

Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan |  
Alamat: Jl. A. Yani No.KM 12.5, Banua Hanyar, Kec. Kertak  
Hanyar, Kabupaten Banjar, Kalsel, Indonesia 70652

## **Pembuatan animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan *adobe after effect***

**<sup>1</sup>Muhammad Riza**

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama, Kalimantan Selatan, Indonesia  
e-mail: [uluhlebu12345@gmail.com](mailto:uluhlebu12345@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the number of online game users in Indonesia which is quite high, even ranked third in the world. So this research was carried out by making a 2D Animation video with simple and interesting characteristics. The negative impacts that may occur in children due to online games certainly cannot be ignored. Preventive measures are needed to overcome the possibility of negative impacts on children who use online games. Video animation can be used as a preventive tool to reduce the negative impact of online game use on children. Animation, which is a collection of objects or moving images, can be an effective tool because interesting visual effects and displays are also favored by children. Making 2D motion graphic animation videos in this research will later use Adobe After Effect software. And the method used in making this animation is MDLC with the stages of conceptualizing, designing, collecting material, making, testing, distributing. By making a 2-dimensional animated video, the testing stage is carried out with a questionnaire that is answered directly by JAMBU Elementary School students with several questions. And it can be concluded that this testing stage carried out through animated videos can provide an understanding of the animasi made with the title of the influence of online games.*

**Keywords:** 2D Animation, Adobe After Effect, Computer, MDLC, Motion Graphic

### **ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakanginya banyaknya pengguna game *online* di Indonesia yang cukup tinggi, bahkan menduduki peringkat ke tiga di dunia. Sehingga dilakukan penelitian ini dengan dibuatkan video Animasi 2D karakteristik simpel dan menarik. Adapun dampak ini akan bermasalah seperti masalah pendidikan, kesehatan, hingga interaksi sosial pada anak tersebut. Dampak - dampak negatif yang mungkin terjadi pada anak-anak akibat game *online* tentunya tidak dapat dibiarkan begitu saja. Langkah pencegahan (*preventive*) diperlukan dalam mengatasi kemungkinan terjadinya dampak negatif pada anak-anak pengguna game online. Video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alat pencegahan untuk mengurangi dampak *negatif* penggunaan game *online* kepada anak-anak. Animasi yang merupakan kumpulan objek atau gambar bergerak dapat menjadi alat yang efektif karena *efek* dan tampilan *visual* yang menarik juga digemari oleh anak-anak.

Pembuatan video animasi 2D *motion graphic* dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan perangkat lunak atau *software Adobe After Effect*. Dan metode yang dipakai dalam pembuatan animasi ini adalah MDLC dengan tahap pengonsepan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, pendistribusian. Dengan membuat video animasi 2 dimensi tahap pengujian dilakukan dengan quesioner yang dijawab langsung oleh siswa SDN JAMBU dengan beberapa soal. Dan dapat disimpulkan bahwa tahap pengujian ini yang dilakukan dengan melalui video animasi dapat memberikan pemahaman tentang animasi yang dibuat dengan judul pengaruh game *online*.

**Kata Kunci:** Adobe After Effect, Animasi 2D, Komputer, MDLC, Motion Graphic

## I. PENDAHULUAN

Pengguna *game online* di Indonesia cukup tinggi, bahkan menduduki peringkat ketiga di dunia berdasarkan laporan *We Are Social* per Januari 2022. Tentunya fenomena *game online* ini juga sangat diminati oleh anak-anak, sehingga diperlukan beberapa langkah pengawasan agar anak-anak tidak terdampak pengaruh negatif dari *game online*. Sama seperti produk perkembangan teknologi lainnya, *game online* juga memiliki pengaruh *positif* maupun *negatif*. Contoh pengaruh *negatif* yang dapat terjadi akibat *game online* terhadap anak adalah kecanduan. Anak-anak yang mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi biasanya tidak akan memperhatikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dengan permainannya dan juga mereka tidak akan mau terganggu oleh berbagai macam hal yang terjadi disekitarnya. Hal ini tentunya bisa sangat merugikan bagi anak karena dapat berpengaruh ke berbagai pengaruh *negatif* seperti masalah pendidikan, kesehatan, hingga interaksi sosial pada anak tersebut.

