



**PERANCANGAN ASET VISUAL DAN ANIMASI 3D
SEBAGAI REPRESENTASI DAMPAK PSIKOLOGIS
CYBERBULLYING DALAM ANIMASI INTERAKTIF
3D**

Skripsi

Muhammad Daffani 2207431007

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN ASET VISUAL DAN ANIMASI 3D
SEBAGAI REPRESENTASI DAMPAK PSIKOLOGIS
CYBERBULLYING DALAM ANIMASI INTERAKTIF
3D**

Skripsi

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

Muhammad Daffani 2207431007

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2026**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Daffani
NIM : 2207431007
Jurusan/Program Studi : T.Komputer Informatika/T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Aset Visual Dan Animasi 3d Sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying Dalam Animasi Interaktif 3D

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 09 Juni 2026
Yang membuat pernyataan



(Muhammad Daffani)
NIM. 2207431007



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh

Nama : Muhammad Daffani
NIM : 2207431007
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Aset Visual Dan Animasi 3d Sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying Dalam Animasi Interaktif 3D

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari kamis, Tanggal 2 Bulan Juli, Tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds (.....)
Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I (.....)
Penguji II : Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T (.....)
Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T (.....)

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Daffani

NIM : 2207431007

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Perancangan Aset Visual Dan Animasi 3d Sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying Dalam Animasi Interaktif 3D**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 9 Juni 2026
Yang Menyatakan



(Muhammad Daffani)
2207431007



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan Aset Visual dan Animasi 3D sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying dalam Animasi Interaktif 3D” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penyelesaiannya, penulis mendapat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Anita Hidayanti, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta, yang telah memberikan arahan dan kebijakan yang mendukung kelancaran pelaksanaan skripsi ini.
2. Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta dukungan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar dan penuh dedikasi memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis mulai dari awal penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Klinik 3D, selaku tempat pelaksanaan penelitian yang telah menyediakan fasilitas dan lingkungan yang kondusif selama proses pengerjaan skripsi ini berlangsung.
5. Rizikita Imanina, M.Psi., selaku Psikolog yang telah bersedia menjadi narasumber dalam Expert Judgment penelitian ini. Masukan dan pandangan beliau sangat berharga dalam memperkuat kualitas representasi dampak psikologis cyberbullying pada karya animasi ini.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

6. Shahrazly Daniel Kristiyanto, selaku rekan skripsi yang telah bersama-sama berjuang, saling mendukung, dan bekerja sama dengan penuh semangat dalam menyelesaikan proyek animasi interaktif 3D ini dari awal hingga akhir.
7. Papa dan Mama tercinta, yang senantiasa memberikan doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, dukungan moral maupun materiil, serta semangat yang selalu menguatkan penulis dalam setiap langkah perjalanan pendidikan ini.
8. Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan yang berarti selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang animasi interaktif dan visualisasi 3D dan pengembangan kesadaran terhadap dampak psikologis cyberbullying.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, Juni 2026

Muhammad Daffani



PERANCANGAN ASET VISUAL DAN ANIMASI 3D SEBAGAI REPRESENTASI DAMPAK PSIKOLOGIS CYBERBULLYING DALAM ANIMASI INTERAKTIF 3D

ABSTRAK

Cyberbullying memicu dampak psikologis serius seperti kecemasan, depresi, dan penarikan diri dari lingkungan sosial. Penyampaian pesan mengenai luka psikologis ini membutuhkan media yang mampu merepresentasikan kondisi emosional korban secara konkret. Penelitian ini bertujuan merancang model 3D karakter, lingkungan, serta mengimplementasikan teknik animasi gerak karakter sebagai representasi visual dampak psikologis korban *cyberbullying*. Pengembangan karya menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Proses perancangan meliputi pemodelan karakter high poly, penataan lingkungan untuk membangun atmosfer, serta pergerakan animasi menggunakan Control Rig pada Unreal Engine 5. Animasi ekspresi wajah menerapkan pendekatan hybrid adegan dialog menggunakan MetaHuman Animator berbasis performance capture video untuk menghasilkan gerakan bibir dan ekspresi yang natural, sementara adegan non-dialog dianimasikan secara manual menggunakan facial control board untuk merepresentasikan fluktuasi emosi korban. Hasil penelitian berupa aset 3D dan sekuen animasi yang diimplementasikan ke dalam karya animasi interaktif 3D. Berdasarkan pengujian yang diukur menggunakan skala Likert dengan nilai tertinggi 5 dan terendah 1, hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 3,43 (Layak) dan evaluasi persepsi target pengguna memperoleh rata-rata 4,04 (Layak). Hasil ini menunjukkan bahwa aset visual dan animasi 3D yang dirancang telah berhasil merepresentasikan dampak psikologis *cyberbullying* secara visual. Karya ini diharapkan mampu memupuk empati audiens dan menyampaikan pesan sosial mengenai pentingnya etika berkomunikasi di ruang digital.

Kata kunci: animasi 3D, cyberbullying, dampak psikologis, MetaHuman, representasi visual.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	5
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Cyberbullying.....	8
2.1.1 Pengertian Cyberbullying.....	8
2.1.2 Karakteristik Cyberbullying.....	8
2.1.3 Dampak Psikologis Cyberbullying terhadap korban.....	9
2.1.4 Pendekatan Penanganan Psikologis Korban Cyberbullying.....	10
2.1.5 Representasi Visual Dampak Psikologis pada Karakter dan Lingkungan 3D.....	10
2.2 Etika Berkomunikasi dan Literasi Digital.....	12
2.2.1 Etika Berkomunikasi di Media Sosial.....	12
2.2.2 Literasi Digital dan Perilaku Pengguna Media Sosial.....	13
2.3 Animasi Interaktif sebagai Media Visualisasi.....	13
2.3.1 Pengertian Animasi.....	13
2.3.2 Animasi 3D sebagai Media Visualisasi Emosional.....	13
2.3.3 Kelebihan Animasi dalam membangun Pengalaman Emosional.....	14
2.4 Animasi 3D dan Representasi Visual Emosi.....	14
2.4.1 Animasi 3D dalam Media Visual.....	14
2.4.2 Representasi Visual Emosi.....	15
2.4.3 Pemodelan Karakter 3D.....	15



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.4.4 Pemodelan Lingkungan 3D.....	16
2.4.5 Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	17
2.4.6 Teknik Pemodelan 3D.....	21
2.4.7 Proses Produksi Animasi 3D.....	22
2.4.8 MetaHuman sebagai Platform Pembuatan Karakter Digital.....	23
2.4.9 MetaHuman Animator.....	25
2.5 Visual Storytelling dalam Animasi Interaktif.....	26
2.6 Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Rancangan Penelitian.....	31
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.1.2 Analisis Data.....	34
3.2 Tahapan Penelitian.....	35
3.3 Objek Penelitian.....	40
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Analisis Kebutuhan Visual.....	41
4.1.1 Kebutuhan Visual Karakter.....	41
4.1.2 Kebutuhan Visual Lingkungan.....	42
4.1.3 Kebutuhan Gaya Visual dan Kualitas Teknis.....	43
4.1.4 Kebutuhan Animasi.....	43
4.2 Hasil Perancangan Karakter 3D.....	44
4.2.1 Konsep Visual Karakter.....	44
4.2.2 Desain Karakter.....	45
4.2.3 Pembuatan Karakter Menggunakan Metahuman.....	51
4.2.4 Integrasi Karakter MetaHuman ke Unreal Engine.....	51
4.2.5 Representasi Visual Dampak Psikologis pada Karakter.....	53
4.3 Hasil Perancangan Lingkungan 3D.....	55
4.3.1 Konsep Atmosfer dan Suasana.....	55
4.3.2 Referensi Visual Environment.....	57
4.3.3 Modeling dan Layout Environment.....	60
4.3.4 Penerapan Lighting sebagai Representasi Emosi.....	63
4.4 Implementasi dalam Animasi Interaktif 3D.....	65
4.4.1 Analisis dan Terjemahan Storyboard.....	65
4.4.2 Integrasi Karakter dan Lingkungan.....	68
4.4.3 Proses Animasi Karakter.....	69
4.4.4 Komposisi Scene dan Pengambilan Kamera.....	73
4.4.5 Implementasi Alur Adegan Animasi.....	75
4.4.6 Implementasi Alternatif Ending.....	76



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.5 Evaluasi Kesesuaian Hasil Perancangan dan Kesiapan Produksi.....	77
4.5.1 Evaluasi Kesesuaian Karakter.....	79
4.5.2 Evaluasi Kesesuaian Lingkungan.....	83
4.5.3 Evaluasi Kesesuaian Animasi.....	84
4.5.4 Evaluasi Kesiapan Produksi.....	86
4.5.5 Evaluasi Validasi Ahli Media.....	87
4.5.6 Evaluasi Persepsi Target Pengguna.....	89
4.6 Distribusi Aset Visual dan Sekuens Animasi Interaktif.....	90

BAB V

PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	100
LAMPIRAN.....	101

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Cyberbullying dan Perundungan Konvensional.....	8
Tabel 2.2 Dampak Psikologis Cyberbullying pada Korban.....	9
Tabel 2.3 Hubungan Tingkatan Dampak Psikologis Cyberbullying dengan Elemen Visual Animasi 3D.....	11
Tabel 2.4 Perbandingan MetaHuman Creator dengan Teknik Pemodelan Karakter 3D Tradisional.....	24
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 3.1 Skala interpretasi Penilaian.....	35
Tabel 4.1 Pemetaan Elemen Visual Karakter Korban Berdasarkan Hasil Kuesioner 47	
Tabel 4.2 Representasi Visual Dampak Psikologis.....	54
Tabel 4.3 Teknik Modeling yang Diterapkan dalam Pembuatan Environment.....	61
Tabel 4.4 Hasil Analisis Storyboard.....	66
Tabel 4.5 Implementasi Alternatif Ending.....	77
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi Kesesuaian Perancangan.....	78
Tabel 4.7 Evaluasi Kesesuaian Karakter.....	82
Tabel 4.8 Evaluasi Kesesuaian Lingkungan.....	84
Tabel 4.9 Evaluasi Kesesuaian Animasi.....	86
Tabel 4.10 Evaluasi Kesiapan Produksi.....	87
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media per Aspek.....	88
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Evaluasi Persepsi Target Pengguna (n=49).....	89

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Karakter 3D dalam Animasi.....	16
Gambar 2.2 Contoh Lingkungan 3D dalam Animasi.....	17
Gambar 2.3 Staging.....	18
Gambar 2.4 Appeal.....	19
Gambar 2.5 Timing.....	19
Gambar 2.6 Secondary Action.....	20
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action.....	21
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian.....	36
Gambar 3.2 Diagram Workflow Produksi.....	38
Gambar 4.1 Moodboard Lingkungan.....	42
Gambar 4.2 Referensi Dimas.....	49
Gambar 4.3 Referensi Ibu.....	50
Gambar 4.4 Integrasi Karakter MetaHuman dalam Unreal Engine.....	52
Gambar 4.5 Sistem Control Rig MetaHuman pada Unreal Engine.....	52
Gambar 4.6 Representasi Komentar Negatif pada Karakter.....	53
Gambar 4.7 Kondisi Psikologis Karakter Saat Tekanan Meningkat.....	54
Gambar 4.8 Kondisi Pemulihan Setelah Mendapatkan Dukungan.....	54
Gambar 4.9 Moodboard Atmosfer dan Suasana Lingkungan.....	56
Gambar 4.10 Referensi Visual Kamar Karakter.....	57
Gambar 4.11 Referensi Visual Komplek Perumahan.....	58
Gambar 4.12 Referensi Visual Koridor Kampus.....	59
Gambar 4.13 Referensi Visual Ruang Makan.....	60
Gambar 4.14 Modeling Kamar Karakter.....	62
Gambar 4.15 Modeling Ruang Makan.....	62
Gambar 4.16 Layout Environment.....	63
Gambar 4.17 Lighting pada Kondisi Tekanan Psikologis.....	64
Gambar 4.18 Lighting pada Kondisi Pemulihan Emosi.....	64
Gambar 4.19 Integrasi Karakter dalam Lingkungan Kamar.....	68
Gambar 4.20 Integrasi Karakter dalam Lingkungan Kampus.....	69
Gambar 4.21 Facial Control Board.....	71
Gambar 4.22 Timeline Sequencer.....	71
Gambar 4.23 Body Control Rig.....	72
Gambar 4.24 Implementasi Follow Through.....	72
Gambar 4.25 Implementasi Staging.....	73
Gambar 4.26 Penggunaan Close-Up pada Ekspresi Karakter.....	73
Gambar 4.27 Penggunaan Medium Shot.....	74
Gambar 4.28 Penggunaan Wide Shot.....	74



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.29 Alur Cerita Animasi.....	75
Gambar 4.30 Perbandingan Alternatif Ending.....	76
Gambar 4.31 Hasil Karakter Rian dalam Unreal Engine 5.....	80
Gambar 4.32 Perbandingan Foto Referensi dan Hasil Karakter Dimas.....	80
Gambar 4.33 Perbandingan Foto Referensi dan Hasil Karakter Ibu Rian.....	81
Gambar 4.34 Perbandingan Referensi Kamar dan Hasil Lingkungan Kamar.....	83
Gambar 4.35 Implementasi Animasi Karakter.....	85
Gambar 4.36 Interaksi Karakter dalam Adegan.....	85
Gambar 4.37 Hasil Render Akhir Animasi.....	86

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kuesioner Referensi Visual Korban Cyberbullying.....	101
Lampiran 2 Rekapitulasi Data Kuesioner Referensi Visual(n=30).....	104
Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Ahli Psikologi.....	109
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Ahli Psikologi.....	111
Lampiran 5 Surat Persetujuan Penggunaan Foto Referensi Karakter Ibu.....	120
Lampiran 6 Storyboard Animasi Interaktif 3D.....	122
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	125
Lampiran 8 CV Ahli Media.....	132
Lampiran 9 Hasil Google Form.....	133
Lampiran 10 Screenshot Sesi Validasi (Google Meet).....	142
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	143
Lampiran 12 Instrumen Kuesioner Evaluasi Persepsi Pengguna.....	148
Lampiran 13 Rekapitulasi Data Kuesioner Evaluasi Persepsi Pengguna.....	154
Lampiran 14 Rekap Respons Google Form Evaluasi Pengguna.....	159

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat, khususnya generasi muda, berkomunikasi dan berinteraksi. Namun, kemudahan akses tersebut juga memunculkan krisis di ruang digital, salah satunya adalah ancaman *cyberbullying* atau perundungan siber. Di Indonesia, ancaman *cyberbullying* telah menjadi isu darurat yang sangat serius. Data dari Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) Tahun 2024 mencatat bahwa 14,49% laki-laki dan 13,78% perempuan pada usia 13-17 tahun pernah menjadi korban *cyberbullying* (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2024). Lebih memprihatinkan lagi, krisis ini memiliki jejak panjang; pada kelompok usia dewasa awal (18–24 tahun) yang kini berstatus sebagai mahasiswa, sebanyak 13,49% laki-laki dan 12,30% perempuan mengaku pernah mengalami *cyberbullying* sebelum mereka menginjak usia 18 tahun (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2024). Temuan ini semakin diperkuat oleh studi terbaru yang mengungkapkan bahwa lebih dari 50% remaja Indonesia mengaku pernah menjadi korban perundungan secara daring, dimana prevalensi kasus *cyberbullying* di lingkungan pendidikan kini berada pada kategori yang cukup tinggi, mencapai 69,64% (Sadaruddin et al., 2025).

