

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI VIDEO ANIMASI 2D STOP BULLYING

Rico Aryanto Sihombing*, Arta Uly Siahaan**

* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia Engineering Technology, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Sekolah
Edukasi
Bullying
Animasi 2D

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi berupa video animasi 2D bertema *Stop Bullying* untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif bullying di sekolah. Pengembangan dilakukan menggunakan “metode Villamil-Molina yang meliputi lima tahap, sedangkan pengujian efektivitas menggunakan EPIC Model dengan empat dimensi: *emphaty*, *persuasion*, *impact*, dan *communication*”. Hasil pengujian menunjukkan nilai EPIC Rate sebesar 4,27, termasuk kategori “Sangat Efektif”. Hal ini membuktikan bahwa video animasi yang dikembangkan mampu menyampaikan pesan edukatif dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter di sekolah serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut melalui media digital interaktif.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Third Author,

Departement of Electrical and Computer Engineering,

National Chung Cheng University,

168 University Road, Minhsiung Township, Chiayi County 62102, Taiwan, ROC.

Email: lsntl@ccu.edu.tw

1. INTRODUCTION

Anak adalah penerus bangsa yang berada pada masa emas dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Peran orang tua, lingkungan, serta sekolah sangat penting dalam membentuk perilaku dan nilai moral anak. “Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) tahun 2023, jenis bullying yang paling sering terjadi di sekolah meliputi bullying fisik (55,5%), bullying verbal (29,3%), dan bullying psikologis (15,2%).” Oleh karena itu, perlu adanya upaya konkret dalam membangun kesadaran dan menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada siswa agar perilaku bullying dapat dicegah sejak dini[1].

Salah satu pendekatan yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan edukatif kepada siswa adalah melalui media visual berbasis animasi 2D[2]. Melalui penelitian ini, penulis merancang sebuah video animasi 2D bertema “*Stop Bullying*” sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif perilaku *bullying*. “Penulis menggunakan metode Villamil-Molina, yang terdiri lima tahap pengembangan yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery*[3].” Kemudian mengukur efektivitas video animasi 2D yang dihasilkan digunakan metode

“EPIC Model yang dikembangkan oleh AC Nielsen berdasarkan empat aspek utama yaitu empati, persuasi, pengaruh, dan komunikasi[4]”. Dengan Skala Likert sebagai metode pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap ataupun persepsi terhadap suatu fenomena[5].

Melalui rancangan media edukasi berbasis animasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pencegahan bullying di lingkungan sekolah serta menjadi referensi bagi pendidik dan konselor dalam menggunakan media digital sebagai sarana pembelajaran karakter.

2. RESEARCH METHOD

“Penelitian ini bertujuan untuk merancang video animasi 2D bertema *Stop Bullying* dengan menerapkan metode Villamil Molina.” Metode ini merupakan pendekatan pengembangan terstruktur yang mencakup lima tahapan yaitu “*development, pre-production, production, post-production, dan delivery*[6].” Tahapan pada metode Villamil Molina terlihat di Gambar 1.



Gambar 1. Gambar Tahapan Metode Villamil Molina.

2.1. Tinjauan Pustaka

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

No	Judul	Penelitian Tahun	Domain Penelitian	Metode Penelitian Analisis	Hasil Penelitian
1	Pembuatan Film Pendek Animasi 2D <i>Bullying Live A Life</i> [7].	Faris anhar 2019	Film Pendek Animasi 2D <i>Bullying Live A Life</i> memberikan wawasan dalam bahayanya bullying	Triangulasi (mencari data kebenaran dalam melalui sesi wawancara)	Film Pendek Animasi 2D memberikan hasil pengujian video yang “Sangat Baik” dalam meberikan pemahan dalam mengatasi tindakan <i>bullying</i>
2	Animasi Media Pembelajaran Sosialisai Anti Korupsi[8]	Ajeng Alifa Rizqy 2023	Animasi Media Pembelajaran Sosialisai Anti Korupsi Sebagai media pembelajaran	Sekala likert Mengukur sekala positif dan negative	Animasi Media Pembelajaran Sosialisai Anti Korupsi Sangat cocok untuk di jadikan sarana media pembelajaran yang baru.
3	“Analisis Efektivitas Video “Goode Health And Well-Being Nory” Berbasis	“Teddy Setyawan, Adhe Tertiasuman, Fandy Neta. 2022”	<i>Motion Graphic</i> video “Good Health And Well-Being Nory”.	EPIC Model	Pengembangan video <i>motion graphic</i> sebagai media informasi, sangat cocok dalam