Dampak-dampak negatif yang mungkin terjadi pada anak-anak akibat *game online* tentunya tidak dapat dibiarkan begitu saja. Langkah pencegahan (*preventive*), diperlukan dalam mengatasi kemungkinan terjadinya dampak negatif pada anak-anak pengguna *game online*. Video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alat pencegahan untuk mengurangi dampak *negatif* penggunaan *game online* kepada anak-anak. Animasi yang merupakan kumpulan objek atau gambar bergerak dapat menjadi alat yang efektif karena efek dan tampilan visual yang menarik juga digemari oleh anak-anak, sehingga memungkinkan terserapnya informasi yang disampaikan melalui animasi tersebut kepada anak.

Untuk Mengatasi permasalahan tersebut, penulis merencanakan pembuatan dengan judul "Pembuatan animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh pengguna *game online* pada siswa SDN Jambu menggunakan *adobe after effect*." Dipilih karena judul memiliki sisi karakteristik simpel, menarik dan sesuai untuk tujuan edukasi sebagaimana judul dari penelitian ini. Pembuatan video animasi 2D *motion graphic* dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan perangkat lunak atau *software Adobe After Effect*.

### A. Kajian Literatur

1. Jurnal dengan nama penulis Ekatri Ayuningsih, Indra Gunawan (2022) yang berjudul "Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis *Motion Graphic* Pada Taufiq Ponsel" Dalam penelitian ini, Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Jurnal dengan nama penulis Aditya, dkk (2023) yang berjudul "Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak" Dalam penelitian ini, Metode yang digunakan, Analisis deskriptif kualitatif, Menggunakan triangulasi untuk mengolah data yang terkumpul dan Data sekunder diambil melalui studi kepustakaan dan dokumentasi.
3. Jurnal dengan nama penulis Irwan Adhi Prasetya, Iwan Ramadhan (2024) yang berjudul "Implementasi *motion grafis* video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat" Dalam penelitian ini, Metode yang digunakan, model pengembangan MDLC, dan menggunakan langkah-langkah penelitian studi literatur, wawancara, atau observasi dan selanjutnya mendesain produk.
4. Jurnal dengan nama penulis Prasetyo Punto Wicaksono, dkk (2023) yang berjudul "Media Promosi Wisata Di Boyolali Berbasis *Motion Graphic*" Dalam penelitian ini, Metode yang digunakan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
5. Jurnal dengan nama penulis Ani Nurani Andrasari, dkk (2022) yang berjudul "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD"

Dalam penelitian ini, Metode yang digunakan menggunakan metode penelitian deskriptif Kualitatif.

## B. Rumusan Masalah

Apakah membuat animasi 2 dimensi *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu akan membuat sadar dan memberikan pemahaman bagi para siswa?

## C. Dasar Teori

### 1. Animasi

Animasi yang berasal dari kata “anima” merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk mengoptimalkan efek visual dan memberikan interaksi yang berkepanjangan.

### 2. Animasi 2 Dimensi

Animasi 2 Dimensi merupakan jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Animasi 2 dimensi merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan saling terhubung kemudian digerakkan sehingga menimbulkan kesan hidup.

### 3. Motion Graphic

*motion graphic* dapat membuat membuat komposisi yang terdiri dari *timeline*, *resolusi*, hitungan jumlah *frame* perdetik dan ukuran. *Motion graphic* juga dapat diartikan sebagai grafis (gambar, teks, atau ilustrasi) yang bergerak untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Sementara *motion graphic* pada umumnya adalah gabungan dari potongan-potongan *desain* berbasis media *visual* yang menggabungkan bahasa film dengan *desain grafis* seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, *ilustrasi*, *fotografi*, dan *music*.