Karena tidak meninggalkan luka fisik yang kasat mata, penderitaan psikologis korban *cyberbullying* seringkali kurang dipahami atau diremehkan oleh pelaku maupun lingkungan sekitar (Ni'mah, 2023). Padahal, *cyberbullying* berdampak langsung dan mendalam pada munculnya gangguan kecemasan, depresi, dan rendahnya rasa percaya diri (Sadaruddin et al., 2025). Sebuah studi fenomenologis yang mengevaluasi kelompok rentan pada masa transisi (remaja akhir ke dewasa awal) menemukan realitas dampak yang sangat mengkhawatirkan: 7 dari 10 korban mengalami kecemasan yang berkelanjutan, 2 dari 10 korban menderita depresi hingga kehilangan semangat, dan 9 dari 10 korban mengalami penurunan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

harga diri yang sangat tajam akibat merasa direndahkan dan diasingkan di ruang publik digital (Soulthoni & Rizki, 2025). Berdasarkan pandangan psikologi klinis, jika dibiarkan tanpa dukungan sosial yang tepat, dampak psikologis ini dapat menciptakan lingkaran setan berupa gangguan tidur kronis, isolasi sosial total, penurunan performa akademik, hingga munculnya pemikiran dan risiko untuk bunuh diri (Sadaruddin et al., 2025; Soulthoni & Rizki, 2025; Imanina, 2026).

Berbagai upaya penyadaran mengenai bahaya *cyberbullying* sebenarnya telah banyak dilakukan melalui kampanye teks, poster, artikel, maupun seminar. Namun, tingginya angka prevalensi korban membuktikan bahwa pendekatan komunikasi statis tersebut memiliki keterbatasan. Media konvensional cenderung bersifat satu arah, di mana audiens hanya diposisikan sebagai penerima informasi pasif tanpa benar-benar terbangun keterlibatan emosionalnya (Meyerhofer-Parra & González-Martínez, 2024). Untuk menumbuhkan empati yang mendalam terhadap penderitaan psikologis korban yang tersembunyi, diperlukan media visualisasi yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi normatif, tetapi mampu memberikan pengalaman imersif (*immersion*) kepada penggunaanya.

Animasi interaktif 3D hadir sebagai solusi inovatif yang melampaui batasan media linear. Melalui pendekatan *visual storytelling* berbasis model 3D tingkat detail tinggi (*high fidelity*), kondisi psikologis yang abstrak dapat divisualisasikan menjadi pengalaman emosional yang nyata. Penelitian ini secara spesifik berfokus pada praktik perancangan model 3D karakter dan lingkungan, serta penerapan teknik animasi menggunakan *Control Rig* di Unreal Engine 5. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, perancangan aset visual ini ditujukan secara khusus untuk menerjemahkan manifestasi klinis trauma seperti tatapan kosong, *micro-expression* senyum kepanikan, gestur penenang diri, dan atmosfer ruangan yang mengisolasi secara konkret. Aset visual dan sekuens animasi yang dihasilkan dari penelitian ini dirancang untuk diintegrasikan ke dalam sistem interaktif berbasis sensor *Natural User Interface* (NUI) yang dikembangkan secara kolaboratif. Melalui perpaduan antara akting animasi karakter yang emosional dan lingkungan yang imersif, diharapkan karya ini mampu memupuk empati audiens



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dan menyadarkan mereka akan pentingnya dukungan sosial bagi korban cyberbullying.

Kajian literatur menunjukkan bahwa penelitian mengenai *cyberbullying*, dampak psikologis, serta pemanfaatan animasi telah berkembang pesat, namun masih menyisakan kesenjangan (*research gap*) yang signifikan. Pada ranah psikologis, penelitian berhasil memetakan bahwa *cyberbullying* berdampak serius pada kesehatan mental (Wahyuni & Amalia, 2021; Ni'mah, 2023) dan kelompok *emerging adults* memiliki strategi *coping* spesifik (Putri & Indrasari, 2024), tetapi kajian tersebut masih bersifat teoretis-deskriptif dan belum ditindaklanjuti dengan penciptaan media visual secara nyata. Di sisi lain, pada ranah pengembangan media, *visual storytelling* dan animasi terbukti efektif untuk membangun literasi kesehatan mental serta merepresentasikan trauma melalui simbolisme (Ito-Jaeger et al., 2022; Meyerhofer-Parra & González-Martínez, 2024; Rahayu et al., 2024; Devianti & Purnomo, 2025). Meskipun metode pengembangan animasi 3D tentang pencegahan *cyberbullying* telah sukses diterapkan, fokus penelitian sebelumnya secara eksklusif hanya menyasar target siswa sekolah dasar (Meliyanti et al., 2025), bukan merepresentasikan tekanan psikologis berat pada demografi remaja hingga dewasa awal. Selain itu, kajian mengenai representasi trauma saat ini masih sebatas analisis tekstual terhadap film yang sudah tayang (Devianti & Purnomo, 2025), bukan pada praktik perancangan atau produksi aset 3D baru secara teknis.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang model 3D karakter dan lingkungan dengan pendekatan manusia digital tingkat detail tinggi (*high fidelity*) yang mampu merepresentasikan dampak psikologis korban *cyberbullying* secara visual?
2. Bagaimana menerapkan teknik animasi karakter dan ekspresi wajah dinamis menggunakan *Control Rig* dan *MetaHuman Animator* pada Unreal



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Engine 5 untuk memvisualisasikan perubahan emosi serta tekanan psikologis korban?

3. Bagaimana mengimplementasikan integrasi aset 3D (karakter dan lingkungan) serta sekuens gerakan animasi tersebut ke dalam rangkaian adegan animasi interaktif 3D yang mendukung penyampaian pesan sosial secara komunikatif?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan subjudul yang diangkat, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada perancangan aset visual tiga dimensi, meliputi karakter, lingkungan, dan animasi sebagai representasi visual dampak psikologis *cyberbullying*.
2. Target pengguna dibatasi pada pengguna aktif media sosial berusia 16-24 tahun (remaja akhir hingga dewasa awal) yang rentan mengalami atau menyaksikan *cyberbullying*.
3. Perancangan aset visual dilakukan menggunakan *MetaHuman Creator*, *Blender*, dan *Unreal Engine 5*, yang mencakup proses animasi karakter, pencahayaan, pengaturan kamera, serta ekspresi wajah menggunakan *Control Rig* dan *Metahuman Animator*.
4. Representasi dampak psikologis *cyberbullying* dibatasi pada elemen visual yang ditampilkan melalui ekspresi wajah, gestur dan postur tubuh karakter, pencahayaan, atmosfer lingkungan, serta simbol visual berupa komentar negatif.
5. Penelitian tidak membahas pengembangan sistem interaktif, implementasi *Microsoft Kinect V2*, maupun aspek pemrograman, karena ruang lingkup penelitian dibatasi pada perancangan aset visual dan animasi.



1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang model 3D karakter dan lingkungan yang mampu mendukung kebutuhan visual *storytelling* dalam animasi interaktif 3D bertema *cyberbullying*.
2. Menerapkan teknik animasi karakter dan ekspresi wajah dinamis menggunakan *Control Rig* untuk animasi tubuh dan ekspresi non-dialog, serta *MetaHuman Animator* untuk animasi ekspresi wajah pada adegan dialog, sebagai representasi visual kondisi psikologis korban *cyberbullying*.
3. Menghasilkan animasi interaktif 3D yang mengintegrasikan aset visual dan sekuens gerakan animasi secara selaras sebagai media visualisasi dampak psikologis *cyberbullying* mengenai dampak psikologis *cyberbullying* kepada mahasiswa melalui pendekatan visual dan naratif.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuktikan bahwa animasi 3D dapat digunakan sebagai media visualisasi dampak psikologis *cyberbullying* secara efektif, dengan memanfaatkan elemen visual berupa ekspresi wajah, gestur tubuh, pencahayaan, dan simbol visual untuk menyampaikan kondisi emosional yang sulit digambarkan melalui media teks atau gambar statis.
2. Memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang desain komunikasi visual dan animasi, khususnya terkait perancangan model 3D serta penerapan teknik animasi emosional sebagai media representasi kondisi psikologis manusia yang divalidasi melalui pendekatan ahli psikologi dan penilaian target pengguna.
3. Menghasilkan aset visual dan animasi interaktif 3D yang dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan mengenai dampak psikologis

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

cyberbullying kepada remaja dan dewasa awal melalui pendekatan visual dan naratif yang ekspresif.

4. Menjadi acuan teknis dalam pengembangan karya animasi 3D bertema isu sosial, khususnya bagi pengembang yang ingin mengintegrasikan aset visual realistis dengan sistem animasi interaktif berbasis *game engine*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai alur pembahasan yang akan disajikan dalam setiap bab. Adapun sistematika penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan: Bab ini berisi latar belakang penelitian yang menjelaskan permasalahan dan urgensi topik yang diangkat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan sebagai gambaran keseluruhan isi proposal.
2. Bab II Tinjauan Pustaka: Bab ini membahas landasan teori dan kajian pustaka yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep *cyberbullying* dan dampak psikologis terhadap korban, teknik animasi 3D dan ekspresi emosi, pendekatan visual dalam pemodelan karakter dan lingkungan, serta penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Bab III Metodologi Penelitian: Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam proses perancangan, meliputi tahapan pengumpulan data, analisis kebutuhan visual, proses perancangan dan pemodelan 3D karakter serta lingkungan, teknik pergerakan animasi karakter menggunakan *Control Rig* dan *MetaHuman Animator*, implementasi seluruh aset ke dalam sekuens animasi, serta teknik visual yang digunakan untuk mendukung representasi dampak psikologis *cyberbullying*.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan: Bab ini menyajikan hasil perancangan berupa model 3D karakter, model 3D lingkungan, visualisasi hasil sekuens gerakan animasi karakter, serta implementasinya ke dalam karya animasi interaktif 3D yang telah dikembangkan. Pembahasan mencakup penerapan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pendekatan visual, representasi akting gerak dan emosi karakter, serta kesesuaian hasil dengan tujuan penelitian.

5. Bab V Penutup: Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan karya atau penelitian selanjutnya.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan, implementasi, dan evaluasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan model 3D karakter dan lingkungan dengan pendekatan manusia digital *high fidelity* berhasil direalisasikan untuk merepresentasikan dampak psikologis korban *cyberbullying* secara visual. Pada perancangan karakter yang dikembangkan menggunakan *MetaHuman Creator*, hasilnya tiga tokoh utama: Rian sebagai representasi korban, Dimas sebagai teman pendukung, dan Ibu sebagai figur pendukung keluarga. Secara khusus, karakter Rian dirancang untuk memvisualisasikan kondisi klinis korban melalui identitas visual dan postur tubuh. Sementara itu, lingkungan 3D yang dibangun menggunakan Blender mencakup Kamar Rian, Ruang Makan, Komplek Perumahan, dan Koridor Kampus. Lingkungan ini secara konkret memanipulasi tata ruang, warna, dan pencahayaan sebagai elemen metafora untuk menggambarkan fluktuasi tingkat isolasi sosial karakter.
2. Penerapan teknik animasi karakter dan ekspresi wajah dinamis diimplementasikan secara langsung di dalam Unreal Engine 5 menggunakan *Control Rig* dan *MetaHuman Animator*. Pengaplikasian lima prinsip dasar animasi yaitu *Staging*, *Appeal*, *Timing*, *Secondary Action*, serta *Follow Through and Overlapping Action* berhasil menerjemahkan gejala psikologis abstrak menjadi pergerakan yang representatif. Keberhasilan ini didukung oleh evaluasi empiris target pengguna, di mana representasi ekspresi wajah cemas/tertekan memperoleh skor rata-rata 4,04 (kategori Layak), dan visualisasi postur tubuh (seperti bahu turun dan gestur tertutup) dinilai relevan dengan kondisi psikologis korban dengan skor rata-rata 4,02 (kategori Layak).
3. Integrasi aset 3D dan sekuens animasi telah sukses menghasilkan karya animasi interaktif 3D yang utuh dan komunikatif. Ketercapaian ini



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dibuktikan secara objektif melalui hasil validasi Ahli Media yang memperoleh skor rata-rata 3,43 (Layak) dan evaluasi persepsi target pengguna dengan skor rata-rata 4,04 (Layak). Data ini menunjukkan bahwa elemen visual yang dirancang secara efektif mampu merepresentasikan dampak psikologis korban *cyberbullying* kepada audiens.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi serta batasan yang ada dalam penelitian ini, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan karya selanjutnya adalah:

1. Penyempurnaan Teknis Animasi Karakter: Berdasarkan temuan evaluasi ahli dan audiens, diperlukan penghalusan pada pergerakan mulut (*lipsync*) saat berdialog dan transisi gerak tubuh. Penerapan tambahan prinsip animasi *Arcs* dan *Anticipation* sangat disarankan untuk menghasilkan pergerakan dan ekspresi wajah yang lebih organik dan dinamis.
2. Peningkatan Detail *Visual Storytelling*: Memperkaya detail objek kecil pada environment 3D untuk memperdalam kesan atmosfer emosional pada setiap adegan. Selain itu, disarankan untuk menyajikan perbandingan visual secara eksplisit mengenai kondisi fisik karakter antara sebelum dan sesudah menjadi korban *cyberbullying* guna mempertegas kontras kerusakan psikologis yang terjadi.
3. Pengembangan Sistem Interaktif Lanjutan: Melanjutkan luaran aset dan sekuens animasi ini ke tahap pemrograman interaktif yang lebih kompleks. Penggunaan integrasi sensor pelacakan gerak fisik (seperti Kinect) dapat ditambahkan untuk memperluas tingkat *immersion* dan interaktivitas audiens dalam memberikan dukungan sosial secara nyata.
4. Pengukuran Efektivitas Tingkat Empati: Mengingat penelitian ini berfokus pada perancangan aset visual, penelitian selanjutnya disarankan melakukan pengujian efektivitas media secara eksperimental untuk mengukur secara pasti sejauh mana peningkatan empati dan kesadaran audiens setelah menggunakan animasi interaktif ini



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, F. A., Nurcahyono, D., & Metandi, F. (2024). Penerapan prinsip staging pada film pendek animasi 3D. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11275–11281. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/11296>
- Agus, R., Pratiwi, D., & Rahman, F. (2021). Psychological effects of cyberbullying on adolescents: Anxiety, depression, and emotional distress.
- Angelika, L., Robbani, M. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis persepsi emosi manusia terhadap warna dalam film Inside Out. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 6(3), 472–481.
- Aprianto, H. D., Suyanto, M., & Purwanto, A. (2023). Efektivitas rigging pada aset karakter animasi 3D. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 857–863. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i3.3988>
- Aqid, A., Ananda, M. D. R., & Akbar, J. (2025). Pembuatan animasi aset 3D dalam film pendek Gugu si Gonggong Ajaib sebagai media promosi UMKM menggunakan Blender 3D. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 9(2), 112–123. <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Blender Foundation. (2024). Blender reference manual: Mesh editing tools. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>
- Devianti, A. L., & Purnomo, A. R. P. (2025). Visualisasi trauma psikologis melalui representasi yōkai dalam anime Mononoke (2007). *KIRYOKU*, 9(2), 534–547. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.534-547>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Epic Games. (2022).

