and interactive visuals, as well as its flexibility to be accessed at any time to expand audience reach. The design methodology applied in this research is based on a qualitative study integrated with a design thinking approach and 5W+1H data analysis. The data collection process was comprehensively conducted through questionnaires, in depth interviews, and internet literature studies as supporting data. To produce the animation efficiently without compromising visual quality, the digital cutout technique was executed using Toon Boom Harmony software. The validation test results by material experts indicate a very high level of feasibility for the developed media. Based on user testing involving 20 child respondents within the age range of 8 to 12 years, the animation product received highly positive feedback. Consequently, this 2D cutout animation is proven effective in enhancing children's emotional awareness and understanding of the material, making it highly suitable for use as a learning medium to suppress bullying rates from an early age.

Keywords: 2D Animation, Cutout, Character Education, Bullying, Educational Medium.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi yang pesat, internet telah menjadi sebuah alat yang memberikan dampak yang besar bagi asyarakat. Sebagian individu merasakan manfaat positif dari kehadiran internet seperti mudahnya mengakses informasi, membantu kebutuhan sehari-hari, praktis digunakan, dan lain-lain. Namun, di balik kemudahan dan segudang manfaat yang ditawarkan, terdapat dampak negatif yang ditimbulkan, terutama untuk anak-anak, yaitu krisis moral yang dapat timbul akibat dampak negatif dari internet.

Pada dasarnya, anak-anak berada dalam masa perkembangan dan sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan mereka, termasuk informasi yang mereka akses melalui internet. Terdapat banyak konten dalam internet yang bertentangan dengan nilai-nilai moral dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, contohnya kekerasan dalam lingkungan sekolah. Hal ini dapat mengakibatkan karakter yang tidak baik dari anak-anak yang jelas merugikan diri sendiri maupun orang lain. Konten-konten tersebut sering kali dipandang sebagai hal yang biasa atau bahkan menarik, sehingga anak-anak menjadi lebih mudah menerima perilaku yang tidak sejalan dengan norma.

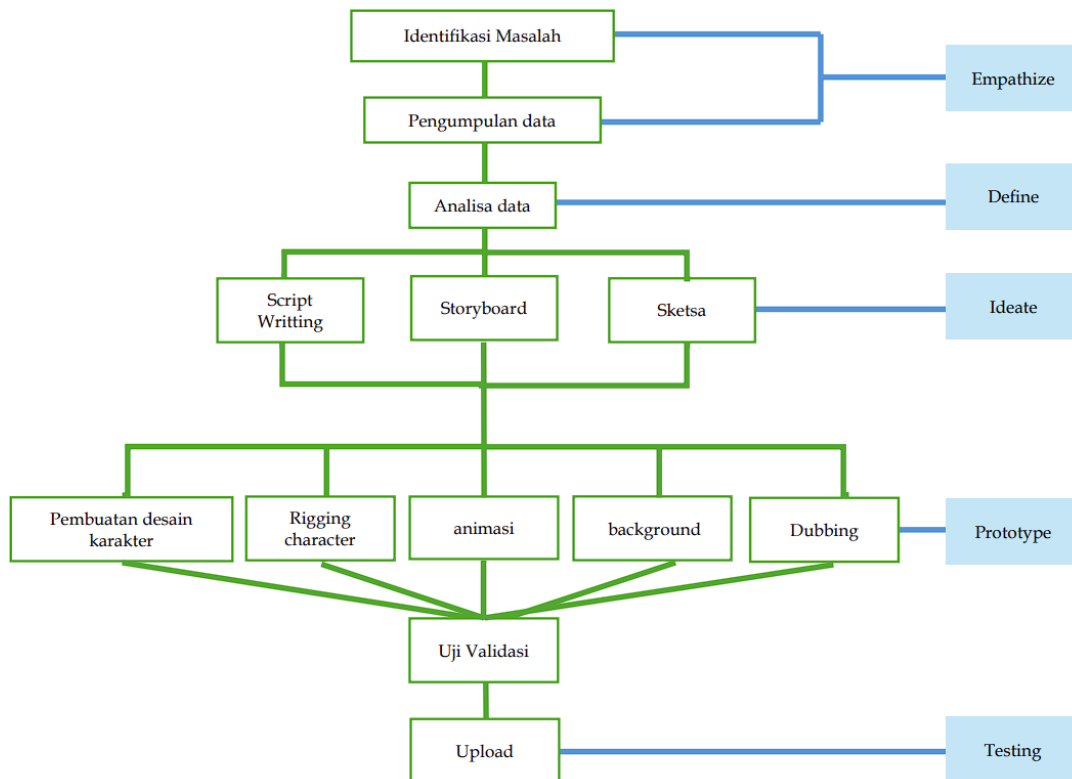
Bullying merupakan salah satu contoh merosotnya Pendidikan karakter bagi anak. Bentuk bully dalam kekerasan verbal maupun fisik juga dipengaruhi oleh konten yang mereka lihat dari internet. Media sosial, video game, dan platform berbagi konten seperti YouTube atau TikTok memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak. Menurut FSGI (Federasi Serikat Guru Indonesia), data tahun 2023 menunjukkan 41,1% peserta didik Indonesia menjadi korban *bullying*, angka yang signifikan lebih tinggi dibandingkan rata-rata negara OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*) di angka 22,7%. Hal ini menempatkan Indonesia di posisi kelima dari 78 negara dengan kasus *bullying* terbanyak (Rizky Febriansyah & Yuningsih, 2024).

Sebagai bentuk mengatasi atas besarnya kasus bullying di lingkungan anak, maka edukasi pendidikan karakter dituntut untuk hadir dalam rangka mendidik anak-anak agar sesuai dan patuh dengan norma yang berlaku. Edukasi pendidikan karakter memerlukan pemilihan media yang tepat agar target audiens dapat memahami materi secara efektif. Animasi 2D dinilai sebagai media yang ideal dalam edukasi anti-perundungan (anti-bullying), mengingat kemampuannya dalam mengemas pesan moral secara menarik dan mudah dicerna oleh anak-anak. Melalui visual yang sederhana namun komunikatif, animasi 2D mampu mengilustrasikan berbagai skenario perundungan serta konsekuensinya tanpa menimbulkan kesan intimidatif, sehingga memudahkan penerimaan pesan oleh audiens anak-anak (Supriyadi, 2021). Selain itu, teknik animasi yang akan diimplementasikan adalah menggunakan cut out yang memiliki keunggulan dalam efisiensi pengerjaan yang memudahkan animator pemula dalam mengembangkan ide dan gagasan menjadi animasi 2D (Gökçearslan, 2018).