	<i>Motion Graphic</i> Menggunakan EPIC Model[3].”				pemberian informasi yang ingin di sampaikan dan disajikan.
4	Analisis Efektivitas Video HSE Induction Berbasis[9]	Sonia Tasha Camilla dan Fadli Suandi 2023	Penyampaian materi HSE Induction masih menggunakan slide presentasi.	“Metode Villamil - Molina dengan analisis”	Menghasilkan video <i>motion graphic</i> dengan durasi 2 menit 53 detik yang

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Animasi

“Animasi adalah kumpulan gambar yang saling berhubungan yang diputar dengan cepat untuk membuat video.” Kumpulan gambar ini dibuat dan disusun secara berkala sesuai dengan pergerakan gambar sebelumnya. Animasi menggunakan ilusi gerakan untuk membuat objek tampak lebih hidup dan realistis[8].

2.2.2. Bullying

“*Bullying* adalah keinginan untuk menyakiti, keinginan tersebut diwujudkan dengan tindakan menimbulkan rasa sakit pada seseorang.” Kegiatan tersebut dilakukan oleh seseorang atau kelompok mayoritas yang lebih dominan, terjadi secara berulang-ulang, pelakunya merasa tidak bersalah, dan dilakukan untuk hiburan[7].

2.3. Villamil – Molina (Pembuatan Produk)

Villamil-Molina adalah instrument yang digunakan dalam proses pembuatan produk berikut adalah tahapan yang diterapkan :

a. *Development*

Pada tahap ini, merupakan tahapan penentuan ide serta konsep untuk perancangan video yang akan dibuat. Dimulai dari menentukan ide judul video yaitu “video animasi 2D *Stop Bullying*” berbentuk video animasi edukasi *Stop Bullying*, tujuan dari video ini adalah untuk memberikan media edukasi kepada siswa dan pengajar mengenai *bullying* di sekolah. Adapun produk yang dihasilkan dapat ditemukan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi Produk.

Judul	Video animasi 2D <i>Stop Bullying</i>
Durasi	Kurang dari 5 menit
Hasil	Video dengan format .mp4

b. *Pre-Production*

Pada tahapan *pre-production* langkah berikutnya adalah penulis memfokuskan pada perencanaan visual dan naratif video animasi 2D *Stop Bullying*, memastikan pesan edukasi dapat tersampaikan secara efektif kepada target audiens, termasuk *storyboard* yang sesuai dengan ide atau konsep yang dibuat.

1. Konsep Karakter

Karakter utama digambarkan sebagai siswa sekolah dengan gaya visual sederhana dan ekspresif. Pemilihan karakter siswa bertujuan agar audiens merasa dekat secara emosional dengan cerita yang disampaikan.

2. Gaya Visual Animasi





Gaya visual animasi menggunakan pendekatan flat illustration dengan warna cerah dan kontras sedang. Pendekatan ini dipilih agar visual mudah dipahami, ringan, dan sesuai dengan target audiens remaja. Pengembangan gaya visual animasi dalam penelitian ini terinspirasi dari video edukasi populer seperti kanal “Kok Bisa?” yang menggunakan pendekatan motion graphic sederhana, warna cerah, serta narasi informatif[10].

3. Audio dan Narasi





Audio terdiri dari narasi voice-over sebagai penyampai pesan utama serta backsound instrumental dengan tempo sedang untuk mendukung suasana edukatif tanpa mengganggu fokus penonton.

