

**PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI *MOTION GRAPHIC*  
PENGARUH PENGGUNA GAME ONLINE PADA SISWA SDN  
JAMBU MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT***

**SKRIPSI**



Oleh:

Nama : Muhammad Riza

Nim : 2011102106036

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA  
KALIMANTAN SELATAN**

**Banjar, 2024**

**PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI *MOTION GRAPHIC*  
PENGARUH PENGGUNA GAME ONLINE PADA SISWA SDN  
JAMBU MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**



Oleh:

Nama : Muhammad Riza

Nim : 2011102106036

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA  
KALIMANTAN SELATAN**

**Banjar, 2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI *MOTION GRAPHIC* PENGARUH PENGGUNA GAME ONLINE PADA SISWA SDN JAMBU MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT*

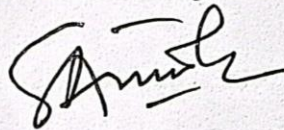
OLEH:

**Muhammad Riza**  
**NIM. 2011102106036**

Telah diujikan didepan Dewan Penguji pada 20 Agustus 2024 dan dinyatakan  
lulus serta telah memenuhi syarat Dewan Penguji

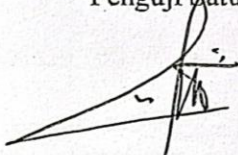
Banjar, 20 Agustus 2024

Pembimbing,



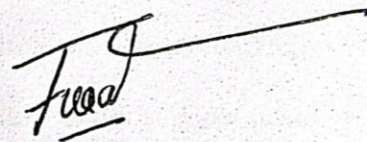
Ir, Syarifil Anwar, M.T  
NIDN. 19591222199331002

Penguji Satu,



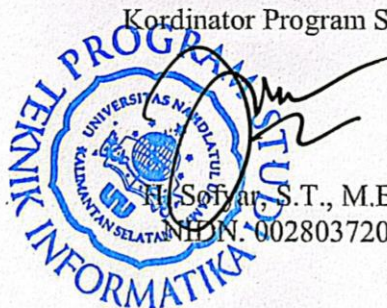
Muhammad Rafiq, S.Kom., M.Cs  
NIDN. 1108047901

Penguji Dua,



Muhammad Fuad Syauqi, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 8909710021

Kordinator Program Studi,



H. Sofyan, S.T., M.Eng  
NIDN. 0028037201

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Riza

NIM : 2011102106036

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul :

“PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI *MOTION GRAPHIC* PENGARUH PENGGUNA GAME ONLINE PADA SISWA SDN JAMBU MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT*”

1. Merupakan hasil karya tulisan ilmiah sendiri dan bukan dari hasil karya tulis ilmiah orang lain (plagiat).
2. Saya mengizinkan untuk dijadikan publikasi ilmiah oleh pembimbing.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Banjar, 24 Juni 2024



Muhammad Riza

## 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 questioner 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 : Komputer MDLC, Animasi 2D, *Motion Graphic*, *Adobe After Effect*

## **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 aniamsi made with the title of the influence of online games.*

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