METODE PENELITIAN

Model dan Alur Perancangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan metode perancangan berbasis *Design Thinking*. Alur perancangan dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan: *Empathize* (memahami kebutuhan), *Define* (merumuskan masalah), *Ideate* (pengembangan konsep dan aset visual), *Prototype* (eksekusi animasi), dan *Testing* (uji kelayakan). Secara skematis, visualisasi tahapan perancangan diadaptasi untuk menghasilkan media edukasi yang responsif terhadap karakteristik target audiens.



Gambar 1. Skema Perancangan
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Subjek Penelitian dan Sumber Data

Target audiens dari perancangan ini adalah anak-anak berusia 6–12 tahun yang berada pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Guna mendukung proses perancangan, data yang digunakan diklasifikasikan menjadi dua kategori, yakni data primer yang diperoleh langsung dari lapangan melalui penyebaran kuesioner kepada target audiens serta wawancara mendalam bersama narasumber ahli, dan data sekunder yang dikumpulkan melalui studi literatur, penelusuran artikel ilmiah, berita, serta referensi daring yang relevan dengan kasus *bullying*. Untuk memastikan validitas kebutuhan penelitian, pengumpulan data dilakukan secara mendalam melalui tiga teknik utama. Pertama, kuesioner disebarakan kepada target audiens untuk mendapatkan feedback dari preferensi gaya visual animasi, serta mengetahui tingkat pemahaman para audiens terhadap pesan yang diberikan melalui animasi. Kedua, wawancara dilakukan kepada pakar perkembangan anak seperti psikolog anak guna mendalami kronologi, dampak psikologis, serta bentuk-bentuk perundungan yang kerap terjadi di lingkungan pendidikan. Terakhir, dilakukan pendalaman literatur dari *internet* berupa komparasi serta analisis terhadap berita, artikel, dan juga karya animasi sejenis yang memanfaatkan teknik *cutout* sebagai media pembelajaran.

Metode Analisis Data (5W+1H)

Data yang telah dikumpulkan kemudian diringkas dan dianalisis menggunakan metode analisis data 5W+1H (*What, Who, Why, Where, When, How*). Pendekatan ini digunakan untuk membedah akar permasalahan secara spesifik, sehingga inti pesan dari anti-*bullying* dapat

diimplementasikan ke dalam struktur cerita, penokohan (*character design*), dan dialog animasi secara efektif, menarik, serta edukatif bagi anak-anak.

KERANGKA TEORETIK

Pendidikan Karakter

Nurmaidah (2018) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai suatu proses pembentukan nilai-nilai luhur yang berakar pada budaya bangsa. Tujuan utamanya adalah membina kepribadian generasi muda agar menjadi pribadi yang berintegritas, berakhlak mulia, serta memiliki rasa tanggung jawab baik sebagai anggota masyarakat maupun warga negara. Dalam konteks ini, pendidikan karakter memiliki tujuan yang serupa dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak, yang mencakup internalisasi berbagai nilai seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, kedisiplinan, etos kerja, serta kepedulian terhadap lingkungan dan sosial.

Pendidikan Karakter Pada Anak

Pendidikan karakter merupakan fondasi krusial dalam mencetak generasi penerus yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta adaptif terhadap tantangan global. Secara komprehensif, pendidikan karakter berperan dalam pembentukan kepribadian anak yang mengintegrasikan aspek intelektual, emosional, moral, dan spiritual (Saharani et al., 2024). Mengingat pentingnya periode *golden age* bagi perkembangan potensi anak, internalisasi karakter tidak dapat hanya dibebankan kepada institusi sekolah, melainkan harus diinisiasi sejak dini melalui lingkungan keluarga sebagai pilar pendidikan pertama dan utama.

Implementasi pendidikan karakter yang efektif memungkinkan anak untuk menginternalisasi nilai-nilai moral fundamental, seperti kejujuran, disiplin, etos kerja, toleransi, dan tanggung jawab. Hal ini dipandang sebagai instrumen preventif yang krusial guna memitigasi risiko perilaku menyimpang dan masalah sosial di masa depan (Amrullah et al., 2022). Lebih lanjut, pendidikan karakter berfungsi menyiapkan individu agar mampu berinteraksi secara konstruktif dalam masyarakat majemuk, menjunjung tinggi nilai perbedaan, serta menginternalisasi sikap demokratis. Oleh karena itu, sinergi antara pendidik, keluarga, dan masyarakat menjadi sangat strategis untuk memastikan penanaman nilai dilakukan secara konsisten melalui keteladanan, pembiasaan, serta integrasi nilai dalam aktivitas keseharian.

Bullying

Bullying atau perundungan didefinisikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh individu maupun kelompok yang memiliki ketimpangan kekuatan terhadap pihak yang lebih lemah. Tujuan utama dari tindakan ini adalah untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi korban, baik secara fisik, verbal, maupun sosial (Darmayanti et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, Olweus (1999) mengklasifikasikan *bullying* sebagai masalah psikososial yang melibatkan penghinaan dan perendahan martabat secara berulang, yang didasari oleh ketidakseimbangan kekuatan—baik dari aspek fisik, mental, maupun dominasi jumlah pelaku—antara pelaku dan korban. Lebih lanjut, Schott (2014) menegaskan bahwa *bullying* merupakan manifestasi dari agresi individu, kekerasan sosial, serta dinamika kelompok disfungsional yang terjadi secara sistematis, disengaja, dan berulang.

Dalam konteks implementasinya, *bullying* termanifestasi ke dalam berbagai bentuk, mulai dari perundungan tradisional yang bersifat langsung hingga *cyberbullying* yang dilakukan melalui media sosial maupun platform daring. Fenomena ini sering ditemukan di

lingkungan pendidikan maupun masyarakat luas. Dampak yang ditimbulkan oleh perilaku ini sangat serius dan merugikan, mencakup gangguan kesehatan mental, penurunan capaian akademik, hingga risiko fatal seperti kematian (Darmayanti et al., 2019).