Pembuatan *storyboard* yang dibuat menjadi panduan dalam pembuatan video yang menjelaskan dan menggambarkan serta mengilustrasikan alur video yang akan dibuat. *Storyboard* pada video disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Storyboard* Video

Scene: 1	Shot: 1	Scene: 2	Shot: 1
			
Action: Penjelasan singkat - Menampilkan anak sekolah		Action: Opening - Menampilkan logo harus tau	
Timing: 00 : 00 – 00 : 10		Timing: 00 : 10 – 00 : 18	
Scene: 2	Shot: 2	Scene: 2	Shot: 3
			

Action: Deskripsi singkat - Menampilkan tingkat kasus <i>Bullying</i> di Indonesia	Action: Deskripsi singkat - Menampilkan kasus-kasus perundungan yang sering muncul di sekolah
Timing: 00 : 18 – 00 : 35	Timing: 00 : 35 – 01 : 05

Scene: 2	Shot: 4	Scene: 3	Shot: 1
			
Action: Deskripsi singkat - Menampilkan kasus-kasus perundungan yang sering muncul di sekolah		Action: Deskripsi singkat - Menampilkan kasus-kasus perundungan yang sering muncul di sekolah	
Timing: 01 : 05 – 01 : 12		Timing: 01 : 12 – 01 : 20	
Scene: 3	Shot: 2	Scene: 3	Shot: 3
			
Action: Deskripsi singkat - Menampilkan bagaimana cara pencegahan <i>bullying</i> di sekolah		Action: Closing - Menampilkan logo harus tau	
Timing: 01 : 20 – 01 : 35		Timing: 01 : 35 – 02 : 15	

c. *Production*

Pada tahap *production*, adobe illustrator digunakan dalam pembuatan aset visual karena software ini mendukung pembuatan ilustrasi vektor yang fleksibel dan mudah dianimasikan. Pemilihan aset vektor bertujuan agar animasi tetap tajam pada berbagai resolusi tampilan., dan adobe after effects untuk membuat gaya animasi, dan adobe premier untuk menggabungkan aset-aset menggabungkan semua asset-aset yang telah dibuat menjadi sebuah video yang utuh.

d. *Post-Production*

Dalam tahapan ini, proses pengujian produk yang dihasilkan, dilakukan melalui dua tahap, yaitu Uji Alpha dan Beta.

1. Pengujian Alpha

Uji Alpha tujuannya adalah memastikan bahwa informasi pada video animasi 2D *Stop Bullying* yang dihasilkan tersampaikan baik melalui video, dan juga memastikan bahwa video sudah layak untuk di publikasikan, melalui validasi dari *reviewer* Media dan *reviewer* informasi dengan 3 responden yang berkompeten pada bidangnya[11].

2. Pengujian Beta

Uji beta dilaksanakan dengan cara menyebarkan kuesioner untuk mengevaluasi dimensi, yang meliputi “*empathy, persuasion, impact, dan communication*”. Pengujian melibatkan 30 subjek penelitian yaitu siswa di sekolah XYZ dengan rentang usia 17-25. Dengan jumlah minimal 30 orang maka hasil dari kuisisioner mendekati kurve normal[12].

e. Delivery

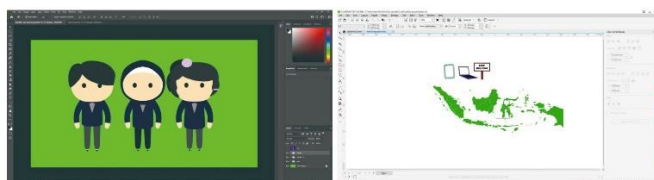
Setelah tahap pengujian selesai dan hasilnya positif, video animasi 2D *Stop Bullying* siap dikemas atau disiarkan melalui youtube, SharePoint, atau perangkat seperti tv internal dan iPad.

3. RESULTS AND ANALYSIS

3.1. Hasil

1. Production

Tahapan ini peneliti melakukan desain asset animasi 2D yang dibutuhkan dalam membuat video menggunakan aplikasi adobe illustrator dan corel draw, perekaman audio (*Dubbing*), pemilihan *background*, dan proses editing memakai aplikasi “adobe after effects, dan adobe premiere pro”. Proses desain asset dan editing video terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Proses Desain Asset Animasi 2D



Gambar 3. Proses Editing Video Animasi 2D

2. Post-Production

Pengujian Alpha

Tahapan ini dilakukan menggunakan kuisisioner pada *Gforms*. Kuisisioner ditujukan terhadap 3 Guru BK maupun konselor di sekolah XYZ sebagai *reviewer* informasi dengan aspek Kejelasan, Kegunaan, dan Relevansi[9]. Hasil Pengujian Alpha *reviewer* Informasi dipaparkan oleh Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Alpha *Reviewer* Informasi