Unreal Engine 5 documentation: Control Rig and Sequencer.
<https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/>

Fathurr, M. N., Supani, A., & Darlies, M. (2024).

Penerapan modelling 3D berupa CG environment dalam sebuah video personal branding menggunakan metode MDLC. Zenodo.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14277345>

Gayego, A., Lutfianti, A., & Amalia, I. (2022).

Eksplorasi bahasa warna pada karakter emosional film animasi Inside Out. ATRAT: Jurnal Seni Rupa, 10(2), 143–153.

Ibrahim, M. (2024).

Implementasi pipeline dalam produksi animasi 3D untuk mempromosikan merek lokal. Prosiding Seminar Teknologi Informasi dan Manajemen (STIMA), Universitas Majalengka, 67–73.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/stima/article/view/1225>

Imanina, R. (2026).

Wawancara mengenai representasi visual dampak psikologis cyberbullying (Wawancara pribadi). Diwawancarai oleh Muhammad Daffani, 22 Juni 2026, Klinik 3D, Depok.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia (2024) *Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja Tahun 2024 (SNPHAR 2024)*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.

Lahti, H., Kokkonen, M., Hietajärvi, L., Lyyra, N., & Paakkari, L. (2024).

Social media threats and health among adolescents: Evidence from the health behaviour in school-aged children study. Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 18, Article 62.
<https://doi.org/10.1186/s13034-024-00754-8>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Li, C., Wang, P., Martin-Moratinos, M., Bella-Fernández, M., & Blasco-Fontecilla, H. (2024).

Traditional bullying and cyberbullying in the digital age and its associated mental health problems in children and adolescents: A meta-analysis. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 33(10), 2895–2909. <https://doi.org/10.1007/s00787-022-02128-x>

Mansfield, E., Jalal, N., Sanderson, R., Shetty, G., Hylton, A., & D'Silva, C. (2024).

Digital storytelling online: A case report exploring virtual design, implementation opportunities and challenges. *Research Involvement and Engagement*, 10, Article 37. <https://doi.org/10.1186/s40900-024-00570-6>

Mayer, R. E. (2024).

The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022).

Introduction to multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Meyerhofer-Parra, R., González-Martínez, J., & Peracaula-Bosch, M.

(2024). Postdigital storytelling: Storytelling (within or across) the digital and transmedia field. *Postdigital Science and Education*, 6(3), 886–901. <https://doi.org/10.1007/s42438-024-00476-2>

Ni'mah, S. A. (2023).

Pengaruh cyberbullying pada kesehatan mental remaja. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Budaya (SEBAYA) Ke-3*, 329–336.

Piankarnka, Vipusit & Lertbumroongchai, Kridsanapong & Piriyasurawong, Pallop. (2023).

A Digital Painting Learning Model Using Mixed-Reality Technology to



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Develop Practical Skills in Character Design for Animation. *Advances in Human-Computer Interaction*. 2023. 1-10. 10.1155/2023/5230762.

Pratama, A. D. (2023). Analisis penerapan prinsip dasar animasi dalam animasi "Weathering With You". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 13–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8278280>

Putra, A. N. W., Pratama, R. Y., & Fairuza, R. E. (2023). 12 prinsip animasi dalam film stopmotion "Shaun The Sheep". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 59–68. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8280836>

Putri, M. M., & Indrasari, S. Y. (2024). Hubungan cyber-victimization dengan strategi coping pada emerging adults korban cyberbullying di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional 2024 Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta*, 436–443.

Rachbini, R. K., Suyanto, M., & Purwanto, A. (2023). Implementasi cloth simulation pada karakter kerajaan cerita rakyat. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 878–885. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i3.3970>

Rahayu, N. N. S., Astawan, I. G., & Ambara, D. P. (2024). 3D animation video learning media contains character education to improve social skills. *Journal of Education Technology*, 8(2), 362–370.

Ramadhani, R. C., & Sugihartono, R. A. (2025). Implementasi teknologi motion capture dalam perancangan karakter MetaHuman pada film animasi Baroklinting Sang Pusaka. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 11(01), 981–993. <https://publikasi.dinus.ac.id/andharupa/article/view/12197>

Rawanoko, E. S., Komalasari, K., Al-Muchtar, S., & Bestari, P. (2021). The use of social media in ethic digital perspective. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 148–157. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.40036>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Sadaruddin, Nur, A.F.K., Kasmawati and Fitrah, K.N. (2025) 'Cyberbullying: Ancaman mental siswa di era digital', Volume, 1(1), pp. 16–25.

Setiawan, B., Fardiemansyah, Santri, A., Pratiwi, Y. and Harwindito, B. (2025) 'MetaHuman dan artificial intelligence (AI) dalam destination branding di desa wisata Indonesia', Jurnal Sains Terapan Pariwisata, 10(2), pp. 119–128.
<https://doi.org/10.56743/jstp.v10i2.483>

Soulthoni, H.P.N. and Rizki, D.P. (2025) 'Dampak cyberbullying terhadap kesehatan mental mahasiswa baru di Universitas Halu Oleo', SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora), 4(3), pp. 574–583.
 Available at: <https://journal.literasisains.id/index.php/sosmaniora>

Suyadi, N.A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K. and Ikhwan, A. (2023) 'Penerapan 12 prinsip animasi dan motion graphics dalam multimedia', Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT), 3(1), pp. 6–11. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>

UNESCO (2024)

Violence and bullying in schools: UNESCO calls for better protection of students. UNESCO, November 2024.

Valentino, D. E. (2022).

Penggunaan modifier subdivision surface dan shade smooth pada model 3D di aplikasi Blender 2.92. PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya, 7(2), 144–151. <https://doi.org/10.26742/pantun.v7i2.2256>

Vargün, Özlem. (2023).

Visual analysis of 3D characters and animations used in the presentation of cultural heritage at museums. Journal of Arts, 6(2), 141–155.
<https://doi.org/10.31566/arts.2050>

Wahyuni, S., & Amalia, R. (2021).

Etika berkomunikasi di media sosial dalam perspektif literasi digital. Jurnal Civics, 18(2), 205–214.

Wei, Y., Zhang, Y., Wang, Y., & Liu, C. (2023).

A study of the emotional impact of interior lighting color in rural bed and



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

breakfast space design. Buildings, 13(10), 2537.
<https://doi.org/10.3390/buildings13102537>

Yafi D., M. and Rusindiyanto (2025) ‘Perancangan mesin analisa potongan pellet otomatis menggunakan software Blender dengan metode MDLC’, *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro dan Informatika*, 3(1), pp. 128–138. <https://doi.org/10.61132/jupiter.v3i1.672>

World Health Organization. (2024).

One in six school-aged children experiences cyberbullying, finds new WHO/Europe study.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Muhammad Daffani lahir di Depok, 29 Maret 2004. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan suami istri Bapak Epo dan Ibu Sari Hastuti.

Pada tahun 2012 lulus dari SD Negeri Beji 1, kemudian lanjut menempuh pendidikan di SMP Negeri 19 Depok lulus pada tahun 2016, pada tahun 2019 lulus dari pendidikan SMK Negeri 3 Depok, setelah itu melanjutkan menempuh pendidikan dan diterima di Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2022 sampai dengan penelitian ini

ditulis masih terdaftar sebagai Mahasiswa D4 Teknik Multimedia Digital PNJ 2026.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kuesioner Referensi Visual Korban *Cyberbullying*

A. Data Responden

1. Usia
 - ☐ < 15 tahun
 - ☐ 15–18 tahun
 - ☐ 18–22 tahun
 - ☐ 23–26 tahun
 - ☐ > 26 tahun
2. Jenis Kelamin
 - ☐ Laki-laki
 - ☐ Perempuan
3. Apakah Anda pernah melihat atau mengetahui kasus cyberbullying?
 - ☐ Pernah
 - ☐ Belum Pernah

B. Persepsi Visual Karakter

4. Menurut Anda, karakter korban cyberbullying lebih mudah dikenali melalui aspek visual apa? (boleh pilih lebih dari satu)
 - ☐ Ekspresi Wajah
 - ☐ Gestur/pergerakan tubuh
 - ☐ Tatapan Mata
 - ☐ Postur Tubuh
 - ☐ Pakaian dan gaya visual
 - ☐ Bentuk fisik karakter
5. Pilih wajah yang menurut Anda paling sesuai untuk merepresentasikan karakter korban cyberbullying.
(Tampilkan gambar A, B, C, D, E di sini)

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Gambar A
- Gambar B
- Gambar C
- Gambar D
- Gambar E

6. Apa alasan Anda memilih karakter tersebut? (Jawaban terbuka)
7. Menurut Anda, bagaimana bentuk tubuh karakter korban cyberbullying yang paling sesuai?
 - Tubuh kecil dan terlihat rapuh
 - Tubuh proporsional seperti remaja pada umumnya
 - Tidak memiliki pengaruh terhadap kesan korban
8. Bagaimana postur tubuh yang menggambarkan korban cyberbullying?
 - Bahu turun dan terlihat lelah
 - Sedikit membungkuk
 - Gerakan tubuh tertutup
 - Tidak memiliki ciri khusus
9. Menurut Anda, ekspresi wajah yang paling menggambarkan korban cyberbullying adalah: (boleh pilih lebih dari satu)
 - Cemas
 - Sedih
 - Takut
 - Bingung
 - Kesepian
 - Tidak percaya diri
 - Menahan emosi

(Lanjutan)

C. Penilaian Kriteria Desain

Berilah penilaian pada skala 1–5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju)

10. Desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang mampu menunjukkan kondisi emosional korban.
1 — 2 — 3 — 4 — 5
11. Desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang memunculkan kesan rentan atau membutuhkan dukungan.
1 — 2 — 3 — 4 — 5
12. Desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang terlihat realistis seperti individu dalam kehidupan nyata.
1 — 2 — 3 — 4 — 5
13. Desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang mudah membangun rasa empati terhadap karakter.
1 — 2 — 3 — 4 — 5
14. Apakah karakter tersebut menurut Anda dapat menyampaikan kondisi korban cyberbullying secara visual?
 - Sangat dapat menggambarkan
 - Dapat menggambarkan
 - Kurang dapat menggambarkan
 - Tidak dapat menggambarkan
15. Saran atau pendapat tambahan mengenai visual karakter korban cyberbullying: (Jawaban terbuka)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 2 Rekapitulasi Data Kuesioner Referensi Visual(n=30)

A. Data Demografis Responden

Tabel L.2.1 Distribusi Usia Responden

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 26 tahun	1	3.3	3.3	3.3
	15-18 tahun	6	20.0	20.0	23.3
	18-22 tahun	15	50.0	50.0	73.3
	23-26 tahun	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel L.2.2 Distribusi Jenis Kelamin Responden

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	10	33.3	33.3	33.3
	Perempuan	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel L.2.3 Pengalaman Melihat atau Mengetahui Kasus Cyberbullying

		Apakah Anda pernah melihat atau mengetahui kasus cyberbullying?			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Belum Pernah	3	10.0	10.0	10.0
	Pernah	27	90.0	90.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

(Lanjutan)

B. Pertanyaan Persepsi Visual Karakter

Tabel L.2.4 Aspek Visual Paling Mudah Dikenali sebagai Korban Cyberbullying (Multi-Option)

\$AspekVisual Frequencies

Aspek Visual yang Mudah Dikenali ^a		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Aspek Visual yang Mudah Dikenali ^a	E_1_EkspresiWajah	20	28.6%	66.7%
	E_2_TatapanMata	14	20.0%	46.7%
	E_3_PosturTubuh	6	8.6%	20.0%
	E_4_Oesturpergerakantubuh	19	27.1%	53.3%
	E_5_Bentukfisikkarakter	5	7.1%	16.7%
	E_6_Pakaiandangayawisual	6	8.6%	20.0%
Total		70	100.0%	233.3%

a. Dichotomy group tabulated at value 1.

Tabel L.2.5 Pilihan Gambar Wajah yang Paling Sesuai Merepresentasikan Korban Cyberbullying

Pilih wajah yang menurut Anda paling sesuai untuk merepresentasikan karakter korban cyberbullying.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Gambar A	7	23.3	23.3	23.3
	Gambar B	8	26.7	26.7	50.0
	Gambar C	1	3.3	3.3	53.3
	Gambar D	9	30.0	30.0	83.3
	Gambar E	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel L.2.6 Bentuk Tubuh Karakter Korban Cyberbullying yang Paling Sesuai

Menurut Anda, bagaimana bentuk tubuh karakter korban cyberbullying yang paling sesuai?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak memiliki pengaruh terhadap kesan korban	13	43.3	43.3	43.3
	Tubuh kecil dan terlihat rapuh	13	43.3	43.3	86.7
	Tubuh proporsional seperti remaja pada umumnya	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Hak Cipta :

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Tabel L.2.7 Postur Tubuh yang Menggambarkan Korban Cyberbullying

Bagaimana postur tubuh yang menggambarkan korban cyberbullying?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bahu turun dan terlihat lelah	14	46.7	46.7	46.7
	Gerakan tubuh tertutup	6	20.0	20.0	66.7
	Sedikit membungkuk	6	20.0	20.0	86.7
	Tidak memiliki ciri khusus	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel L.2.8 Ekspresi Wajah yang Paling Menggambarkan Korban Cyberbullying (Multi-Option)

\$EkspresiWajah Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Ekspresi Wajah yang Mudah Dikenali ^a	J_1_Sedih	14	13.2%	46.7%
	J_2_Cemas	24	22.6%	80.0%
	J_3_Takut	20	18.9%	66.7%
	J_4_Kesepian	12	11.3%	40.0%
	J_5_Bingung	16	15.1%	53.3%
	J_6_Tidakpercayadiri	17	16.0%	56.7%
	J_7_Menahanemosi	3	2.8%	10.0%
Total		106	100.0%	353.3%

a. Dichotomy group tabulated at value 1.