Animasi 2D

Secara etimologis, istilah animasi berasal dari bahasa Latin *anima* yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Dalam konteks teknis, animasi didefinisikan sebagai upaya memberikan kesan hidup pada objek mati melalui manipulasi serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak (Wijanarko, 2020)

Animasi 2D dicirikan oleh dimensi panjang dan lebar tanpa kedalaman, sehingga objek hanya memiliki perspektif pandang depan. Secara teknis, pengembangan animasi 2D dibagi menjadi dua tipe utama yaitu animasi cel yang menggunakan lembaran transparan berisi objek yang disusun secara bertahap untuk membentuk rangkaian Gerak, dan animasi path yang menggerakkan objek mengikuti garis lintasan tertentu, yang sering kali menerapkan teknik pengulangan gerak (*looping*) (Aditya et al., 2023). Metode produksi animasi 2D terus berkembang, mulai dari teknik manual berbasis sel hingga penggunaan perangkat lunak digital yang mampu mengoptimalkan efisiensi pembuatan dan simulasi gerak objek (Aditya et al., 2023)

Animasi Cutout

Animasi cutout merupakan teknik yang memanfaatkan potongan gambar dua dimensi yang dipisah berdasarkan bagian tubuh karakter untuk menciptakan ilusi gerak (Gökçearsan, 2018). Secara fundamental, teknik ini menyerupai *stop motion*, di mana elemen visual seperti karakter dan latar belakang dibuat dari material fisik seperti kertas atau kain, kemudian digerakkan secara *frame by frame* (Patmore, 2003, dalam Yulyanto et al., 2020). Saat ini, teknik *cutout* telah bertransformasi dari metode manual ke ranah digital melalui perangkat lunak seperti *Adobe After Effects*, *Toon Boom Harmony*, dan *Spine 2D*.

Warna

Warna merupakan persepsi visual manusia terhadap panjang gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh suatu objek (Paksi, 2021). Fenomena ini terjadi akibat respons organ visual terhadap stimulasi spektrum cahaya tertentu yang diterima oleh mata.

Penggolongan Warna

Penggolongan warna merupakan aspek fundamental dalam teori warna untuk memahami hubungan antarkomponen warna. Berdasarkan Said (2006), klasifikasi warna dikelompokkan menjadi lima kategori utama:

- 1) **Warna Primer:** Warna dasar yang tidak dapat dihasilkan melalui pencampuran warna lain (merah, kuning, biru).
- 2) **Warna Sekunder:** Hasil pencampuran dua warna primer dengan proporsi seimbang, seperti jingga (merah + kuning), hijau (biru + kuning), dan ungu (merah + biru).
- 3) **Warna Intermediate:** Warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna, contohnya jingga kekuning-kuningan.
- 4) **Warna Tersier:** Warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder, misalnya coklat kekuning-kuningan (pencampuran jingga dan hijau).
- 5) **Warna Kuartier:** Warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna tersier, seperti coklat kejingga-jinggaan.

6)

Psikologi Warna Menurut Usia

Warna memainkan peran krusial dalam psikologi manusia melalui pengaruhnya terhadap suasana hati, emosi, dan perilaku. Menurut artikel Humaniora Binus (2015), preferensi warna berkembang secara dinamis seiring dengan pertambahan usia sebagai berikut:

- 1) **Masa Bayi:** Terdapat preferensi kuat terhadap warna cerah dengan kontras tinggi (merah, biru, kuning, hijau) untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan indra penglihatan.
- 2) **Masa Anak-anak:** Kecenderungan menyukai warna primer sebagai stimulus emosional. Pada fase ini, persepsi visual anak masih lebih dominan pada aspek warna dibandingkan bentuk.
- 3) **Masa Remaja:** Pemilihan warna mulai dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya, di mana warna sering digunakan sebagai representasi identitas dan status sosial.
- 4) **Masa Dewasa:** Preferensi menjadi lebih kompleks karena dipengaruhi oleh konteks psikologis dan pengalaman hidup, dengan kecenderungan memilih warna netral atau gelap untuk merepresentasikan ketenangan dan profesionalisme

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan media visual yang berfungsi memperjelas informasi melalui representasi ide dan konsep. Esensi ilustrasi terletak pada perpaduan antara pemikiran analitik dan keterampilan praktis ilustrator untuk mengomunikasikan pesan secara efektif (Witabora, 2012). Secara fungsional, peran ilustrasi dalam berbagai bidang dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) **Sarana Informasi:** Berfungsi sebagai dokumentasi subjek penelitian, rekonstruksi peristiwa, serta media panduan teknis yang memerlukan detail visual.
- 2) **Media Opini:** Digunakan dalam bentuk kartun editorial atau satir untuk memicu pemikiran kritis, menyajikan argumen, dan memberikan pernyataan provokatif.
- 3) **Alat Naratif:** Berperan dalam penyampaian cerita (pada buku anak dan komik) serta berfungsi sebagai elemen daya tarik visual (*visual appeal*) pada sampul buku dewasa.
- 4) **Media Persuasi:** Dirancang dalam konteks kampanye periklanan untuk menyampaikan pesan produk kepada target audiens yang spesifik.
- 5) **Identitas Visual:** Digunakan dalam pengembangan *branding* dan logo untuk merepresentasikan visi, misi, serta nilai-nilai organisasi.
- 6) **Elemen Desain:** Memosisikan ilustrasi sebagai basis pengembangan produk kreatif, di mana elemen visual diintegrasikan langsung ke dalam objek fungsional (seperti *fashion* dan aksesoris).

Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses perancangan representasi visual tokoh sebagai pembawa pesan dalam narasi atau kampanye visual. Karakter bukan sekadar elemen visual, melainkan entitas yang memiliki kepribadian untuk merepresentasikan substansi cerita (Riyadi et al., 2016).

Dalam konteks audiens anak-anak, desain karakter yang efektif umumnya mengutamakan kemudahan pengenalan, ekspresivitas, dan daya tarik visual melalui penggunaan warna cerah dan kontras. Secara morfologis, karakter sering kali menerapkan teknik eksagerasi—seperti proporsi kepala besar atau fitur wajah yang unik—untuk memperkuat kesan lucu, menghibur, dan meningkatkan keterikatan visual bagi anak.

Background

Latar belakang merupakan elemen fundamental dalam desain visual yang berfungsi membangun konteks suasana, waktu, dan tempat sekaligus memperkuat fokus audiens pada objek utama (Hamim et al., 2021). Perancangan latar belakang yang efektif harus mampu mendukung narasi visual dan komposisi secara keseluruhan tanpa mendominasi atau mengalihkan perhatian dari objek utama.

Compositing

Menurut Lanier (2010) dalam (Lengkong & Budiman, 2021), compositing adalah proses penyatuan elemen visual secara digital menjadi komposisi yang harmonis. Teknik ini digunakan dalam animasi dan efek visual untuk mengintegrasikan elemen seperti *green screen* dan aset CGI guna menciptakan visualisasi yang realistis dan menarik.