Aspek Penilaian	No	Butir Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata - Rata
			A1	A2	A3		
Kejelasan	1	Pesan anti-bullying dalam video disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	5	4	5	14	4,67
	2	Narasi, teks, dan visual mendukung pemahaman terhadap isi video	5	4	5	14	4,67
Kegunaan	3	Video animasi 2D ini dapat digunakan sebagai media edukasi di sekolah atau lingkungan masyarakat	5	4	5	14	4,67
	4	Video ini membantu meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif bullying	5	4	5	14	4,67
Relevansi	5	Isi pesan dan visual relevan dengan tujuan pembuatan media edukasi	5	3	5	13	4,33
	6	Informasi dalam video sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial yang ingin ditanamkan	5	4	5	14	4,67
Jumlah			30	23	30	83	27,68
Rata – rata Penilaian			5	3,83	5		4,61
Keterangan			SS	S	SS		SS

Berdasarkan hasil pengujian alpha terhadap *reviewer* informasi, didapat hasil pengujian dengan skor nilai 4,61 pada kategori Sangat Setuju. Menyatakan bahwa informasi di dalam video animasi 2D *Stop Bullying* sesuai dan dapat mengedukasi para siswa. Selanjutnya pengujian kepada *reviewer* media untuk menilai kesesuaian aspek yang meliputi aspek “*Spasial, Temporal, Live Action, dan Typography*[9]”. Pengujian dilakukan melalui kuisisioner *Gforms* yang ditujukan kepada 3 orang *reviewer* media, yaitu dosen multimedia dan team pada sebuah *agency creative*. Hasil Pengujian Alpha *reviewer* Media dipaparkan oleh Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Alpha terhadap *reviewer* media

Aspek Penilaian	No	Pertanyaan	Penilai			Jumlah Skor	Rata - Rata
			A1	A2	A3		
<i>Spatial</i>	1	Letak objek dan elemen visual dalam video sudah tepat dan proporsional	5	5	5	15	5
	2	Ukuran objek animasi dan teks sesuai dengan komposisi tampilan video	5	4	5	14	4,67
<i>Temporal</i>	3	Durasi setiap adegan sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan	5	4	5	14	4,67
	4	Pergerakan animasi antar-objek terasa halus dan selaras dengan narasi	5	4	5	14	4,67

	5	Tempo dan timing animasi sesuai dengan alur cerita dan musik latar	5	4	5	14	4,67
<i>Live Action/ Visual Clarity</i>	6	Objek dan karakter dalam animasi terlihat jelas dan mudah dikenali	5	4	4	13	4,33
	7	Transisi antar-scene berjalan halus dan tidak mengganggu kenyamanan menonton	5	5	4	14	4,67
	8	Penggunaan warna mendukung visual pada video	5	4	5	14	4,67
<i>Typography</i>	9	Ukuran teks dan font mudah dibaca	5	4	4	13	4,33
	10	Teks muncul dengan waktu yang cukup untuk dibaca penonton	5	5	5	15	5
Jumlah			50	43	47	140	46,68
Rata – rata Penilaian			5	4,3	4,7		4,66
Keterangan			SS	SS	SS		SS

Berdasarkan hasil pengujian alpha terhadap *reviewer* media, didapatkan hasil skor nilai rata-rata keseluruhan 4,66 pada kategori “Sangat Setuju”. Menyatakan bahwa secara teknis video animasi 2D *Stop Bullying* telah berjalan dengan sangat baik untuk dijadikan media edukasi.

Pengujian Beta

Pengujian ini dilakukan dengan penyebaran kuisioner berupa *Gforms* yang mengevaluasi dimensi Epic Model seperti *emphaty*, *persuasion*, *impact*, dan *communication*. Pengujian melibatkan 30 subjek penelitian yaitu siswa di sekolah XYZ dengan rentang usia 17-25. Hasil pengujian dipaparkan oleh Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian Beta Kuisioner Responden

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Efektif	Tidak Efektif	Cukup Efektif	Efektif	Sangat Efektif	Rata - rata	Kumul aif
		1	2	3	4	5		
1	<i>Emphaty</i>							
	Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah yang disampaikan tidak membosankan.	0	0	6	12	12	4,20	4,16
	Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah yang disampaikan menarik.	0	1	5	13	11	4,13	
2	<i>Persuasion</i>							
	Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah membuat anda tertarik untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	0	0	9	9	12	4,10	