C. Penilaian Kriteria Desain Karakter

Tabel L.2.9 Distribusi Jawaban dan Rata-rata Skala Likert Penilaian Kriteria Desain Karakter

Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang mampu menunjukan kondisi emosional korban

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	3.3	3.3	3.3
	3	3	10.0	10.0	13.3
	4	17	56.7	56.7	70.0
	5	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang terlihat realistis seperti individu dalam kehidupan nyata

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	3.3	3.3	3.3
	3	6	20.0	20.0	23.3
	4	8	26.7	26.7	50.0
	5	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang terlihat realistis seperti individu dalam kehidupan nyata

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	3.3	3.3	3.3
	3	6	20.0	20.0	23.3
	4	8	26.7	26.7	50.0
	5	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang mudah membangun rasa empati terhadap karakter

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	6.7	6.7	6.7
	2	2	6.7	6.7	13.3
	3	4	13.3	13.3	26.7
	4	12	40.0	40.0	66.7
	5	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang mampu menunjukkan kondisi emosional korban	30	2	5	4.13	.730
Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang memunculkan kesan rentan atau membutuhkan dukungan	30	1	5	3.93	1.230
Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang terlihat realistis seperti individu dalam kehidupan nyata	30	2	5	4.23	.898
Menurut Anda, desain karakter korban cyberbullying sebaiknya memiliki karakteristik visual yang mudah membangun rasa empati terhadap karakter	30	1	5	3.87	1.167
Valid N (listwise)	30				

D. Penilaian Kemampuan Karakter Menyampaikan Kondisi Korban Cyberbullying

Tabel L.2.10 Penilaian Kemampuan Karakter Menyampaikan Kondisi Korban Cyberbullying secara Visual

Apakah karakter tersebut menurut Anda dapat menyampaikan kondisi korban cyberbullying secara visual?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Dapat menggambarkan	19	63.3	63.3	63.3
Sangat dapat menggambarkan	11	36.7	36.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Ahli Psikologi

1. Dalam kasus perundungan siber yang bermula dari media sosial, apa reaksi emosional utama yang paling sering ditunjukkan oleh korban di usia dewasa awal saat mereka sedang sendirian?
2. Apakah respons 'memendam masalah sendiri dan bersikap seolah tidak terjadi apa-apa di kampus' adalah mekanisme pertahanan diri (defense mechanism) yang lazim ditemui pada mahasiswa? Secara klinis, perilaku penarikan diri seperti apa yang biasanya mulai muncul dalam kehidupan akademis mereka?
3. Untuk kebutuhan visualisasi animasi, seperti apa bahasa tubuh (body language) khas dari seseorang yang sedang mengalami stres akut akibat membaca komentar kebencian di layar gawai mereka?
4. Adakah micro-expression (ekspresi wajah spesifik) tertentu yang sering muncul ketika korban mencoba berbohong dengan mengatakan 'Aku nggak apa-apa, kok', padahal mereka sedang menutupi kecemasannya?
5. Secara visual, bagaimana stres akut akibat cyberbullying ini mengubah penampilan fisik mahasiswa dalam hitungan minggu? Misalnya, apakah ada perubahan signifikan pada postur tubuh (menjadi membungkuk), kondisi wajah akibat insomnia, atau keluhan psikosomatis seperti tremor ringan pada tangan?
6. Apakah korban sering menunjukkan gerakan repetitif yang tidak disadari (self-soothing behavior) saat merasa cemas, seperti menggigit kuku, meremas tangan, atau menggaruk area tubuh tertentu saat menatap layar?
7. Secara klinis, apakah ada perbedaan bahasa tubuh dan ekspresi yang cukup jelas antara tahap awal munculnya tekanan (baru menyadari komentar negatif) dengan tahap yang sudah berlangsung berminggu-minggu? Perubahan apa yang paling terlihat secara visual di antara kedua tahap tersebut?
8. Setelah korban menerima dukungan emosional dari orang terdekat, bagaimana biasanya perubahan ekspresi dan bahasa tubuh terjadi, apakah cenderung cepat terlihat atau bertahap dalam hitungan waktu tertentu?



(Lanjutan)

9. Bagaimana perundungan siber mempengaruhi kondisi ruang personal korban? Apakah mereka cenderung mengubah kebiasaan fisik mereka, misalnya selalu mengunci kamar, membiarkannya berantakan, atau mengubah pencahayaan kamarnya menjadi selalu gelap?
10. Ketika korban sedang berada di ruang publik kampus, bagaimana cara mereka merespons lingkungan sekitar? Apakah mereka terlihat selalu waspada (hypervigilant), sering menutupi wajah dengan jaket, atau menghindari kontak mata dengan orang yang lewat?
11. Bagaimana respons fisik korban saat mendengar bunyi notifikasi dari ponsel mereka? Apakah ada reaksi terkejut, panik, menyembunyikan layar, atau justru mereka secara obsesif menatap layar terus-menerus (*doomscrolling*) tanpa henti?
12. Dalam adegan interaksi dengan orang terdekat (seperti ibu atau sahabat), apakah inisiatif sentuhan fisik dari mereka (seperti tiba-tiba memeluk atau mengusap punggung) saat korban sedang panik selalu berdampak menenangkan, atau justru bisa memicu reaksi penolakan fisik (seperti menepis/menghindar)?
13. Pada skenario di mana korban tidak mendapatkan dukungan sosial sama sekali, bagaimana cara yang tepat secara klinis untuk menggambarkan kondisi 'kehilangan harapan' melalui ekspresi dan bahasa tubuh, tanpa menampilkan representasi yang berisiko memicu bagi penonton?
14. Penelitian ini menggunakan simbol berupa teks komentar negatif yang muncul pada tubuh karakter untuk menggambarkan internalisasi tekanan psikologis. Menurut Anda, apakah pendekatan ini cukup representatif secara psikologis, atau adakah saran pendekatan visual lain?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 4 Transkrip Wawancara Ahli Psikologi

Lokasi: Klinik 3D

Narasumber: Rizikita Imanina, M.Psi.

Tanggal: 22 Juni 2026

Jam: 13:00 - 14:00

P: Pewawancara N: Narasumber

P: “Bagaimana cyberbullying mempengaruhi kondisi ruang personal korban? Apakah mereka cenderung mengubah kebiasaan fisik mereka, misalnya selalu mengunci kamar, membiarkannya berantakan, atau mengubah pencahayaan kamarnya menjadi selalu gelap?”

N: “Cyberbullying itu dampaknya bisa macam macam ke seseorang, jadi kebiasaan fisiknya juga pasti tidak selalu sama, tapi sejauh yang saya temui rata rata mungkin mereka akan cenderung menarik diri dari sosial, atau bisa jadi menjadi 2 hal, apakah nanti kamu pengen bikinnya cyberbullying itu secara, karna ini cyberbullying di bully di sosial media, nah. Bagaimana kehidupan dia di lingkungan sosialnya, karna jika ia mengalami cyberbullying dan dia punya support sosial di lingkungannya baik, dampak tidak sebesar orang orang yang mengalami cyberbullying dan tidak memiliki support system yang baik di lingkungan, sehingga akan terlihat lebih berantakan nanti kalau tidak punya support group diluar. Tapi dampaknya bisa sama aja, dalam arti menarik diri dari lingkungan, kemungkinan besar mengunci diri dikamar. Tapi membiarkan berantakan belum tentu juga, namun jika kamarnya gelap lebih nyata mengunci diri di kamar. Kalau kamu mau bikin ini di dalam animasi untuk menggambarkan animasinya yang kesepian, tidak berharga, tidak memiliki pertolongan atau dukungan untuk keluar dari masalah cyberbullying ini, maka kamu bisa menggambarkan situasi gelap dan berantakan, karna jika seseorang mengalami traumatis seperti bullying, emosinya tidak stabil maka digambar dari visual bisa digambar berantakan dan gelap. Karna ini akan di translatekan dalam bentuk

(Lanjutan)

visual maka bisa berantakan dan gelap, untuk menggambarkan emosi dia karna emosi sulit ditangkap secara visual.”

P: "Ketika korban sedang berada di ruang publik kampus, bagaimana cara mereka merespons lingkungan sekitar? Apakah mereka terlihat selalu waspada (hypervigilant), sering menutupi wajah dengan jaket, atau menghindari kontak mata dengan orang yang lewat?"

N: “Bisa banget. Menarik diri tadi, mereka lebih sering menyendiri, gesturnya sangat kikuk, mungkin ada yang menutupi wajahnya dengan jaket. Itu juga di translatekan dalam visual untuk menggambarkan bahwa orang itu enggan atau membatasi diri dengan lingkungan visual. Mengapa dia selalu waspada? karna dia memandang dunianya tidak ramah. Memandang dunianya tidak ramah, tidak mendapatkan rasa aman, cyberbullying nya berdampak sama dia karna tidak memiliki tempat yang aman seperti melapor dan ceritanya. Bisa menutup wajah, menarik diri dari sosial, menyendiri, menghindari kontak mata dengan orang yang lewat atau menunduk, malu malu, ragu. Misal digambarkan dia berinteraksi di lingkungan menunduk terus dan menjauhi kontak mata, akan masuk akal. Selalu waspada itu misalnya dipanggil seseorang, atau misalkan dia denger orang ngomong alay. Itu bisa digambarkan dia keringat dingin, gejala fisik lainnya, kaget (ekspresi kaget/ke-trigger) walaupun bukan di arahkan ke dia. Dia selalu dalam gestur tidak aman dan tidak nyaman.”

P: "Bagaimana respons fisik korban saat mendengar bunyi notifikasi dari ponsel mereka? Apakah ada reaksi terkejut, panik, menyembunyikan layar, atau justru mereka secara obsesif menatap layar terus-menerus (doom scrolling) tanpa henti?"

N: “Bisa dua duanya, mereka bisa matiin notif, ada yang delete semuanya, dan ada juga yang matiin handphone sampai orang yang penting (misal keluarga) yang mau hubungin dia susah, karna dia matiin hpnya biar dia tidak bisa lihat, atau balasnya lama, deg deg-an, keringat dingin, atau gelisah, obsesi lihat layar, dikit dikit buka komen, mau posting sesuatu ragu, baca suatu berita atau kasus yang



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

berkaitan dengan momen dia bisa cari tau lagi lebih jauh tapi dia juga ketakutan sendiri. Ini juga berkaitan dengan background ceritanya apa dulu, misalnya dikatakan di sosial media, bisa dibuat dia delete semuanya, atau dihilangkan, atau dia bisa menghapus sesuatu, terus dia ngeliatin terus komennya padahal tidak ada, karna dia takut ada yang komentari itu, atau juga bisa menatap layar terus takutnya jika ditinggal tidur ada komentar jahat, jadi harus jelas dulu cyberbullyingnya jelasnya apa, seperti komentar atau konten tentang dia.”

P: “Dalam adegan interaksi dengan orang terdekat (seperti ibu atau sahabat), apakah inisiatif sentuhan fisik dari mereka (seperti tiba-tiba memeluk atau mengusap punggung) saat korban sedang panik selalu berdampak menenangkan, atau justru bisa memicu reaksi penolakan fisik (seperti menepis/menghindar)?”

N: “Ini berkaitan dengan cerita diawal mau apa, karna untuk orang-orang ada yang dengan sentuhan fisik nyaman dan merasa lebih tenang, ada juga yang menolak karena pengalaman traumatis atau bullying tadi berkaitan dengan sentuhan fisik, sehingga mengingatkan dia pada hal yang tidak nyaman dan waspada. karena dia bisa ‘kalau aku dipegang, aku abis ini diapain nih?’, orang-orang kondisi traumatis seperti pengalaman cyberbullying, mereka punya saving memori sendiri misalnya dia pernah dikomentari jelek, padahal cuma sekali dan besok-besok tidak ada komentar jelek. Tapi otaknya sudah menyimpan jika post sesuatu pasti ada yang tidak suka dan ada yang komentari itu, jadi setiap dia post ‘ini pasti komentar jelek’, padahal belum tentu. Jadi ini berangkat dari ceritanya bagaimana, bisa jadi dia menyambut, bisa jadi tidak menyambut. Dukungan sosial lingkungannya seperti apa, lingkungan keluarganya, terdekatnya. Jika keluarganya supportif, maka sentuhan ini akan berdampak positif, tapi kalau menggambarkan dukungan negatif, maka akan kemungkinan penolakan”

P: “Jadi sebenarnya animasi ini akan dibuat dalam bentuk interaktif, dimana user akan berperan sebagai teman dan ibu, kemudian user itu sendiri yang memilih untuk peduli atau abaikan si korban ini”

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

N: “Berarti opsi opsi tadi yang aku berikan jika dia supportif dia bisa nerima. Orang orang cyberbullying tidak harus selalu menarik diri dari sosial, tapi kamu bisa munculkan juga emosi, misalnya disentuh marah, jadi tidak selalu diam pasrah atau menunduk. Misal keluarganya nanya nanya dia tidak mungkin diam aja, bisa diam aja atau marah karna ditanya tanya, karena dia menganggap orang di sekitarnya tidak memahami dia. bisa juga dibikin kondisinya seperti itu, karna orang orang ini tidak selalu menarik diri, tapi bisa jadi punya emosi tidak stabil, apalagi berangkat ceritanya kamar berantakan dan gelap, itu menggambarkan sekali emosionalnya seperti apa. Jadi boleh banget di dalam mengisi dia dengan emosi yang lain, boleh emosi kosong, bisa disenggol dikit meledak dan biasanya meledak orang orang tertentu seperti keluarganya.”

P: “Untuk kebutuhan visualisasi animasi, seperti apa bahasa tubuh (body language) khas dari seseorang yang sedang mengalami stres akut akibat membaca komentar kebencian di layar gawai mereka?”

N: “Yang paling terlihat gelisah, kakinya gerak gerak, keringet dingin, deg deg-an, pusing, atau mereka bisa merasa keluar dari diri mereka, panik, tapi emang seringnya nunduk, sering bungkok.”