### 4. Game Online

*Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara daring atau *online* melalui jaringan LAN, *internet*, ataupun media telekomunikasi lainnya.

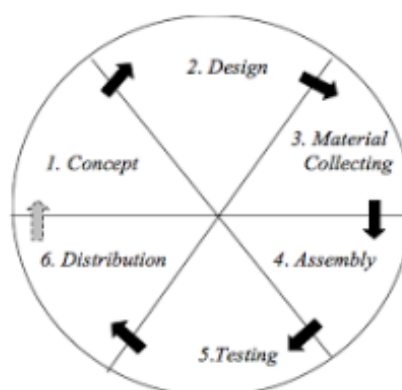
## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah studi literatur. Studi literatur adalah metode penelitian yang digunakan untuk meninjau dan menganalisis literatur dalam suatu bidang atau topik tertentu. Tujuan dari studi literatur yaitu untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan juga mengidentifikasi jurnal, buku, atau dokumentasi lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Studi literatur juga dapat memberikan dasar untuk menentukan hipotesis atau kerangka kerja teoritis dalam penelitian.

### B. Metode Prototype

Metode Pengembangan penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDCL). Menurut Luther model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian).



Gambar 2.1 *Grafis Multimedia Development Life Cycle*

Berikut merupakan langkah-langkah dari metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

1. *Concept* (Pengonsepan)

Pada Tahap ini, penulis akan menentukan jenis multimedia dan subyek yang akan dibuat. Tujuan yang ingin di capai adalah membuat video animasi motion graphic yang menjelaskan tentang pengaruh pengguna *game online* pada siswa.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya, yaitu rancangan. Pada tahap ini akan dibuat *storyboard* animasi sesuai dengan kebutuhan, dan menentukan beberapa poin utama yang akan ditonjolkan pesannya di dalam video animasi yang akan dibuat.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Tahap ini merupakan tahap mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut dapat meliputi gambar *clip art*, *vektor*, *video*, *audio*, dan lain-lain sesuai dengan yang dibutuhkan.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan semua objek atau bahan dari animasi. Pembuatan dilakukan dengan menggabungkan seluruh materi/bahan yang telah dikumpulkan menjadi *video* animasi yang utuh.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa *video* animasi yang dibuat memenuhi kualitas dan sesuai dengan yang diharapkan serta memastikan tidak ada kesalahan.

6. *Distribution* (Pendistribusian)

Tahap ini dilakukan dengan melakukan pendistribusian hasil *video* animasi agar sampai kepada penonton. Selain ini sebagai tahap *evaluasi* pengembangan produk agar dihasilkan produk yang lebih baik.

### C. Perancangan Animasi 2 Dimensi

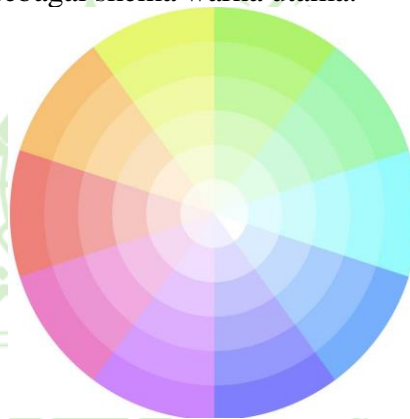
Tahap ini meliputi perancangan *elemen visual* seperti *karakter*, warna, latar belakang, *tipografi*, dan papan cerita (*storyboard*)

#### 1. *Karakter*

Dalam pembuatan *video animasi 2 dimensi motion graphic* ini, *karakter* yang digunakan adalah seorang anak laki-laki yang nantinya berperan sebagai siswa SDN Jambu yang gemar memainkan *game online*. Pada animasinya nanti karakter ini akan menunjukkan ekspresi-ekspresi yang diperlukan demi memberikan gambaran yang lebih nyata sehingga dapat memperlihatkan suasana dan nuansa yang mendukung *script animasi* yang telah dibuat sebelumnya.