	Video animasi dapat menarik perhatian anda tentang pentingnya edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah.	0	0	2	14	14	4,40	4,25
3	<i>Impact</i>							
	Video animasi memberikan pengetahuan edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah.	0	1	2	10	17	4,43	4,31
	Video animasi <i>Stop Bullying</i> disekolah memberikan keberanian untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	0	1	6	9	14	4,20	
4	<i>Communication</i>							
	Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik	1	0	2	11	16	4,36	4,36
	Penyampaian video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah memudahkan pemahaman anda	1	0	3	9	17	4,36	

1. Aspek *Empathy*

Aspek *Empathy* mengevaluasi apakah video animasi *Stop Bullying* mampu menumbuhkan rasa ketertarikan emosional serta kedekatan terhadap pesan yang disampaikan.

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah yang disampaikan tidak membosankan.	4,20
Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah yang disampaikan menarik.	4,13

Rata-rata aspek *Empathy*:

$$\frac{4,20 + 4,13}{2} = 4,16$$

Dimensi *Empathy* memperoleh skor rata-rata sebesar **4,16 (Efektif)**. Ini menunjukkan bahwa video animasi 2D *Stop Bullying* mampu membangun ketertarikan emosional dan tidak menimbulkan rasa bosan pada penonton.

2. Aspek *Persuasion*

Aspek *Persuasion* menilai sejauh mana video mampu mempengaruhi penonton untuk menerima dan mengimplementasikan pesan *Stop Bullying*.

Pernyataan	Skor Rata-
------------	------------

	rata
Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah membuat anda tertarik untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	4,10
Video animasi dapat menarik perhatian anda tentang pentingnya edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah.	4,40

Rata-rata aspek Persuasion:

$$\frac{4,10 + 4,40}{2} = 4,25$$

Dimensi Persuasion memperoleh skor rata-rata **4,25 (Sangat Efektif)**. Ini menunjukkan bahwa video tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mendorong audiens untuk menerima dan mengimplementasikan pesan *Stop Bullying*.

3. Aspek Impact

Aspek *Impact* mengukur seberapa besar video memberikan dampak berupa pengetahuan baru dan keberanian untuk bertindak.

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video animasi memberikan pengetahuan edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah.	4,43
Video animasi <i>Stop Bullying</i> disekolah memberikan keberanian untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	4,20

Rata-rata aspek Impact:

$$\frac{4,43 + 4,20}{2} = 4,31$$

Dimensi Impact memperoleh skor rata-rata **4,31 (Sangat Efektif)**. Ini mengindikasikan bahwa video memberikan dampak nyata berupa peningkatan pemahaman responden mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan *bullying* di sekolah.

4. Aspek Communication

Aspek *Communication* mengevaluasi apakah pesan dalam video disampaikan secara jelas, mudah dipahami, dan informatif.

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik	4,36
Penyampaian video animasi edukasi <i>Stop Bullying</i> disekolah memudahkan pemahaman anda	4,36

Rata-rata aspek Communication:

$$\frac{4,36 + 4,36}{2} = 4,36$$

Dimensi Communication memperoleh skor rata-rata **4,36 (Sangat Efektif)**. Nilai ini menunjukkan bahwa pesan dalam video disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.

Penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor nilai 1 sampai 5, dengan rentang skala 0,8. "Skala likert merupakan skala pengukuran yang biasa digunakan dalam sebuah kuesioner dan skala yang

sering digunakan dalam sebuah riset yang berupa survei[13]”. Rentang Skala kriteria EPIC Model dipaparkan oleh Tabel 7.

Tabel 7. Rentang Skala Likert

Skala	Keterangan
“1,00 - 1,80”	“Sangat Tidak Efektif”
“1,80 - 2,60”	“Tidak Efektif”
“2,61 – 3,40”	“Cukup Efektif”
“3,41 – 4,20”	“Efektif”
“4,21 – 5,00”	“Sangat Efektif”

3. Delivery

Setelah tahap pengujian selesai dan hasilnya positif, video animasi 2D *Stop Bullying* siap dikemas atau disiarkan melalui youtube, SharePoint, atau perangkat seperti tv internal dan iPad.