Editing

Editing merupakan proses manipulasi dan pengolahan elemen visual meliputi gambar, video, dan grafis—untuk mencapai tujuan naratif tertentu (Cahyadi, 2023). Secara teknis, proses ini mencakup pemotongan klip, penyusunan urutan (*sequencing*), penerapan efek visual, serta sinkronisasi elemen audio-visual guna membangun alur cerita yang koheren. Keberhasilan editing ditentukan oleh ketepatan transisi, ritme visual, dan desain suara (*sound design*) yang bertujuan memperjelas pesan kepada audiens. Implementasi proses ini memerlukan dukungan perangkat keras (seperti komputer dan kartu grafis) serta perangkat lunak khusus, di antaranya Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, dan Adobe After Effects.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi 2D “Bullying Itu Tidak Keren” memanfaatkan teknik *cutout* sebagai media edukasi pendidikan karakter untuk anak yang bertujuan untuk memberikan pesan tentang dampak dari tindak *bullying*. Animasi ini menggunakan gaya seni kartun yang disimplifikasi dan mendekati dengan gaya seni *chibi*. Pemilihan style ini ada berkaitan dengan pengumpulan informasi bersumber dari data primer dan sekunder yang mencakup analisa intensitas konsumsi animasi, pengalaman *bullying* di kalangan anak, serta preferensi gaya visual yang efektif bagi anak-anak. Anak pada usia 6-12 tahun adalah target yang pas untuk animasi ini dikarenakan mereka merupakan golongan umur yang rentan dengan *bullying*.

Proses perancangan ini mengikuti metode *design thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap *empathize*, Pengumpulan data dilakukan melalui 3 teknik, yaitu Kuesioner, Wawancara, dan juga Internet sebagai pendalaman data untuk memahami konteks permasalahan. *Define* dilakukan untuk mengolah semua data menjadi lebih ringkas dan dianalisa melalui metode 5W+1H. Data yang sudah dianalisa akan dilanjutkan ke tahap *ideate* untuk pengembangan konsep kreatif dengan perancangan awal seperti pembuatan *script*, Pembuatan *Visual Assets*, dan juga *Audio Assets*. Pada tahap *prototype*, semua asset visual maupun audio yang telah dibuat, akan diimplementasikan menjadi bentuk animasi melalui proses *rigging*, *animating* yang kemudian akan diolah lagi melalui *compositing* dan juga *Editing* demi hasil produksi yang maksimal. Dan terakhir, setelah animasi telah di-*export* atau *render*. Akan dilakukan tahap *testing* yang akan menguji kelayakan media agar menjadi layak dan bisa untuk disebarluaskan ke khalayak umum.

Perancangan animasi 2d ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang berjudul “Gaa-Mbee: Flower” (Satria et al., 2017) yaitu menerapkan teknik animasi *cut out*

sebagai teknik animasi utamanya. Meskipun keduanya menggunakan teknik animasi yang sama, terdapat perbedaan mendasar pada aspek pesan dan tema yang diangkat. Jika penelitian “Gaa-Mbee: Flower” lebih memfokuskan pada pesan moral mengenai makna hidup dan risiko mengambil jalan pintas menuju kesuksesan.

a. Karya Contoh Gambar

Scriptwriting

Animasi 2D ini berfokus pada seorang anak laki-laki bernama Martin dengan penuh antusias menghampiri tiga temannya yang sedang berkumpul memegang bola di lapangan sekolah. Berniat baik untuk menjalin pertemanan, Martin memohon agar diizinkan ikut bermain sepak bola bersama mereka. Bukannya disambut dengan hangat, Martin justru ditolak oleh mereka. Salah satu anak menyepelekan kemampuan Martin dan melemparkan bola dengan keras hingga mengenai tubuhnya sampai terjatuh. Alih-alih menolong, ketiga anak tersebut malah menertawakan Martin yang malang dan melenggang pergi meninggalkannya sendirian dalam kondisi terpukul dan sedih di tengah lapangan.

Naskah Animasi 2D

"BULLYING ITU TIDAK KEREN"

FADE IN:

SC. 1 - LAPANGAN SEKOLAH - PAGI

Suasana sekolah pagi hari yang cerah dengan warna bersaturasi tinggi. Terlihat judul animasi muncul di layar secara ramah anak.

NARATOR (V.O.)

"Bullying Itu Tidak Keren"

MARTIN, seorang anak laki-laki berpakaian sekolah, berjalan mendekati tiga anak laki-laki lain (PEMBULLY 1, PEMBULLY 2, dan PEMBULLY 3) yang sedang berkumpul memegang bola di tengah lapangan sekolah.

MARTIN (V.O.)

(antusias)

"Hei, boleh ka sa ikut main bola deng kam?"

Kamera beralih ke arah PEMBULLY 1, PEMBULLY 2, dan PEMBULLY 3 yang langsung menunjukkan gestur tidak bersahabat.

PEMBULLY 1 (V.O.)

(meremehkan)

"Emang orang kayak kamu bisa main bola?"

Kamera beralih CLOSE UP ke arah wajah MARTIN. Ekspresinya mendadak berubah cemas namun penuh harap.

MARTIN (V.O.)

(memohon)

"Plissss..."

Kamera beralih CLOSE UP ke tangan PEMBULLY 1 yang sedang memegang dan memainkan bola dengan sengaja.

PEMBULLY 1 (V.O.)

(mengintimidasi)

"Kamu pasti gak bisa main kayak kita."

PEMBULLY 1 melemparkan bola dengan keras tepat ke arah Martin. Kamera dengan cepat beralih fokus mengikuti arah bola ke arah MARTIN. Bola mengenai tubuhnya.

MARTIN (V.O.)

"Aduh!"

MARTIN terjatuh ke tanah akibat hantaman bola tersebut.

PEMBULLY 1 (V.O.)

(mengejek)

"Huh, kamu payah banget!"

PEMBULLY 1, PEMBULLY 2, dan PEMBULLY 3 tertawa terbahak-bahak menertawakan kejadian tersebut. Mereka berbalik badan dan berjalan pergi meninggalkan MARTIN sendirian.

MARTIN masih terduduk lemas di tanah dengan raut wajah yang sangat sedih dan terpukul.

NARATOR (V.O.)

"Saatnya mengubah sikap kita dan merangkul perbedaan. Mari kita bermain dan belajar bersama dengan penuh pengertian dan persahabatan."