#### 2. *Warna*

Skema warna (*color scheme*) adalah perpaduan warna yang diambil dari roda warna (*color wheel*) guna menghasilkan kombinasi warna yang harmonis. Dalam pembuatan *video animasi 2 dimensi motion graphic* ini, warna pastel yang akan digunakan sebagai skema warna utama.



Gambar 2.2 Contoh Warna Pastel

#### 3. *Latar Belakang (Background)*

Latar belakang atau *background* yang digunakan adalah beberapa tempat di rumah dari *karakter* siswa SDN Jambu, seperti ruang tamu dan kamar tidur dan juga meja di dalam kelas SDN Jambu.

#### 4. *Tipografi*

Secara harfiah, *tipografi* adalah bentuk tulisan. Pemilihan *tipografi* untuk animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh *game online* pada siswa SDN Jambu akan menggunakan *font* yang jelas, dan sesuai dengan tema dan target penonton yang dituju.

#### 5. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan garis besar *visual* dari sebuah cerita yang dibuat. *Storyboard* dapat berupa rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai alur cerita yang menggambarkan perubahan penting dari adegan dalam pengambilan gambar.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN




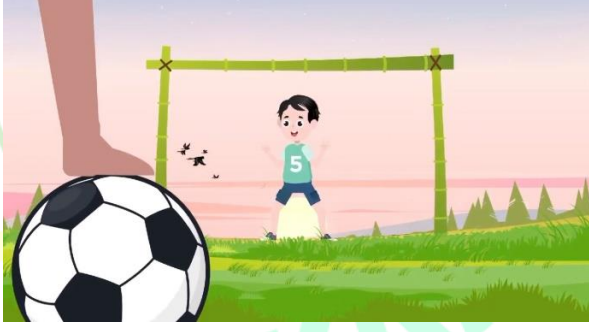
#### A. Pembuatan Animasi 2 Dimensi

Setelah semua material terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan (*assembly*) animasi. Dimulai dengan tahap awal membuat *desain karakter*, menambahkan *coloring*, mengimplementasikan teknik *parenting*, *animating*, dan *rendering*. Kemudian akan dilanjutkan dengan tahap *dubbing*, *compositing*, *editing*, dan *final redering*.

Tabel 3.1 Hasil Animasi

NO.	NASKAH	GAMBAR
1.	Era digital adalah era pada kehidupan masa kini yang mengalami kondisi kemajuan digital cukup pesat.	
2.	Salah satu produk hasil kemajuan era digital adalah game online.	
3.	Game online ini memiliki dampak baik namun juga buruk jika berlebihan.	
4.	Karena jika penggunaan game online ini berlebihan, maka dapat menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik,	

5.	dan dapat menyebabkan siswa mudah lelah.	
6.	Sifat mendalam dari game online mungkin berdampak pada rentang perhatian siswa terhadap tanggungjawab mereka pada tugas-tugas kelas.	
7.	Apalagi jika setiap bermain, siswa tersebut selalu melampiaskan rasa frustrasinya dengan kemarahan saat mengalami kekalahan, itu dapat menimbulkan bibit depresi bagi siswa,	
8.	tak hanya itu akibat perasaan frustrasi tersebut siswa mungkin dapat mengumpat menggunakan kata-kata kasar.	

9.	Jadi, Bagaimana kita bisa mencegah dampak buruk Game Online?	 <p>Bagaimana MENCEGAH DAMPAK BURUK GAME ONLINE?</p>
10.	Batasi waktu bermain maksimal 2 jam.	
11.	Pilih jenis game sesuai usia.	
12.	Membiasakan bermain permainan yang bersifat fisik seperti berolahraga.	
13.	Dengan melakukan hal-hal tersebut, diharapkan siswa SDN Jambu dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif penggunaan game online.	<p><b>ENDING</b></p>



## B. Tahap Pengujian Animasi 2 Dimensi

Pada tahap ini, hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh pengguna *game online* pada siswa SDN Jambu ini akan dilakukan tahap pengujian dengan menggunakan *kuesioner*. Dalam pengujian ini dilakukan dengan siswa SDN Jambu di kelas 6 dengan jumlah 10 siswa pada pengujian animasi 2 dimensi ini.