P: “Adakah micro-expression (ekspresi wajah spesifik) tertentu yang sering muncul ketika korban mencoba berbohong dengan mengatakan 'Aku nggak apa-apa, kok', padahal mereka sedang menutupi kecemasannya?”

N: “Mereka masih bisa senyum, tatapannya bisa jadi dibikin kosong, karna kosong wajahnya dan tidak fokus (matanya kemana mana). Seperti menghindari kontak mata, berusaha tidak memberitahu orang tsb.”

P: “Secara visual, bagaimana stres akut akibat cyberbullying ini mengubah penampilan fisik mahasiswa dalam hitungan minggu? Misalnya, apakah ada perubahan signifikan pada postur tubuh (menjadi membungkuk), kondisi wajah akibat insomnia, atau keluhan psikosomatis seperti tremor ringan pada tangan?”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

N: “Bisa terlihat sangat lelah, biasanya tidak mandi atau tidak merawat diri, tapi ada juga yang sangat merawat diri, itu sebagai bentuk menutupi ketidaknyamanan yang sedang mereka alami, jadi mana yang kamu mau pilih. Keluhan psikologis tremor ringan bisa, seperti tadi keringet dingin, deg deg an, sakit perut, gatal gatal, ada juga yang menghindari tempat tertentu, atau takut pergi ke ruang dosen karna takut ditanyain.”

P: "Apakah korban sering menunjukkan gerakan repetitif yang tidak disadari (self-soothing behavior) saat merasa cemas, seperti menggigit kuku, meremas tangan, atau menggaruk area tubuh tertentu saat menatap layar?"

N: “Bisa gigit kuku, remas tangan, garuk area tubuh, gatal, narik narikin rambut, remas remas tangan bisa, kakinya goyang goyang, jalan hilir mudik juga bisa, ada juga yang cubitin diri mereka sendiri, jika sedang di area private bisa saja mukul kepalanya atau jedotin kepalanya.”

P: "Secara klinis, apakah ada perbedaan bahasa tubuh dan ekspresi yang cukup jelas antara tahap awal munculnya tekanan (baru menyadari komentar negatif) dengan tahap yang sudah berlangsung berminggu-minggu? Perubahan apa yang paling terlihat secara visual di antara kedua tahap tersebut?"

N: “Bisa jadi iya, bisa jadi enggak, tapi yang paling menentukan adalah seberapa sering mereka melakukan itu. Misalkan dia cemas, tadinya cuma gigit, semakin lama semakin rusak kukunya. Yang paling menentukan intensitas seberapa sering ia melakukan itu”

P: “kalau di scene ini korban sedang berjalan sembari menunduk lalu disapa temannya, nanti ekspresinya akan seperti melas atau...?”

N: “Jika korban mencoba menutupi, dia mencoba untuk tersenyum. Dia akan berusaha memunculkan dirinya yang baik baik saja, dia akan berkata seperti ‘hehe gapapa’ (sembari senyum tipis), bisa saja kamu bikin mukanya lebih lelah dan trying to be smile. Biasanya mereka ngomongnya cepet, begitu disapa teman atau

(Lanjutan)

orang lain jawabnya cepet juga terlihat kikuk, dan yang paling sering menghindari”

P: “Dalam kasus perundungan siber yang bermula dari media sosial, apa reaksi emosional utama yang paling sering ditunjukkan oleh korban di usia dewasa awal saat mereka sedang sendirian?”

N: “Menangis, bisa juga tidak menangis. Bisa dibikin menangis atau emosinya bisa flat, tapi mereka berusaha self harm agar mereka bisa merasa sakit, atau dibikin bengong. Jadi saking flatnya mereka ingin nangis tidak bisa jadi self harm, ada juga yang bisa nangis sampai mereka cape, dan yang biasa ditunjukan di animasi menangis diam diam”

P: "Apakah respons 'memendam masalah sendiri dan bersikap seolah tidak terjadi apa-apa di kampus' adalah mekanisme pertahanan diri (defense mechanism) yang lazim ditemui pada mahasiswa? Secara klinis, perilaku penarikan diri seperti apa yang biasanya mulai muncul dalam kehidupan akademis mereka?"

N: “Iya itu salah satu cara seseorang berusaha melindungi diri sendiri, agar tidak merasakan sakit lebih lanjut jadi mereka mengabaikan perasaannya, dan mereka pendam sendiri karna bisa jadi lingkungan mereka tidak suportif. Korban dikelompok bisa tidak aktif, tidak mengungkapkan pendapat, ragu mengungkapkan ig, jarang angkat tangan atau menjawab pertanyaan, gaenakan seperti menjawab pertanyaan misalnya benar jadi dia membatasi diri.”

P: “Setelah korban menerima dukungan emosional dari orang terdekat, bagaimana biasanya perubahan ekspresi dan bahasa tubuh terjadi, apakah cenderung cepat terlihat atau bertahap dalam hitungan waktu tertentu?”

N: “Bertahap, mungkin mereka perlahan sudah ada temannya jadi mulai percaya diri lagi, mulai terbuka dan cerita, mereka lebih berani untuk jalan dan menyapa orang, sudah tidak takut bersosial media atau mereka jadi tau batasan sosial media, jadi lebih mampu mengelola diri, mulai paham kapasitas diri mereka.”



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

P: “Pada skenario di mana korban tidak mendapatkan dukungan sosial sama sekali, bagaimana cara yang tepat secara klinis untuk menggambarkan kondisi 'kehilangan harapan' melalui ekspresi dan bahasa tubuh, tanpa menampilkan representasi yang berisiko memicu bagi penonton?”

N: “Yang paling aman untuk kamu buat dia mengunci dirinya di kamar, dan tidak mau berkegiatan apa apa. Dia tidak percaya sama siapapun, dan tidak mau ngapa ngapain. Karna jika ditahap ini mereka bisa bunuh diri, yang paling ekstrem adalah bunuh diri. Karna terlalu ekstrem untuk dianimasikan, paling aman menarik diri total dari sosial. Misalkan dia menarik selimut, menarik diri, tidak kuliah lagi, tidak keluar dari tempat nyamannya dia. Bisa jadi dia menjadi pelaku bullying, karena dia tidak punya harapan keluar dari kondisi itu, dia melakukan agar orang lain mengalami hal yang sama, atau biar dia bisa punya harapan untuk bisa melawan.”

P: “Penelitian ini menggunakan simbol berupa teks komentar negatif pada tubuh karakter untuk menggambarkan internalisasi tekanan psikologis. Menurut Anda, apakah pendekatan ini cukup representatif secara psikologis, atau adakah saran pendekatan visual lain?”

N: “Ini sudah bagus, sudah cukup representatif menurutku. Atau kamu bisa buat dia ada tatto komentar negatif ditubuh dia, jadi di dalam tubuhnya tertulis. Yang bisa lihat ini hanya korban saja, dan itu terbawa oleh dia. Misalnya audiens memilih pulih, tulisan tulisan itu bisa dihilangkan pelan pelan.”

Saran Storyboard/Animasi dari Narasumber

1. Teks negatif untuk good ending dan normal ending teks negatif bisa dibuat perlahan menghilang
2. Bisa tambahkan dialog singkat di good ending dan normal ending, seperti “Ada kita disini”, “Kamu tidak sendirian nak”, “Ibu temenin” sehingga ada perbedaan setiap endingnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT IZIN PENGGUNAAN FOTO
Sebagai Referensi Visual Karakter dalam Produksi Animasi Edukasi

Nama Mahasiswa	: Muhammad Daffani
NIM	: 2207431007
Program Studi	: Teknik Multimedia Digital (TMD)
Jurusan	: Teknik Informatika dan Komputer
Institusi	: Politeknik Negeri Jakarta (PNJ)
Judul Skripsi	: Perancangan Aset Visual dan Animasi 3D sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying dalam Animasi Edukasi

Dengan ini saya mengajukan permohonan izin penggunaan foto kepada pihak yang bersangkutan, sehubungan dengan kebutuhan produksi karya animasi edukasi sebagai bagian dari penelitian skripsi yang sedang saya kerjakan. Foto yang dimaksud akan digunakan sebagai referensi visual dalam tahap perancangan desain karakter 3D.

A. Data Pemberi Izin (Pemilik Foto)

Nama Lengkap	: Ramdan Malik Prawira
Usia	: 23 Tahun
Hubungan dengan Pemohon	: Teman
Nomor Telepon/Email	: 0813-1796-7922

B. Tujuan Penggunaan Foto

1. Sebagai acuan visual (referensi bentuk wajah, proporsi tubuh, dan ciri fisik) dalam proses perancangan desain karakter 3D.
2. Digunakan secara internal dalam proses produksi aset visual dan animasi pada skripsi yang bersangkutan.
3. Tidak akan digunakan untuk kepentingan komersial di luar keperluan akademik/penelitian.
4. Karakter hasil rancangan merupakan interpretasi visual dan tidak dimaksudkan untuk menyerupai identitas pribadi secara eksplisit dalam hasil akhir karya.

C. Pernyataan Persetujuan

Dengan menandatangani surat ini, saya selaku pemberi izin menyatakan bahwa saya memberikan izin secara sukarela kepada pemohon untuk menggunakan foto saya/anak saya sebagai referensi pembuatan karakter animasi sebagaimana dijelaskan di atas, tanpa paksaan dari pihak manapun, serta memahami tujuan dan batasan penggunaan foto tersebut.

Catatan:

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apabila pemberi izin berusia di bawah 18 tahun, surat ini wajib ditandatangani oleh orang tua/wali yang sah.

Depok, 19 Juni 2026
Pemohon,

(Muhammad Daffani)
NIM. 2207431007

Depok, 19 Juni 2026
Pemberi Izin,

(Ramdan Malik Prawira)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Surat Persetujuan Penggunaan Foto Referensi Karakter Ibu

SURAT IZIN PENGGUNAAN FOTO Sebagai Referensi Visual Karakter dalam Produksi Animasi Edukasi

Nama Mahasiswa	: Muhammad Daffani
NIM	: 2207431007
Program Studi	: Teknik Multimedia Digital (TMD)
Jurusan	: Teknik Informatika dan Komputer
Institusi	: Politeknik Negeri Jakarta (PNJ)
Judul Skripsi	: Perancangan Aset Visual dan Animasi 3D sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying dalam Animasi Edukasi

Dengan ini saya mengajukan permohonan izin penggunaan foto kepada pihak yang bersangkutan, sehubungan dengan kebutuhan produksi karya animasi edukasi sebagai bagian dari penelitian skripsi yang sedang saya kerjakan. Foto yang dimaksud akan digunakan sebagai referensi visual dalam tahap perancangan desain karakter 3D.

A. Data Pemberi Izin (Pemilik Foto)

Nama Lengkap	: Sari Hastuti
Usia	: 49 Tahun
Hubungan dengan Pemohon	: Ibu Kandung
Nomor Telepon/Email	: 0877-2328-0700

B. Tujuan Penggunaan Foto

1. Sebagai acuan visual (referensi bentuk wajah, proporsi tubuh, dan ciri fisik) dalam proses perancangan desain karakter 3D.
2. Digunakan secara internal dalam proses produksi aset visual dan animasi pada skripsi yang bersangkutan.
3. Tidak akan digunakan untuk kepentingan komersial di luar keperluan akademik/penelitian.
4. Karakter hasil rancangan merupakan interpretasi visual dan tidak dimaksudkan untuk menyerupai identitas pribadi secara eksplisit dalam hasil akhir karya.

C. Pernyataan Persetujuan

Dengan menandatangani surat ini, saya selaku pemberi izin menyatakan bahwa saya memberikan izin secara sukarela kepada pemohon untuk menggunakan foto saya/anak saya sebagai referensi pembuatan karakter animasi sebagaimana dijelaskan di atas, tanpa paksaan dari pihak manapun, serta memahami tujuan dan batasan penggunaan foto tersebut.

Catatan:

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apabila pemberi izin berusia di bawah 18 tahun, surat ini wajib ditandatangani oleh orang tua/wali yang sah.

Depok, 19 Juni 2026
Pemohon,

(Muhammad Daffani)
NIM. 2207431007

Depok, 19 Juni 2026
Pemberi Izin,

(Sari Hastuti)



Lampiran 6 Storyboard Animasi Interaktif 3D

Adegan & Urutan	Ilustrasi	Visual & Aksi (Pemicu & Konsekuensi)	Audio & Dialog
1.1 (Setup Pagi)		Sinar matahari pagi menerobos kamar. Rian terbangun, tersenyum membuka layar HP.	Musik Lo-Fi mengalun pelan.
1.2 (Koneksi)		Layar HP menampilkan foto Rian. Jempol menggulir komentar positif.	SFX: Gesekan layar.
1.3 (Konflik)		Hujan muncul cepat. Rian panik. Teks "ALAY" merayap di kulit lengannya.	Musik terhenti. SFX: Notifikasi bertubi-tubi, detak jantung.
1.4 (Lorong)		Lorong kampus siang. Rian berjalan menunduk menyembunyikan lengannya. Dimas menatap Rian.	Ambience kampus mendengung terdistorsi (bisikan).
1.5 (Pilihan 1) (C)		POV Dimas menatap Rian. Layar mengabur (Depth of Field). UI MUNCUL: [A. DIAM] / [B. TEGUR].	Ambience mereda perlahan.
1.6 (Rute 1A)		[JIKA A] Dimas lewat begitu saja. Rian menjauh. Teks "GAK PENTING" muncul di bahu Rian.	SFX: Langkah kaki menjauh.
1.7 (Rute 1B)		[JIKA B] Dimas menahan bahu Rian. Rian kaget dan berlari kecil. (Dimas: "Yan! Tumben diem aja bro?")	Rian: "Eh... nggak papa, Dim. Duluan ya."