FADE OUT.

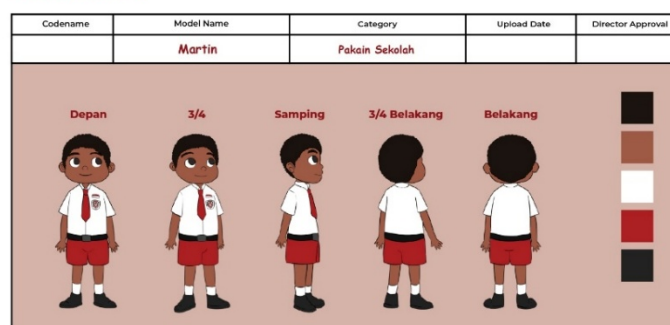
Gambar 2. Naskah Animasi
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Character Design

Karakter desain yang dibuat menggunakan gaya seni (*Artstyle*) berupa kartun yang dideformasi sehingga memiliki proporsi tubuh yang lebih sederhana dan simpel. Gaya seni ini mirip dengan *artstyle* chibi yang berasal dari jepang dengan karakteristik yang sederhana. Alasan dibalik pemakaian gaya seni ini adalah untuk mempermudah audiens dalam mengenali karakter yang akan menyampaikan pesan dari animasi. Selain itu, pemakaian gaya seni ini juga mempermudah para *illustrator* dalam mengerjakan aset visual dan *animator* dalam mengerjakan animasi dan *rigging*.

- 1) Martin (Korban Perundungan): Digambarkan sebagai anak yang teladan dan rapi. Karakteristik fisiknya bertubuh pendek, berkulit cokelat gelap, memiliki rambut keriting (*afro*) pendek, dan selalu memakai seragam sekolah dengan rapi

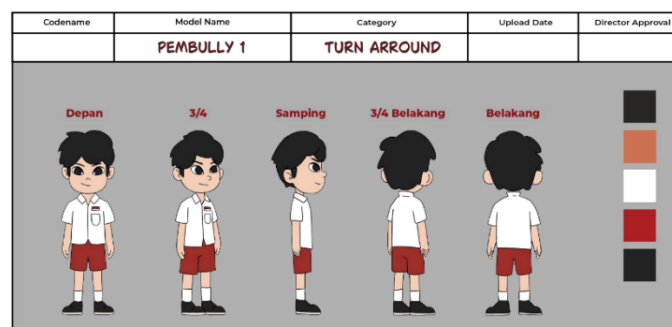
2DA-GROUP-6



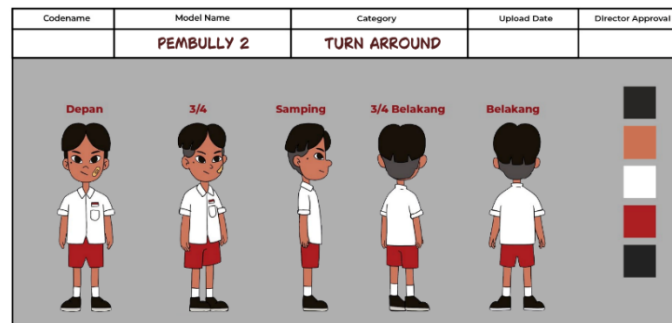
Gambar 3. Desain Karakter Martin
(Sumber : Koleksi Pribadi)

- 2) Kelompok Pembully (Tiga Anak): Ketiganya kompak memakai seragam sekolah yang sengaja dikeluarkan (tidak rapi) untuk memberikan kesan anak nakal. Mereka memiliki ciri fisik yang sengaja dibuat berbeda-beda agar mudah dikenali:
- Pembully 1 : Bertubuh ramping, kecil, berkulit putih, dan berrambut tebal.
 - Pembully 2: Bertubuh ramping, tinggi/panjang, berkulit sawo matang, dengan model rambut lebat di atas dan tipis di samping.
 - Pembully 3: Bertubuh gemuk, berkulit sawo matang, berrambut pendek, dan selalu memakai topi.

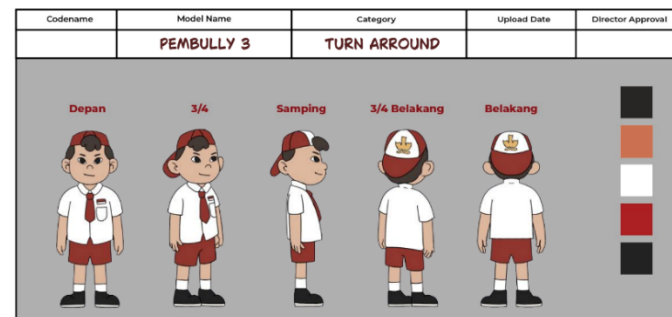
2DA-GROUP-6



2DA-GROUP-6



2DA-GROUP-6

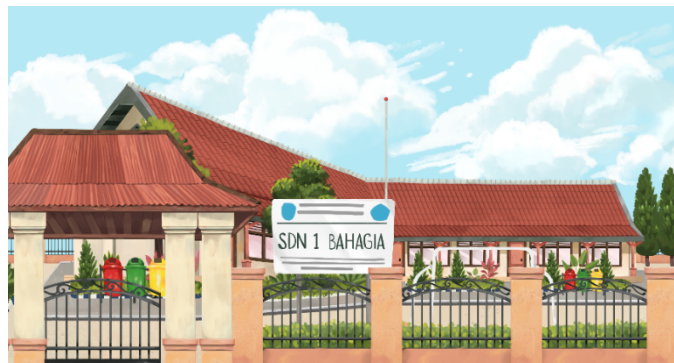


Gambar 4. Desain Karakter Pembully
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Background

Penggunaan latar belakang (*background*) memegang peran penting dalam menjaga kualitas visual sebuah karya. Secara fungsional, latar belakang berfungsi untuk membangun konteks lokasi serta memperkuat dimensi ruang, sehingga karakter dan objek di dalamnya terlihat lebih menyatu dan tidak kosong.

Dalam perancangan ini, latar belakang yang dipilih adalah visual lingkungan sekolah, dengan mengambil sudut pandang pada area gerbang dan lapangan sekolah. Untuk mendukung estetika visual, gaya seni yang diterapkan adalah semi-realis yang dikembangkan melalui *digital painting* dengan memanfaatkan *textured brush* dalam memberikan kesan unik berupa tekstur pada elemen visual *background*.