3.2. Analisis

Perolehan Skor “EPIC RATE”

Apabila skor per dimensi sudah didapat, maka selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk memperoleh EPIC Rate. Skor rata-rata tiap dimensi disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Rata-rata dimensi

Dimensi EPIC	Rata-Rata	Keterangan
<i>Emphaty</i>	4,16	Efektif
<i>Persuasion</i>	4,25	Sangat Efektif
<i>Impact</i>	4,31	Sangat Efektif
<i>Communication</i>	4,36	Sangat Efektif

$$EPIC\ Rate = \frac{4,16+4,25+4,31+4,36}{4} = \frac{17,08}{4} = 4,27$$

Perhitungan nilai EPIC Rate diperoleh skor 4,27. Ini termasuk berada pada nilai “SANGAT EFEKTIF”.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian Perancangan Media Edukasi Video Animasi 2D *Stop Bullying*, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan media edukasi berupa video animasi 2D bertema *Stop Bullying* dilakukan dengan penerapan Villamil–Molina. Hasil dari perancangan tersebut berupa video berformat MP4 dengan durasi 2 menit 41 detik, yang mengandung unsur animasi, teks, dan dubbing sebagai media edukasi.
2. Video animasi 2D *Stop Bullying* yang dikembangkan telah memenuhi seluruh indikator pada aspek animasi 2D, meliputi “*spatial, temporal, live action, dan typography.*” Perolehan penilaian menunjukkan skor nilai keseluruhan 4,61 berada dalam kategori “Sangat Setuju”.
3. Berdasarkan hasil evaluasi produk kepada audiens, video animasi 2D *Stop Bullying* dinilai memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi. Penilaian tersebut dilakukan menggunakan

pendekatan *EPIC Model* dengan hasil skor pada setiap dimensi, yaitu “*empathy* sebesar 4,16, *persuasion* 4,25, *impact* 4,31, dan *communication* 4,36.” Nilai keseluruhan *EPIC Rate* yang diperoleh adalah 4,27, sehingga video animasi 2D *Stop Bullying* termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

4. Video animasi yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan berupa pengulangan beberapa scene untuk memperkuat durasi narasi. Kedepannya, pengembangan dapat dilakukan dengan menambahkan variasi scene agar penyampaian pesan menjadi lebih padat dan dinamis.

REFERENCES

- [1] T. Pembelajaran, “PENERAPAN LAYANAN INFORMASI UNTUK MENCEGAH PRILAKU BULLYING SISWA KELAS VII SMP SWASTA ASUHAN JAYA MEDAN,” 2017.
- [2] A. Syaikhah Nahda, A. Lionardi, and D. M. Iskandar, “PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI ANTI-BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR DESIGN OF A STORYBOARD FOR 2D ANIMATION AS AN ANTI-BULLYING INFORMATION MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS,” 2023.
- [3] T. Setyawan, A. Tertiasusman, and F. Neta, “Analisis Efektivitas Video ‘Good Health And Well-Being-Nory’ Berbasis Motion Graphic Menggunakan EPIC Model,” 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [4] M. H. Ghawa, “Video Motion Graphic sebagai media promosi aplikasi RushTrail menggunakan Style Isometric.” [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [5] R. Y. Sudibyo and J. D. Pribadi, “PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE PRO SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA LIKA SOUVENIR MALANG,” *JAB Jurnal Aplikasi Bisnis*, no. 1, 2022.
- [6] A. C. Evyanti, B. Symbolon, and F. Suandi, “Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits,” 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [7] “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bullying ‘Live A Life’”.
- [8] “ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIALISASI ANTI KORUPSI DI INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS.”
- [9] S. T. Camilla and F. Suandi, “Analisis Efektivitas Video HSE Induction Berbasis Motion Graphic Pada Pekerja di PT Wasco Engineering Indonesia,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 7, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [10] “kok_bisa_channel.ris”.
- [11] M. Calvin Ali and A. Uly Siahaan, “Media Promosi Gudnyus.id Berbasis Motion Graphic,” 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [12] Z. Niqotaini, “SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Analisis Penerimaan Google Classroom Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan End-User Computing Satisfaction (EUCS).” [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [13] A. Aditya Santika, T. Hamonangan Saragih, D. Kartini, and R. Ramadhani, “Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest,” vol. 11, no. 3, doi: 10.26418/justin.v11i3.