Hak Cipta :

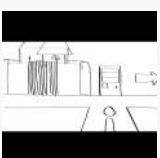
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

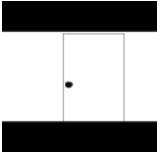
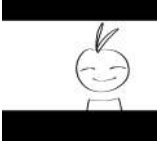
2.1 (Setup Makan)		Ibu makan di ruang makan yang dingin. Rian menunduk. Teks "CAPER" naik ke leher Rian.	SFX: Denting sendok. Detak jantung samar.
2.2 (Pilihan 2) (C)		Ibu menatap Rian curiga. UI MUNCUL: [A. BIARKAN] / [B. TANYA].	Hening yang canggung.
2.3 (Rute 2A)		[JIKA A] Ibu lanjut makan. Rian meletakkan sendok kasar dan pergi banting pintu.	SFX: Pintu dibanting keras dari kejauhan.
2.4 (Rute 2B)		[JIKA B] Ibu bertanya. Rian menatap sedih, lalu pergi. (Ibu: "Makanannya nggak enak?")	Rian: (Bergetar) "Nggak laper, Bu. Maaf."
3.1 (Setup Rumah)		Eksterior rumah sore hari. Dimas berada di jalan pulang.	Ambience jalanan sore sepi.
3.2 (Insert Kamar)		Cutaway: Kamar gelap, dinding bergerak menyempit. Teks "MATI AJA" & "BEBAN" di wajah Rian.	SFX: Distorsi white noise.
3.3 (Pilihan 3) (C)		Wajah Dimas bimbang. UI MUNCUL: [A. PULANG] / [B. KUNJUNGI RIAN].	Angin berhembus pelan.
3.4 (Rute 3A)		[JIKA A] Dimas pakai earphone dan pulang menjauh.	Lagu pop ceria masuk menabrak sepi.

(Lanjutan)

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.5 (Rute 3B)		[JIKA B] Dimas ke depan rumah rian, ngobrol dengan Ibu yang lelah.	Ibu: "Dia nggak keluar kamar dari kemarin..."
4.1 (Setup Pintu)		Lorong remang. Ibu gemetar pegang gagang pintu Rian. Cutaway: Teks merah neon di tubuh Rian.	SFX: Isak tangis, benda jatuh, dengungan keras.
4.2 (Pilihan 4) (C)		Tangan Ibu di gagang pintu. UI MUNCUL: [A. TINGGALKAN] / [B. MASUK KAMAR].	SFX: Detak jantung memburu.
E1 (BAD ENDING)		[Pemicu: Dominan A / Tinggalkan] Kamera maju menembus pintu. Dinding kamar menyempit sesak. Teks merah neon bersinar menyilaukan menelan wujud Rian. Fade to Black.	Denging panjang memuncak menyakitkan telinga, lalu senyap total.
E2 (NORMAL ENDING)		[Pemicu: Pilihan Campuran + Masuk Kamar] Pintu terbuka, cahaya menyorot Rian. Teks meredup hitam pekat. Ibu masuk duduk menemani Rian yang menangis. Fade Out.	Musik melankolis pelan berpadu isak tangis tertahan.
E3 (GOOD ENDING)		[Pemicu: Dominan B / Peduli] Pintu didobrak, cahaya membanjiri kamar. Ibu dan Dimas memeluk Rian. Teks di kulit retak dan pecah jadi partikel cahaya. Dinding kembali lapang. Rian tersenyum. Fade Out.	Dobrak keras, isak tangis kelegaan pecah, SFX pecahan kaca/lonceng halus, musik Crescendo.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media

Kuesioner Validasi Ahli Media

Kuesioner validasi ini merupakan instrumen penilaian dalam rangka penelitian skripsi yang berjudul "Perancangan Aset Visual dan Animasi 3D sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying dalam Animasi Interaktif 3D" oleh Muhammad Daffani, mahasiswa Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

Tujuan lembar validasi ini adalah untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kualitas aset visual dan animasi 3D yang telah dirancang, meliputi aspek desain karakter, desain lingkungan, pencahayaan, animasi, komposisi kamera, dan penyampaian pesan visual secara keseluruhan. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai data validasi dalam menentukan kelayakan aset visual dan animasi yang dihasilkan. Atas kesediaan dan waktu yang diberikan, peneliti mengucapkan terima kasih.

Link Animasi:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Mn6ykYTKlFnPqXwFn0C41pHKSIOtLC6?usp=sharing>

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama *

Jawaban Anda

Jabatan / Profesi *

Jawaban Anda

Instansi *

Jawaban Anda

Bidang keahlian *

Jawaban Anda

Tanggal Validasi *

Tanggal

dd/mm/yyyy

Aspek Desain Karakter

Bagian ini menilai kualitas desain visual karakter yang digunakan dalam animasi.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Desain visual karakter Rian berhasil merepresentasikan identitas mahasiswa sebagai korban cyberbullying. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pemilihan warna pakaian karakter Rian (hoodie berwarna gelap) sesuai secara psikologis untuk menggambarkan kondisi emosional korban. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Eksresi wajah yang dirancang pada karakter Rian (cemas, takut, sedih) sesuai dengan prinsip appeal dalam animasi. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Proporsi tubuh dan postur karakter Rian mencerminkan kondisi psikologis korban cyberbullying secara visual. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Desain karakter pendukung (Dimas dan Ibu Rian) sesuai dengan peran mereka sebagai tokoh bystander dalam cerita. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Terdapat diferensiasi visual yang jelas antara karakter Rian dengan karakter pendukung. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Aspek Desain Lingkungan (Environment)

Bagian ini menilai kualitas desain lingkungan sebagai latar animasi.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Desain lingkungan kamar mendukung representasi kondisi psikologis karakter (terisolasi, tertekan). *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Desain lingkungan kampus (koridor) sesuai dengan konteks kehidupan mahasiswa dan mendukung narasi cerita. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Desain lingkungan kompleks perumahan mendukung adegan interaksi antar karakter di luar kampus. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Desain ruang makan keluarga sesuai untuk mendukung adegan interaksi emosional antara karakter Rian dan Ibu Rian. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Kualitas detail model 3D lingkungan sudah memadai untuk produksi animasi edukasi. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Secara keseluruhan, lingkungan yang dirancang konsisten secara visual dan mendukung penyampaian narasi. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Aspek Pencahayaan dan Suasana Visual

Bagian ini menilai kualitas pencahayaan dan penggunaannya sebagai representasi emosional.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penggunaan pencahayaan redup pada adegan tekanan psikologis sesuai untuk menciptakan suasana tertekan dan terisolasi. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Penggunaan pencahayaan hangat dan terang pada adegan dukungan sosial sesuai untuk merepresentasikan pemulihan emosional. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perubahan pencahayaan antar adegan dilakukan secara konsisten dan mendukung perkembangan narasi emosional. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perbedaan suasana visual antara ketiga alternatif ending tersampaikan secara jelas melalui penggunaan pencahayaan. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Aspek Kualitas Animasi

Bagian ini menilai kualitas animasi karakter dan penerapan prinsip-prinsip animasi.

Kecepatan gerakan karakter sesuai dengan kondisi emosional yang digambarkan dalam setiap adegan (penerapan prinsip timing). *

☐ Sangat Tidak Setuju
☐ Sangat Setuju

Gerakan pendukung (bahu, tangan, rambut) memperkuat ekspresi emosional karakter (penerapan prinsip secondary action). *

☐ Sangat Tidak Setuju
☐ Sangat Setuju

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gerakan pendukung (bahu, tangan, rambut) memperkuat ekspresi emosional karakter (penerapan prinsip secondary action). *

☒ Sangat Tidak Setuju

☐ Sangat Setuju

Penempatan karakter dan sudut kamera pada setiap adegan berhasil mengarahkan perhatian penonton pada elemen visual yang penting (penerapan prinsip staging). *

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Sangat Setuju

Penempatan karakter dan sudut kamera pada setiap adegan berhasil mengarahkan perhatian penonton pada elemen visual yang penting (penerapan prinsip staging). *

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Sangat Setuju

Penempatan karakter dan sudut kamera pada setiap adegan berhasil mengarahkan perhatian penonton pada elemen visual yang penting (penerapan prinsip staging). *

☒ Sangat Tidak Setuju

☐ Sangat Setuju

Ekspresi wajah karakter yang dihasilkan melalui sistem Control Rig MetaHuman sudah cukup realistis untuk merepresentasikan kondisi psikologis korban. *

☒ Sangat Tidak Setuju

☐ Sangat Setuju

Aspek Komposisi Kamera

Bagian ini menilai keberhasilan animasi dalam menyampaikan pesan mengenai dampak psikologis cyberbullying.

Penggunaan close-up pada ekspresi wajah karakter efektif untuk menyampaikan kondisi emosional. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju

☐

☐

☐

☐

☐

Sangat Setuju

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penggunaan medium shot pada adegan interaksi antar karakter mendukung pemahaman konteks cerita. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Penggunaan wide shot pada adegan lingkungan mendukung penggambaran kondisi isolasi sosial karakter. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Transisi antar sudut pengambilan gambar dilakukan secara konsisten dan tidak mengganggu alur cerita. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Aspek Penyampaian Pesan Visual

Bagian ini menilai keberhasilan animasi dalam menyampaikan pesan mengenai dampak psikologis cyberbullying.

Simbol teks komentar negatif yang muncul pada tubuh karakter Rian merupakan pendekatan visual yang tepat untuk merepresentasikan internalisasi tekanan psikologis. Ref: Imanina, 2026

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Alur cerita animasi mampu menyampaikan perkembangan kondisi psikologis korban cyberbullying secara jelas dan berurutan.

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perbedaan antara ketiga alternatif ending (tanpa dukungan, dukungan ibu, dukungan ibu dan teman) tersampaikan secara jelas melalui elemen visual.

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

(Lanjutan)

Secara keseluruhan, animasi ini berhasil merepresentasikan dampak psikologis cyberbullying melalui aset visual dan animasi 3D.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Animasi ini layak digunakan sebagai komponen visual dalam media animasi interaktif mengenai dampak psikologis cyberbullying.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

SARAN DAN KESIMPULAN

Saran

Jawaban Anda

Catatan Tambahan

Jawaban Anda

Kesimpulan Penilaian *

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi minor

☐ Perlu revisi mayor sebelum digunakan

☐ Belum layak digunakan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



CONTACT

 +62 85718145181
 indahsm0609@gmail.com
 indah.sarimukarramah@tik.pnj.ac.id
 Depok City, West Java

SOFT SKILLS

- ▶ Communication Involment
- ▶ Classroom Management
- ▶ Design Thinking
- ▶ Experiential learning
- ▶ Curriculum Development
- ▶ Project Development

TECHNICAL SKILLS

- ▶ UI/UX Design
- ▶ 3D Modelling
- ▶ 2D / 3D Animation
- ▶ Video Editing
- ▶ Audio Editing
- ▶ Motion Graphic
- ▶ VR / AR / Mixed Reality

PROJECTS

- ▶ Jet Fighter 3D Asset for Mobile Phone Game.
- ▶ Eksterior and Interior PCN Building.
- ▶ Augmented Reality mobile learning for high school student.
- ▶ Virtual Reality chemistry laboratory and practicum for high school student in Jakarta.

LANGUAGE

Indonesia
 English

Lampiran 8 CV Ahli Media

INDAH SARI MUKARRAMAH

DIGITAL MEDIA EXPERT & LECTURER

ABOUT ME

Dedicated and dependable lecturer with 5 years of experience delivering educational assistance and instruction to various levels of learners and various courses in the multimedia digital technology department of Jakarta State Polytechnic. Committed to providing students with necessary tools to achieve academic goals and to prepare them for personal and professional success in today's world. Adept in creating powerful curriculum in the fields of Digital Media, Visual Communication, and 2D/3D Design. A committed faculty member, passionate about working to further enhance the educational offerings of an institution.

WORK EXPERIENCE

▶ 3D Designer

Polargate Studio

April '15 - Present

Work on a project (part time) by building several 3D-based design element based on project requirements from several clients such as PT. PCN and several 3D game developments in Indonesia.

▶ Lecturer

Jakarta State Polytechnic

Feb '18 - Present

Proficient in most multimedia and digital media knowledge both theoretically and practically. Created powerful and compelling curricula for my Multimedia and Digital Media students. Promoted an open and interactive classroom environment for enhanced learning.

▶ Training Instructor

State University of Jakarta

Jan '23 - Present

Provide knowledge, expertise and skills to selected participants for the basic 3D Modelling and animation, Augmented Reality and Virtual Reality training scheme with the aim of producing human resources who are ready to face the professional industry with the provision of official national standard certificates.

EDUCATION

▶ BACHELOR'S DEGREE

Asia e-University (Kuala Lumpur)

Sept '11 - Sept'15

Bachelor of Information Communication and Technology (Multimedia Engineering Study Program), (CGPA : 3.50)

▶ MASTER'S DEGREE

Institute of Technology Bandung

Sept '18 - Jan '20

Magister of Electro and Informatics Department, Digital Media and Game Technology Concentration, Institute of Technology Bandung (CGPA = 3.42).



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9 Hasil Google Form

Nama
1 jawaban

Indah Sari, M.T

Jabatan / Profesi
1 jawaban

Praktisi media dan dosen praktisi.

Instansi
1 jawaban

PNJ, UNJ, CCIT UI

Bidang keahlian
1 jawaban

Pemodelan 3D, animasi 3D dan Mixed Reality.