Gambar 5. Contoh Latar Belakang 1
(Sumber : Koleksi Pribadi)

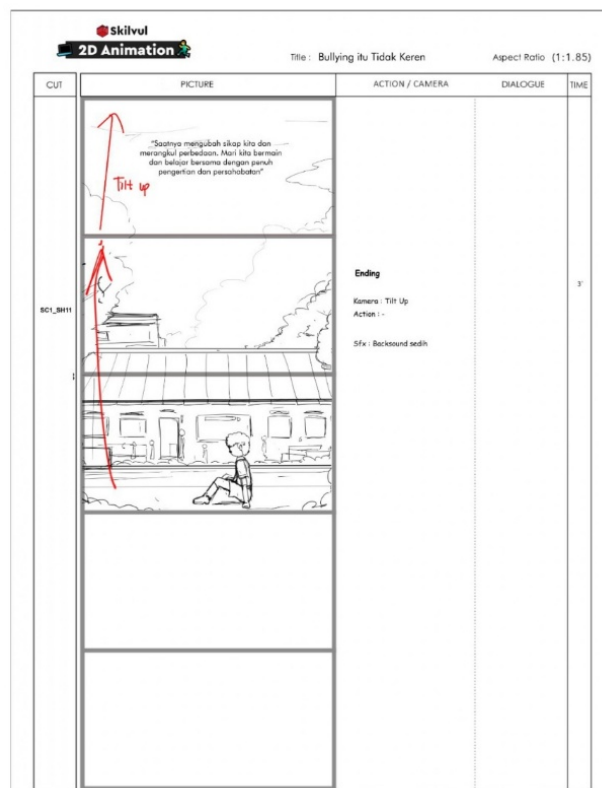
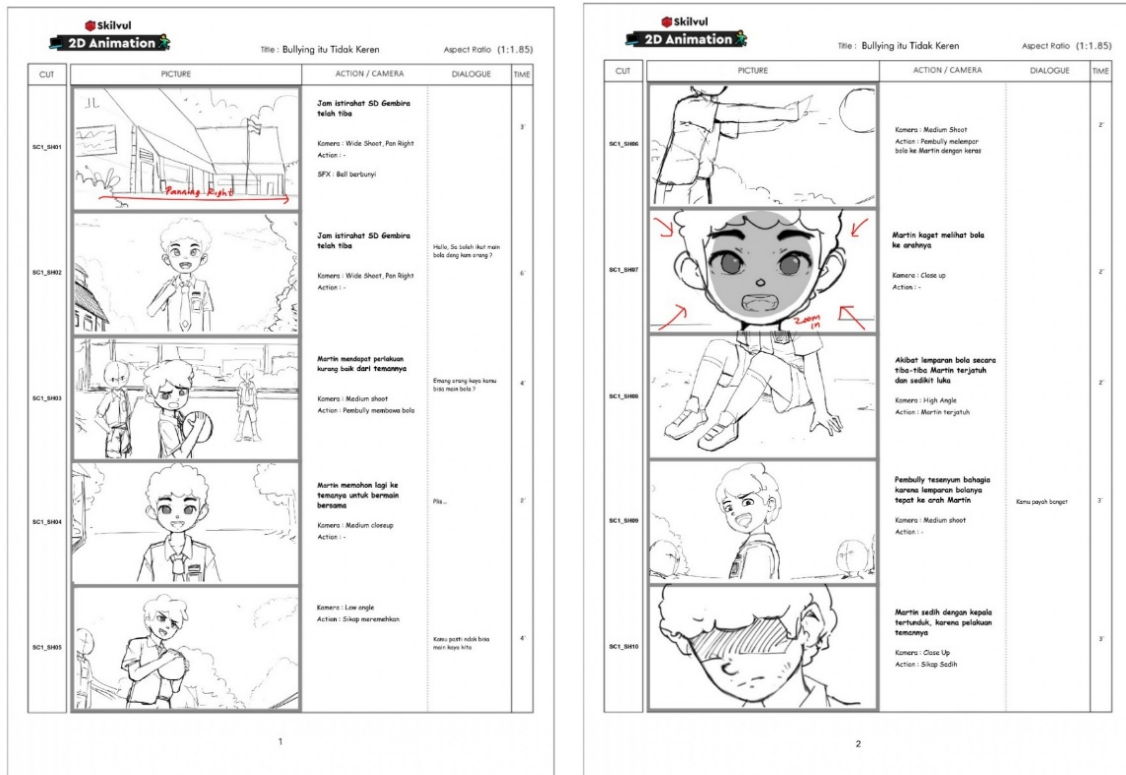


Gambar 6. Contoh Latar Belakang 2
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Storyboard

Storyboard memiliki jumlah 1 scene dan 11 shots lengkap dengan dialog, sireksi kamera, dan juga thumbnail yang menjadi landasan awal dalam penggambaran adegan animasi.

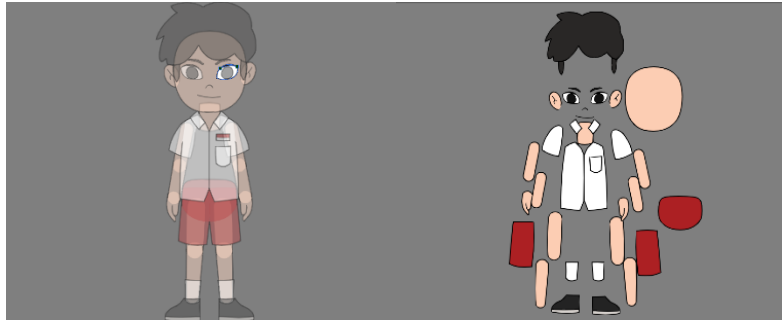
“Perancangan Animasi 2D “Bullying Itu Tidak Keren” Dengan Teknik Cutout Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Anak”



Gambar 6. Contoh Storyboard
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Rigging

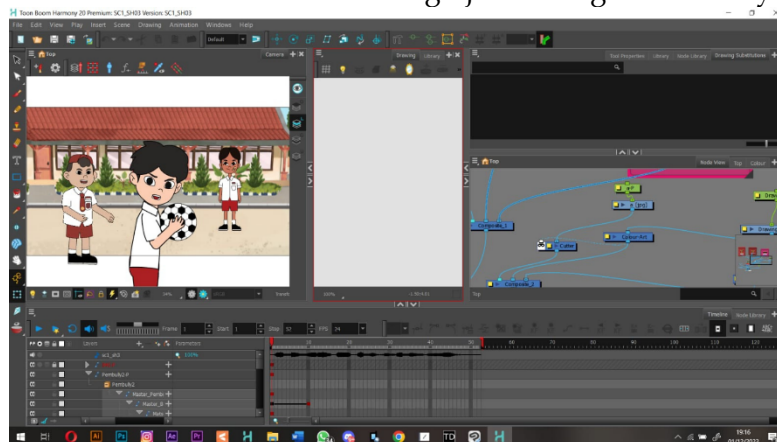
Rigging adalah proses pembuatan kerangka atau tulang digital pada karakter agar bisa digerakkan secara alami saat dianimasikan. Proses ini juga mencakup persiapan variasi bentuk mata, mulut, dan tangan untuk mempermudah kerja animator.