Tabel 3.2 Hasil *Kuesioner*

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Apakah animasi yang disampaikan memiliki gambar dan kualitas bagus?	7	3			
2.	Apakah animasi yang disampaikan mudah diingat dan dipahami?	2	7	1		
3.	Apakah dengan menonton animasi 2 dimensi ini siswa merasa terhibur?	4	6			
4.	Apakah dengan belajar melalui animasi 2 dimensi lebih mudah dipahami daripada membaca buku pelajaran?	9	1			
5.	Apakah efek suara dalam animasi yang menjelaskan materi terdengar cukup jelas?	3	7			

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Rata-rata tertinggi adalah pada kategori "SS (Sangat Setuju)" dengan nilai 5.0, yang menunjukkan bahwa banyak responden sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan yang diberikan. Sebaliknya, kategori "TS (Tidak Setuju)" dan "STS (Sangat Tidak Setuju)" memiliki nilai rata-rata dan standar deviasi 0, menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memilih opsi ini.

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh pengguna *game online* pada siswa SDN Jambu menggunakan *adobe after effect* yang sudah dirancang dengan baik. Maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Dengan membuat video 2 Dimensi dapat membuat siswa lebih sadar dan memberikan pemahaman tentang video edukasi yang kita buat mengenai dampak pengguna *game online*. Animasi yang kita buat melalui video 2 dimensi dapat menyampaikan informasi yang menarik untuk dilihat dan mudah dipahami siswa melalui video animasi 2 Dimensi.

## V. SARAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi motion graphic pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect yang sudah dirancang dengan baik. penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Adanya pengawasan yang lebih ketat dari guru dan orang tua dirumah dan di sekolah untuk membatasi penggunaan game online yang berlebihan agar memberikan kesadaran pada siswa bahayanya bagi pengguna game online yang berlebihan.
2. Jangan sering berada dirumah, buatlah hal diluar rumah seperti, berolah raga, berteman dengan seusianya, juga bermain permainan yang mengandung fisik dan sering berbicara pada anak-anak seusianya, agar tidak terlalu bergantung pada game online/handphone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningsih, E., & Gunawan, I. (2022). Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic . *SENASHTEK*, 538-542.
- Aditya, Hasanah, A., Septian, S., Sutrisno, & Ikasari, I. H. (2023). Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak. *BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*, 531-534.
- Adiwijaya, A. A., & Ihwanny, R. (2023). PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI AAA WALK CYCLE MENGGUNAKAN PRINSIP DASAR ANIMASI. *Cipta*, 69-80.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Seminar Nasional Pendidikan*, 76-83.
- Arianto, & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus Jurnal Ilmu Komunikasi*, 165-184.
- Dwiflora, R. O., Cofriyanti, E., & Mustaziri. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar. *Cogito Smart Journal*, 204-215.
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar . *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*, 61-68.
- Katadata Media Network. (2022, 02 16). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Diambil kembali dari Databooks Katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Prasetya, I. A., & Ramadhan, I. (2024). Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk . *Academy of Education Journal*, 34-52.
- Purwaningsih, D. A. (2020). PUPPET MOVEMENTS IN STRUCTURE-SPECIFIC TRADITIONAL PAPER CUT OUT ANIMATION PRODUCTION. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 61-68.
- Wicaksono, P. P., Aziz, R. A., & Widiyanti, S. (2023). Media Promosi Wisata Di Boyolali Berbasis Motion Graphic. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 221-245.