Tanggal Validasi
1 jawaban

Jun 2026 | 29

Aspek Desain Karakter

Desain visual karakter Rian berhasil merepresentasikan identitas mahasiswa sebagai korban cyberbullying. [Salin diagram](#)

1 jawaban

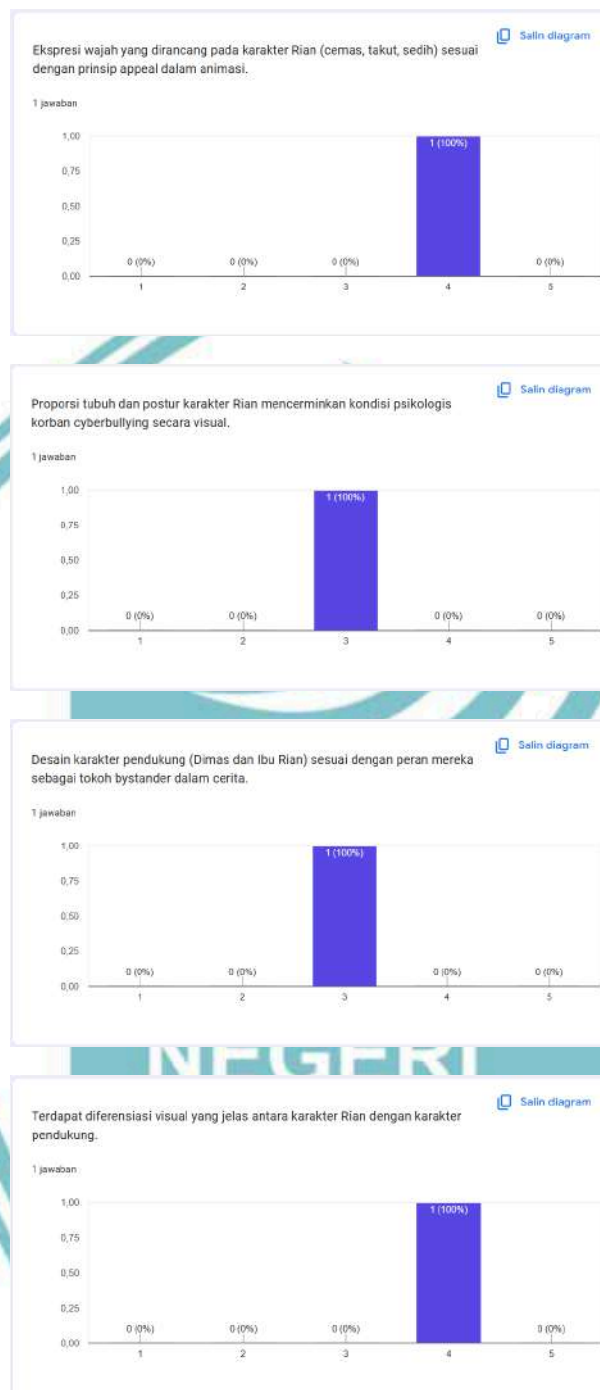
Frequency	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	1 (100%)
4	0 (0%)
5	0 (0%)

Pemilihan warna pakaian karakter Rian (hoodie berwarna gelap) sesuai secara psikologis untuk menggambarkan kondisi emosional korban. [Salin diagram](#)

1 jawaban

Frequency	Percentage
1	0 (0%)
2	0 (0%)
3	0 (0%)
4	1 (100%)
5	0 (0%)

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



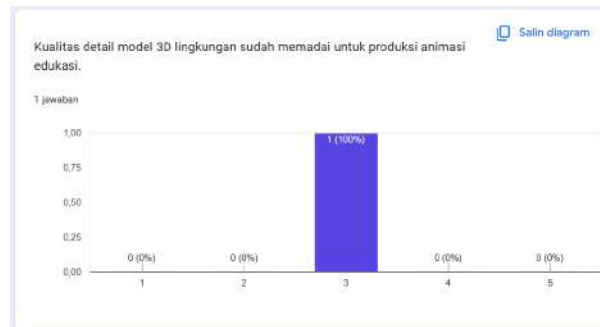
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

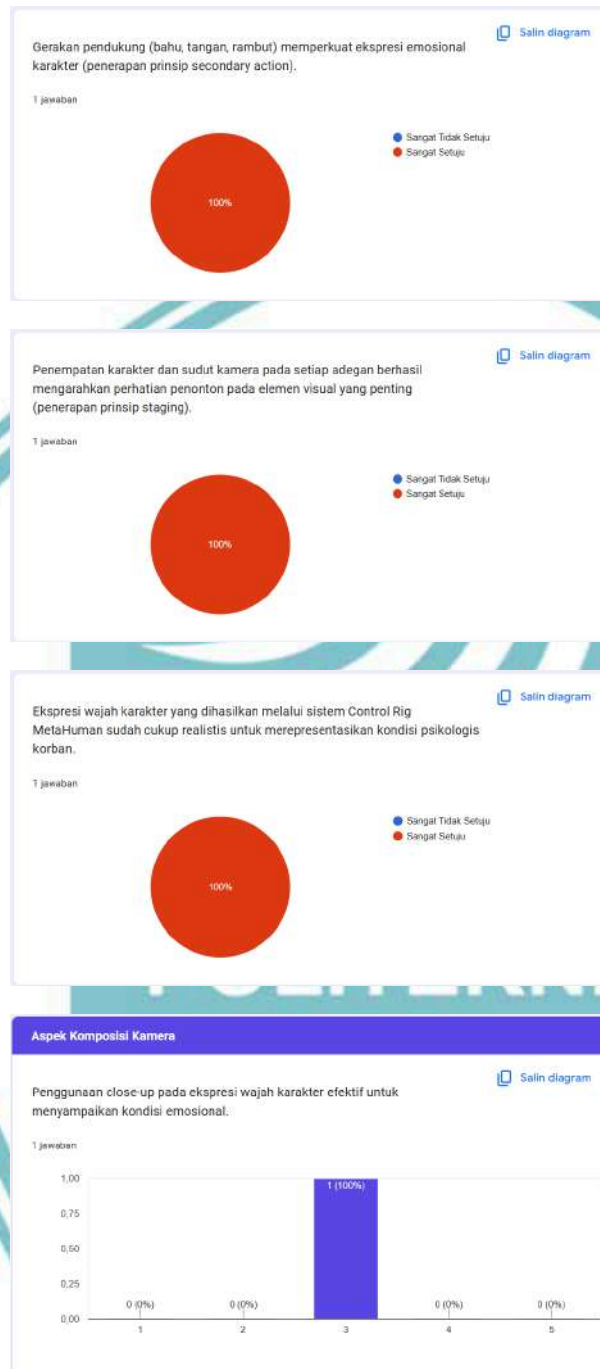


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

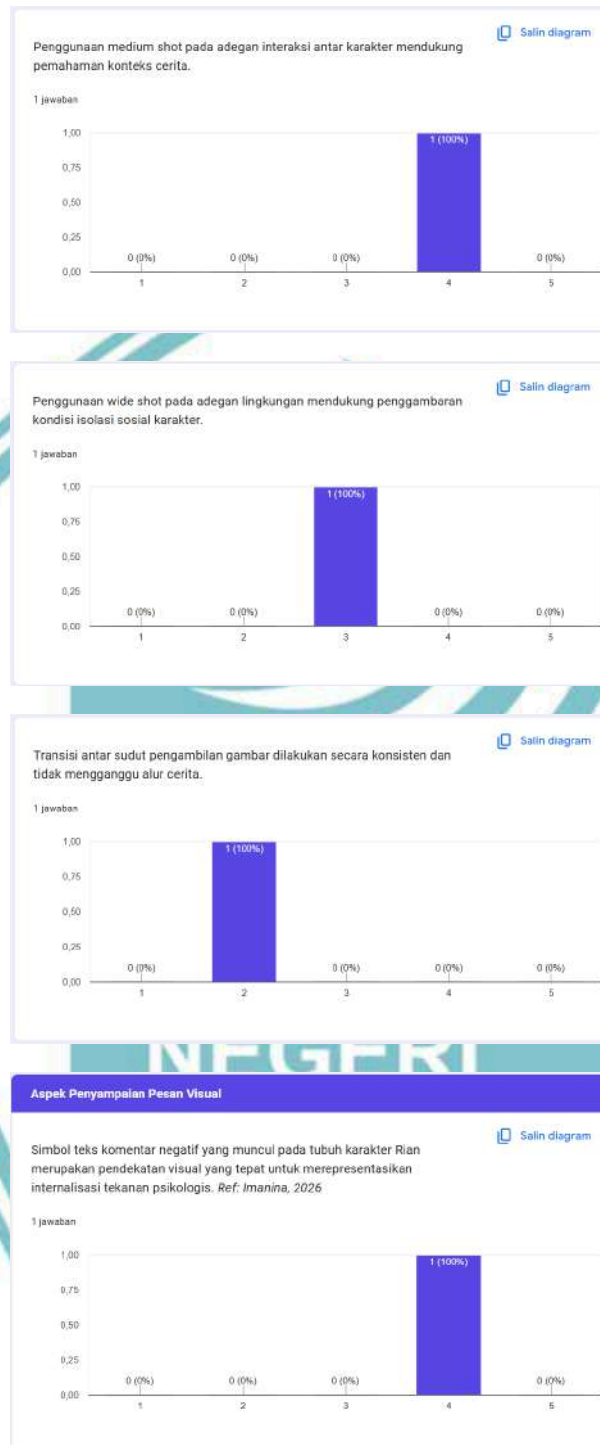


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

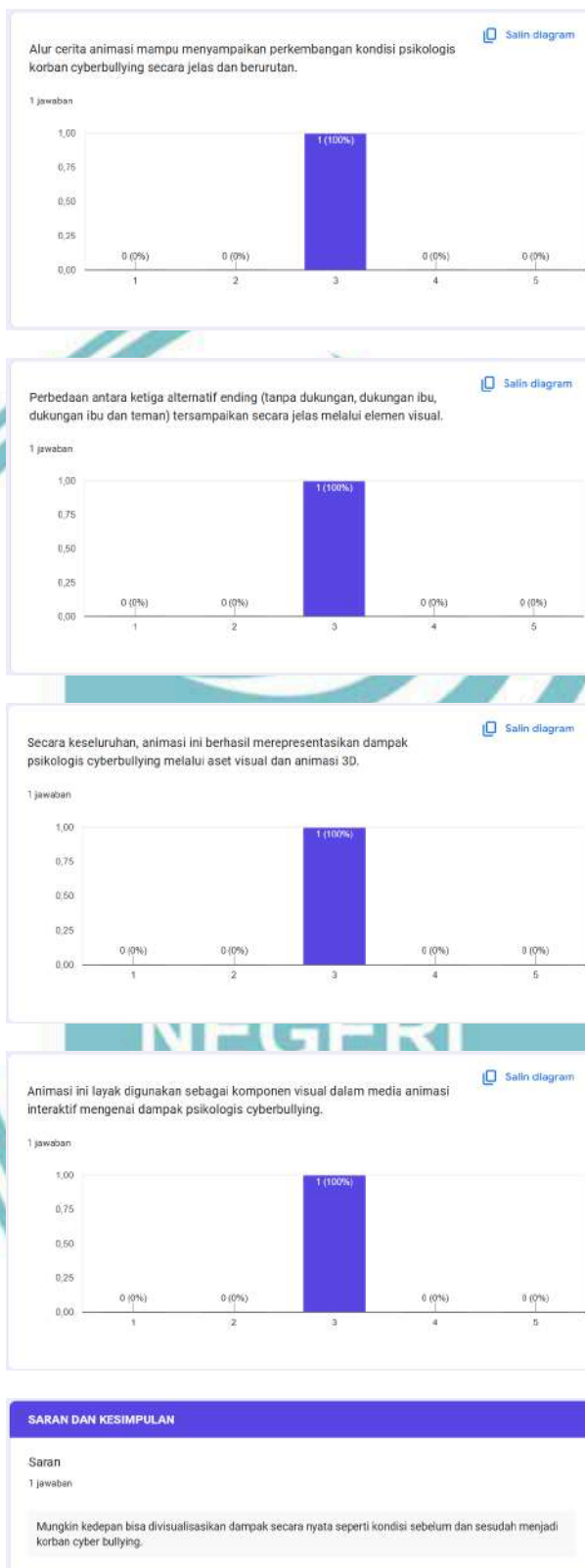
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



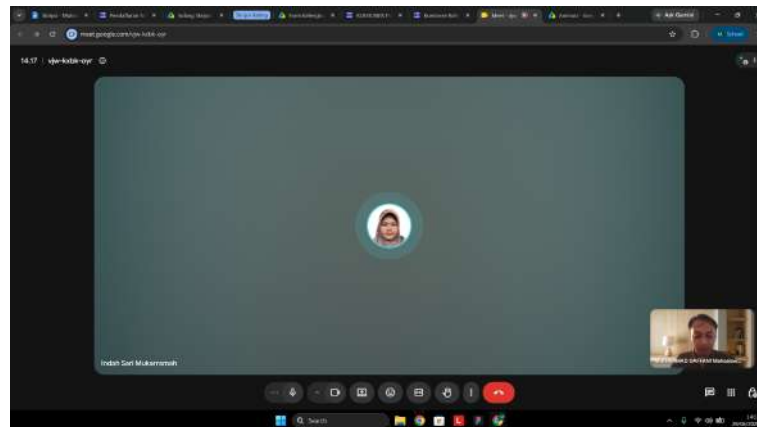
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 10 Screenshot Sesi Validasi (Google Meet)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Identitas Validator

Nama	: Indah Sari, M.T
Jabatan / Profesi	: Praktisi media dan dosen praktisi.
Instansi	: PNJ, UNJ, CCIT UI
Bidang Keahlian	: Pemodelan 3D, animasi 3D dan Mixed Reality.
Tanggal Validasi	: 29 Juni 2026

Aspek Desain Karakter

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Desain visual karakter Rian berhasil merepresentasikan identitas mahasiswa sebagai korban cyberbullying.			✓		
2	Pemilihan warna pakaian karakter Rian (hoodie berwarna gelap) sesuai secara psikologis untuk menggambarkan kondisi emosional korban.				✓	
3	Pemilihan warna pakaian karakter Rian (hoodie berwarna gelap) sesuai secara psikologis untuk menggambarkan kondisi emosional korban.				✓	
4	Proporsi tubuh dan postur karakter Rian mencerminkan kondisi psikologis korban cyberbullying secara visual.			✓		
5	Proporsi tubuh dan postur karakter Rian mencerminkan kondisi psikologis korban cyberbullying secara visual.			✓		
6	Terdapat diferensiasi visual yang jelas antara karakter Rian dengan karakter pendukung.				✓	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Aspek Desain Lingkungan (Environment)

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
7	Desain lingkungan kamar mendukung representasi kondisi psikologis karakter (terisolasi, tertekan).			✓		
8	Desain lingkungan kampus (koridor) sesuai dengan konteks kehidupan mahasiswa dan mendukung narasi cerita.			✓		
9	Desain lingkungan kompleks perumahan mendukung adegan interaksi antar karakter di luar kampus.		✓			
10	Desain lingkungan kompleks perumahan mendukung adegan interaksi antar karakter di luar kampus.				✓	
11	Kualitas detail model 3D lingkungan sudah memadai untuk produksi animasi edukasi.			✓		
12	Secara keseluruhan, lingkungan yang dirancang konsisten secara visual dan mendukung penyampaian narasi.			✓		

Aspek Pencahayaan dan Suasana Visual

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Penggunaan pencahayaan redup pada adegan tekanan psikologis sesuai untuk menciptakan suasana tertekan dan terisolasi.				✓	
14	Penggunaan pencahayaan redup pada adegan tekanan psikologis sesuai untuk menciptakan suasana tertekan dan terisolasi.			✓		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

15	Perubahan pencahayaan antar adegan dilakukan secara konsisten dan mendukung perkembangan narasi emosional.			✓		
16	Perubahan pencahayaan antar adegan dilakukan secara konsisten dan mendukung perkembangan narasi emosional.			✓		

Aspek Pencahayaan dan Suasana Visual

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
17	Gerakan karakter terlihat natural dan tidak kaku (penerapan prinsip follow through and overlapping action).			✓		
18	Gerakan karakter terlihat natural dan tidak kaku (penerapan prinsip follow through and overlapping action).					✓
19	Gerakan pendukung (bahu, tangan, rambut) memperkuat ekspresi emosional karakter (penerapan prinsip secondary action).					✓
20	Penempatan karakter dan sudut kamera pada setiap adegan berhasil mengarahkan perhatian penonton pada elemen visual yang penting (penerapan prinsip staging).					✓
21	Ekspresi wajah karakter yang dihasilkan melalui sistem Control Rig MetaHuman sudah cukup realistis untuk merepresentasikan kondisi psikologis korban.					✓



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Aspek Komposisi Kamera

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
22	Penggunaan close-up pada ekspresi wajah karakter efektif untuk menyampaikan kondisi emosional.			✓		
23	Penggunaan medium shot pada adegan interaksi antar karakter mendukung pemahaman konteks cerita.				✓	
24	Penggunaan wide shot pada adegan lingkungan mendukung penggambaran kondisi isolasi sosial karakter.			✓		
25	Penggunaan wide shot pada adegan lingkungan mendukung penggambaran kondisi isolasi sosial karakter.		✓			

Aspek Penyampaian Pesan Visual

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
26	Simbol teks komentar negatif yang muncul pada tubuh karakter Rian merupakan pendekatan visual yang tepat untuk merepresentasikan internalisasi tekanan psikologis.				✓	
27	Alur cerita animasi mampu menyampaikan perkembangan kondisi psikologis korban cyberbullying secara jelas dan berurutan.			✓		
28	Perbedaan antara ketiga alternatif ending (tanpa dukungan, dukungan ibu, dukungan ibu dan teman) tersampaikan secara jelas melalui elemen visual.			✓		
29	Secara keseluruhan, animasi ini berhasil merepresentasikan dampak psikologis cyberbullying melalui aset visual dan animasi 3D.			✓		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

30	Animasi ini layak digunakan sebagai komponen visual dalam media animasi interaktif mengenai dampak psikologis cyberbullying.			✓		
----	--	--	--	---	--	--

Saran

“Mungkin kedepan bisa divisualisasikan dampak secara nyata seperti kondisi sebelum dan sesudah menjadi korban cyber bullying.”