Gambar 7. Pembuatan *Rigging* Dari Model Pembully 1
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Animasi Karakter

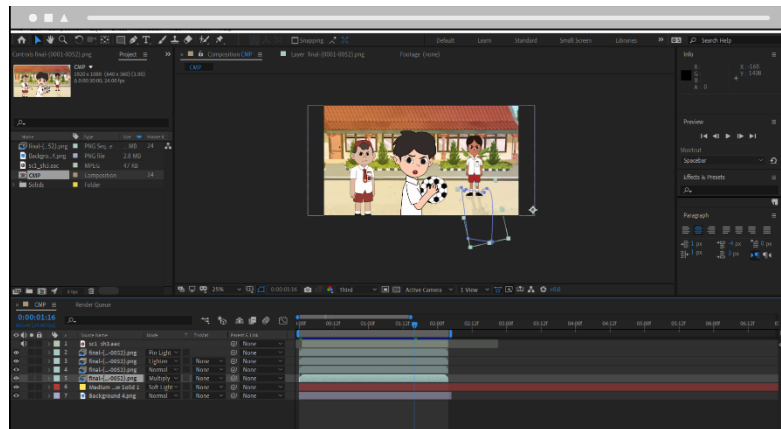
Pada tahap ini, model *rigging* yang sudah jadi dimasukkan ke dalam berkas proyek baru untuk mulai dianimasikan sesuai petunjuk *storyboard*. Proses animasi dikerjakan secara bertahap per adegan (*shot*). Jadi, begitu dialog dan animasi di adegan pertama selesai, animator akan membuat berkas baru untuk mengerjakan adegan berikutnya dari awal.



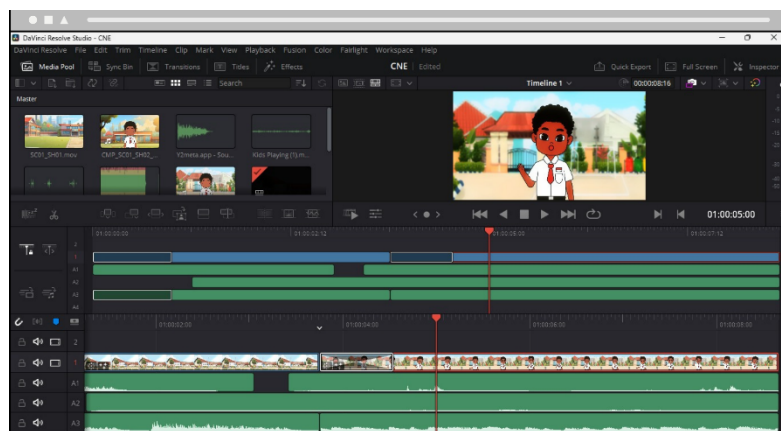
Gambar 8. Proses Animasi Pada *ToonBoom Harmony*
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Compositing & Editing

Tahap *compositing* dilakukan dengan menggabungkan aset animasi karakter ke dalam elemen visual latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*), yang kemudian disempurnakan melalui penambahan efek visual serta pengaturan pergerakan kamera. Selanjutnya, pada tahap *editing*, seluruh *shot* yang telah melalui proses *compositing* disusun secara berurutan, lalu disinkronisasikan dengan elemen audio yang mencakup *voice over* (pengisi suara), efek suara (*sound effects*), serta ilustrasi musik latar, intro, dan *outro* guna menghasilkan karya animasi yang utuh dan selaras.



Gambar 9. Proses *Compositing* Pada *After Effects*
(Sumber : Koleksi Pribadi)



Gambar 10. Proses *Editing* Menggunakan *DaVinci Resolve*
(Sumber : Koleksi Pribadi)

b. Karya Contoh Tabel

Setelah seluruh proses *editing* dan *rendering* selesai, animasi akan diserahkan kepada dua orang ahli untuk menguji kelayakannya sebelum dipublikasikan. Penilaian materi diuji langsung oleh Bapak Muchammad Inggit Prayugo, M.Psi., seorang psikolog dan konsultan anak, sedangkan penilaian media diuji oleh Kak Dwi Yanuar Setiawan yang merupakan seorang animator 2D dari RUS *Animation*. Proses uji validasi ini dilakukan secara daring maupun luring menggunakan dokumen penilaian. Untuk mengukur hasil yang akurat, penilaian tersebut menggunakan sistem skala Likert yang sangat cocok untuk mengukur hasil yang bersifat persepsi atau non-numerik.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Cerita pada animasi mudah dipahami dan menarik.					✓
2	Desain visual cocok dengan tema animasi.					✓

3	Materi animasi sesuai dengan karakteristik target audiens.	✓
4	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai konteks.	✓
5	Materi animasi mampu membangun ketertarikan anak terkait tema.	✓
6	Informasi dalam konten tidak berlebihan dan tepat sasaran.	✓
Total		30
Hasil Perhitungan		100

$$\text{Skor} = \frac{R}{R_{\max}} \times 100$$

$$\text{Skor} = \frac{30}{30} \times 100$$

$$= 100$$

Keterangan	Sangat Baik
-------------------	--------------------

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Animasi						
1	Media animasi menggunakan prinsip animasi dengan benar.					✓
2	Jenis animasi yang digunakan sesuai dengan materi.					✓
3	Pemilihan warna sesuai dengan materi.					✓
4	Penggunaan <i>lipsync</i> sesuai dengan <i>voice over</i> .					✓
5	Gestur dalam animasi mudah dipahami oleh target audiens.					✓
B. Tipografi						
1	Pemilihan tipografi					✓
2	Keterbacaan teks dalam animasi.					✓
C. Audio						
1	<i>Sound effect</i> dan <i>background music</i> cocok dengan materi.					✓
2	Voice over terdengar oleh audiens.					✓
3	Karakteristik <i>voice over</i> cocok dengan desain karakter					✓
Total					47	

Hasil Perhitungan

$$\text{Skor} = \frac{R}{R_{\max}} \times 100$$

$$\text{Skor} = \frac{47}{50} \times 100$$

=94

Keterangan	Sangat Baik
------------	-------------

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah uji coba (*testing*) langsung kepada 20 anak berusia 8–12 tahun untuk melihat kelayakan video animasi "Bullying Itu Tidak Keren". Prosesnya dilakukan secara tatap muka, di mana anak-anak akan menonton video animasi tersebut terlebih dahulu, kemudian mengisi penilaian melalui *Google Form*. Penilaiannya sendiri sengaja menggunakan skala Likert dengan skala 1-3. Pilihan skala yang simpel ini diambil agar anak-anak merasa lebih nyaman, mudah memilih, dan tidak kebingungan jika dibandingkan dengan skala 1-5 atau 1-7 yang terlalu rumit bagi usia mereka.

Tabel 3. Hasil Lembar Kuesioner

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor Ideal	Jumlah Skor Hasil
	Instrumen Pertanyaan 1-9	900	812
Total Skor		$= \frac{812}{900} \times 100$ $= 90,222$ ≈ 90	

SIMPULAN DAN SARAN

Animasi 2D yang berjudul “Bullying itu Tidak Keren” dibuat khusus untuk menyadarkan anak-anak dan masyarakat luas tentang dampak perundungan, baik yang berupa kekerasan fisik maupun ejekan kata-kata. Agar menarik bagi anak-anak, animasi ini dibuat menggunakan gaya kartun yang lucu mirip karakter *chibi* dengan teknik potongan gambar (*cutout animation*). Judulnya pun sengaja memakai bahasa sehari-hari yang santai supaya langsung kena ke psikologis anak-anak dan membuat mereka sadar secara alami. Tampilan visualnya dibuat cerah penuh warna untuk menghidupkan suasana sekolah, serta menggunakan jenis tulisan (*font*) *Kids Zone Regular* yang terkesan ramah anak dan *Verdana Bold* agar mudah dibaca.

Saat diuji coba, animasi ini mendapat penilaian yang sangat memuaskan. Ahli materi memberikan nilai sempurna yaitu 100, sementara ahli media memberikan nilai 94, yang artinya video ini sudah sangat layak untuk ditonton. Keberhasilan ini diperkuat oleh tes langsung kepada 20 anak berusia 8-12 tahun. Dari 9 pertanyaan yang diberikan, mereka memberikan nilai rata-rata 90 karena suka dengan gambarnya, pesannya jelas, suaranya pas, dan gerakannya bisa dipahami.

Sebagai catatan untuk pembuatan animasi sejenis, tantangan terbesar adalah bagaimana membuat video berdurasi singkat namun tetap bisa memberikan kesan serta menyampaikan pesan kepada audiens. Hal yang menjadi poin penting yang belum diaplikasikan ada pada bagian akhir cerita (*ending*). Jangan menutup video dengan pesan yang membosankan atau kaku. Sebaliknya, buatlah akhir cerita yang dramatis, bisa lewat obrolan antar karakter atau simbol tertentu agar pesannya terus teringat dalam pikiran penonton. Selain itu, alur cerita

juga harus dikemas dengan matang agar masalah *bullying* yang berat ini tetap mudah dicerna oleh anak-anak dalam waktu yang terbatas.

REFERENSI

- Aditya, Hasanah, A., Septian, S., & Heidiani Ikasari, I. (2023). *Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan*. 531–534. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- Amrullah, & Awalunisah, S. (2022). *PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DI SULAWESI TENGAH THE IMPORTANCE OF CHARACTER EDUCATION FOR EARLY CHILDREN IN THE WORLD OF EDUCATION IN CENTRAL SULAWESI*. 96–102.
- Binus. (2015). *WARNA DALAM PERTUMBUHAN MANUSIA*.
<https://dkv.binus.ac.id/2015/03/09/warna-dalam-pertumbuhan-manusia/>
- Cahyadi, D. (2023). *DIKTAT EDITING DAN MOTION GRAPHIC_compressed*.
- Darmayanti, H., Kurniawati, F., & Kartika, K. (2019). Fenomena Bullying di Sekolah: Apa dan Bagaimana? *PEDAGOGIA*, 17(1), 55. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i1.13980>
- Dwi Putri Dina Saharani, Hilda Rahmayani, Pipi Anggreini Putri, & Siti Rahmayani. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 234–240.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.860>
- Gökçearslan, A. (2018). *CUT-OUT ANIMATION AS A TECHNIC AND DEVELOPMENT INSIDE HISTORY PROCESS*.
- Iqbal, M., Hamim, H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). *“YOUR APPRECIATION” IN INCREASING PEOPLE’S APPRECIATION OF GRAPHIC DESIGN*.
- Lengkong, F., & Budiman, A. (2021). *TEKNIK DIGITAL COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D “MENJAGA RINJANI” DIGITAL COMPOSITING TECHNIQUE IN 2D ANIMATION “MENJAGA RINJANI.”*
- Nurmadih. (n.d.). *KONSEP DASAR PENDIDIKAN KARAKTER*.
- Paksi, D. (2021). *Warna dalam Dunia Visual | 90 Warna dalam Dunia Visual*.
- Riyadi, T., Ardiyan, , & Wijayanti, V. (2016). *Character Design to Support Socialization* (Tunjung Riyadi, et al.) *CHARACTER DESIGN TO SUPPORT SOCIALIZATION OF THE URBAN FOREST EXISTENCE IN JAKARTA*.
- Rizky Febriansyah, D., & Yuningsih, Y. (2024). Fenomena Perilaku Bullying Sebagai Bentuk Kenakalan Remaja. *Jurnal Ilmiah Perlindungan Dan Pemberdayaan Sosial (Lindayasos)*, 6(1), 26–33. <https://doi.org/10.31595/lindayasos.v6i1.1177>
- Said Abdul. (2006). *DIMENSI WARNA*. 91–117.
- Supriyadi. (2021). *Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx*. 144–151. <https://doi.org/10.31294/jkom>
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84.
<https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20>
- Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan.....* (Joneta Witabora).
- Yulyanto, Supriyadi, S., Andriyat Krisdiawan, R., Lesmana, I., & Muh Abi Rasul, dan. (2020). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT VIDEO CUT OUT ANIMATION BAGI SANTRI PONDOK PESANTREN ROUDLOTUL MUDARITSIN KUNINGAN*. 98–104.