Catatan Tambahan

“Penerapan prinsip Arcs dan anticipation bisa ditambahkan untuk membuat animasi jadi lebih halus. Environment tambahkan detail kecil untuk memperdalam kesan lingkungan yg ingin disampaikan.”

Kesimpulan Penilaian

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi minor
- ☐ Perlu revisi mayor sebelum digunakan
- ☐ Belum Layak digunakan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 12 Instrumen Kuesioner Evaluasi Persepsi Pengguna

Kuesioner Evaluasi Persepsi Pengguna

Kuesioner ini merupakan instrumen pengumpulan data dalam rangka penelitian skripsi yang berjudul *"Perancangan Aset Visual dan Animasi 3D sebagai Representasi Dampak Psikologis Cyberbullying dalam Animasi Interaktif 3D"* oleh Muhammad Daffani, mahasiswa Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

Tujuan kuesioner ini adalah untuk mengevaluasi persepsi visual Anda terhadap karakter, lingkungan, pencahayaan, dan animasi yang telah dirancang sebagai representasi dampak psikologis cyberbullying. Hasil kuesioner akan digunakan sebagai data pendukung dalam menilai kesesuaian visual aset animasi dengan tujuan perancangan penelitian.

Partisipasi Anda bersifat sukarela. Seluruh data yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan akademis. Tidak ada jawaban benar atau salah penilaian Anda berdasarkan persepsi dan kesan visual yang dirasakan setelah menonton animasi adalah yang paling berharga.

Atas kesediaan dan partisipasi Anda, peneliti mengucapkan terima kasih.

Link Animasi:
<https://drive.google.com/drive/folders/1Mn6ykyTKlEnPqXwEn0C41pHKSIOtLC6?usp=sharing>

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Usia *

Jawaban Anda

Nama Perguruan Tinggi

Jawaban Anda

Status

☐ Mahasiswa Aktif

☐ Mahasiswa Lulus/Fresh Graduate

☐ Lainnya

Evaluasi Karakter

Bagian ini menilai karakter Rian (korban cyberbullying) berdasarkan tampilan visual dan animasinya.

Eksresi wajah karakter Rian berhasil menggambarkan kondisi cemas dan tertekan akibat cyberbullying. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Perubahan ekspresi wajah karakter Rian antar adegan terlihat realistis dan meyakinkan. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Postur tubuh karakter Rian (bahu turun, menunduk, gerakan tertutup) mencerminkan kondisi psikologis korban cyberbullying. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pakaian yang digunakan karakter Rian (hoodie gelap) mendukung kesan karakter yang menarik diri dari lingkungan sosial. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Karakter Rian terlihat realistis seperti mahasiswa dalam kehidupan nyata. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Karakter pendukung (Dimas dan Ibu Rian) terlihat sesuai dengan peran mereka dalam cerita. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Evaluasi Lingkungan (Environment)

Bagian ini menilai desain lingkungan yang digunakan sebagai latar animasi.

Desain kamar karakter Rian mendukung suasana emosional yang digambarkan dalam cerita. *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lingkungan kampus (koridor) terasa familiar dan sesuai dengan suasana kehidupan mahasiswa. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Lingkungan kompleks perumahan mendukung konteks cerita tentang kehidupan korban di luar kampus. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Desain ruang makan keluarga mendukung adegan interaksi antara Rian dan Ibu Rian. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Secara keseluruhan, lingkungan yang dirancang mendukung penyampaian kondisi psikologis karakter. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Evaluasi Pencahayaan dan Suasana

Bagian ini menilai penggunaan pencahayaan dan suasana visual dalam mendukung narasi emosional animasi.

Perubahan pencahayaan antar adegan terasa mendukung perubahan suasana emosional dalam cerita. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pencahayaan gelap pada adegan tekanan psikologis berhasil menciptakan kesan tertekan dan terisolasi. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pencahayaan yang lebih terang pada adegan dukungan sosial mendukung kesan pemulihan dan harapan. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perbedaan suasana visual antara adegan konflik dan adegan dukungan sosial terasa jelas. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Evaluasi Alur Cerita dan Penyampaian Pesan

Bagian ini menilai kejelasan alur cerita dan keberhasilan penyampaian pesan animasi secara visual.

Alur cerita animasi mudah dipahami tanpa perlu penjelasan tambahan. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perkembangan kondisi psikologis karakter Rian tersampaikan secara jelas melalui perubahan visual antar adegan. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Animasi berhasil membangun rasa empati terhadap kondisi yang dialami korban cyberbullying. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perbedaan visual antara ketiga alternatif ending (tanpa dukungan, dukungan ibu, dukungan ibu dan teman) terasa jelas dan bermakna. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Simbol teks komentar negatif yang muncul pada tubuh karakter Rian berhasil menggambarkan tekanan psikologis yang dialami. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Kesan Keseluruhan

Bagian ini menilai kualitas animasi secara keseluruhan berdasarkan persepsi Anda sebagai penonton.

Animasi ini secara keseluruhan berhasil merepresentasikan dampak psikologis cyberbullying secara visual. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Animasi ini dapat meningkatkan kesadaran saya terhadap dampak psikologis yang dialami korban cyberbullying. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Kualitas visual animasi (karakter, lingkungan, pencahayaan) sudah terlihat realistis dan detail. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Animasi ini layak digunakan sebagai media edukasi mengenai dampak psikologis cyberbullying. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pertanyaan Terbuka

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan kesan Anda setelah menonton animasi.

Adegan atau bagian animasi mana yang paling berkesan bagi Anda dan mengapa? *

Jawaban Anda

(Lanjutan)

Apakah ada aspek visual (karakter, lingkungan, pencahayaan, atau animasi) yang menurut Anda masih perlu diperbaiki? Jika ada, sebutkan bagian mana dan saran perbaikannya.

Jawaban Anda

Dari ketiga alternatif ending yang Anda tonton, ending mana yang menurut Anda paling kuat secara visual dalam menyampaikan pesan?

- ☐ Bad Ending (Tanpa dukungan sosial)
- ☐ Normal Ending (dukungan dari ibu Rian)
- ☐ Good Ending (dukungan dari ibu Rian dan Dimas)

berikan alasannya (optional)

Jawaban Anda

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 13 Rekapitulasi Data Kuesioner Evaluasi Persepsi Pengguna Data Demografis Responden

Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18	1	2.0	2.0	2.0
19	1	2.0	2.0	4.1
20	2	4.1	4.1	8.2
21	13	26.5	26.5	34.7
22	25	51.0	51.0	85.7
23	7	14.3	14.3	100.0
Total	49	100.0	100.0	

Pilihan Alternatif Ending Terkuat secara Visual

Dari ketiga alternatif ending yang Anda tonton, ending mana yang menurut Anda paling kuat secara visual dalam menyampaikan pesan?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bad Ending (Tanpa dukungan sosial)	6	12.2	12.2	12.2
Good Ending (dukungan dari Ibu Rian dan Dimas)	31	63.3	63.3	75.5
Normal Ending (dukungan dari Ibu Rian)	12	24.5	24.5	100.0
Total	49	100.0	100.0	

Ringkasan Hasil Penilaian per Aspek

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
mean_A	49	3.00	4.83	3.9728	.51522
mean_B	49	2.80	5.00	3.9755	.60777
mean_C	49	3.00	5.00	4.1122	.58865
mean_D	49	2.40	5.00	4.0653	.55285
mean_E	49	2.50	5.00	4.1276	.58212
Valid N (listwise)	49				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksresi wajah karakter Rian berhasil menggambarkan kondisi cemas dan tertekan akibat cyberbullying.	49	2	5	4.04	.735
Perubahan ekspresi wajah karakter Rian antar adegan terlihat realistis dan meyakinkan.	49	2	5	3.73	.730
Postur tubuh karakter Rian (bahu turun, menunduk, gerakan tertutup) mencerminkan kondisi psikologis korban cyberbullying.	49	2	5	4.02	.750
Pakaian yang digunakan karakter Rian (hoodie gelap) mendukung kesan karakter yang menarik diri dari lingkungan sosial.	49	2	5	4.18	.697
Karakter Rian terlihat realistis seperti mahasiswa dalam kehidupan nyata.	49	2	5	3.84	.850
Karakter pendukung (Dimas dan Ibu Rian) terlihat sesuai dengan peran mereka dalam cerita.	49	3	5	4.02	.629
Valid N (listwise)	49				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Desain kamar karakter Rian mendukung suasana emosional yang digambarkan dalam cerita.	49	2	5	3.80	.841
Lingkungan kampus (koridor) terasa familiar dan sesuai dengan suasana kehidupan mahasiswa.	49	2	5	3.84	.921
Lingkungan komplek perumahan mendukung konteks cerita tentang kehidupan korban di luar kampus.	49	2	5	4.00	.842
Desain ruang makan keluarga mendukung adegan interaksi antara Rian dan Ibu Rian.	49	2	5	4.27	.670
Secara keseluruhan, lingkungan yang dirancang mendukung penyampaian kondisi psikologis karakter.	49	3	5	3.98	.721
Valid N (listwise)	49				

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perubahan pencahayaan antar adegan terasa mendukung perubahan suasana emosional dalam cerita.	49	2	5	4.06	.876
Pencahayaan gelap pada adegan tekanan psikologis berhasil menciptakan kesan tertekan dan terisolasi.	49	1	5	4.29	.791
Pencahayaan yang lebih terang pada adegan dukungan sosial mendukung kesan pemulihan dan harapan.	49	2	5	4.04	.706
Perbedaan suasana visual antara adegan konflik dan adegan dukungan sosial terasa jelas.	49	2	5	4.06	.747
Valid N (listwise)	49				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Alur cerita animasi mudah dipahami tanpa perlu penjelasan tambahan.	49	2	5	4.02	.854
Perkembangan kondisi psikologis karakter Rian tersampaikan secara jelas melalui perubahan visual antar adegan.	49	2	5	4.02	.692
Animasi berhasil membangun rasa empati terhadap kondisi yang dialami korban cyberbullying.	49	2	5	3.92	.759
Perbedaan visual antara ketiga alternatif ending (tanpa dukungan, dukungan ibu, dukungan ibu dan teman) terasa jelas dan bermakna.	49	2	5	4.27	.785
Simbol teks komentar negatif yang muncul pada tubuh karakter Rian berhasil menggambarkan tekanan psikologis yang dialami.	49	2	5	4.10	.743
Valid N (listwise)	49				

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Animasi ini secara keseluruhan berhasil merepresentasikan dampak psikologis cyberbullying secara visual.	49	2	5	4.20	.707
Animasi ini dapat meningkatkan kesadaran saya terhadap dampak psikologis yang dialami korban cyberbullying.	49	2	5	4.29	.645
Kualitas visual animasi (karakter, lingkungan, pencahayaan) sudah terlihat realistis dan detail.	49	2	5	3.84	.773
Animasi ini layak digunakan sebagai media edukasi mengenai dampak psikologis cyberbullying.	49	3	5	4.18	.697
Valid N (listwise)	49				

Temuan Kualitatif

1. Adegan Paling Berkesan

Adegan yang paling banyak disebut responden sebagai berkesan adalah: (a) adegan *bad ending* dimana teks komentar negatif mengelilingi karakter Rian di kamar gelap, (b) adegan *good ending* saat Ibu Rian dan Dimas memberikan dukungan, dan (c) adegan makan malam bersama ibu. Responden menyebutkan bahwa representasi visual tekanan psikologis melalui simbol teks yang menyelimuti karakter berhasil menyampaikan kesan emosional yang kuat.

2. Saran Perbaikan

Saran perbaikan yang paling banyak disebut responden meliputi: (a) pergerakan mulut karakter saat berdialog (*lip sync*) yang masih terlihat kaku dan tidak natural, (b) animasi gerakan tubuh karakter secara keseluruhan yang perlu diperhalus agar terlihat lebih organik, (c) ekspresi wajah karakter yang perlu dibuat lebih ekspresif, dan (d) kualitas tekstur yang masih dapat ditingkatkan. Satu responden juga menyebutkan bahwa volume suara *ambiance* di lingkungan kampus terlalu keras sehingga mengaburkan dialog antar karakter.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

3. Pilihan Ending Terkuat

Mayoritas responden (63,3%) memilih *Good Ending* sebagai ending yang paling kuat secara visual dalam menyampaikan pesan, dengan alasan utama bahwa dukungan dari dua orang sekaligus (Ibu Rian dan Dimas) memberikan penutupan narasi yang lebih lengkap dan realistis. *Normal Ending* dipilih oleh 24,5% responden dengan alasan bahwa figur ibu merupakan sosok yang paling relate dan emosional. *Bad Ending* dipilih 12,2% responden karena dianggap paling jelas menggambarkan akibat dari ketidakhadiran dukungan sosial.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian 49 responden dengan rata-rata keseluruhan 4.04 (kategori Layak), aset visual dan animasi 3D yang dirancang dinilai telah berhasil merepresentasikan dampak psikologis *cyberbullying* secara visual dan layak digunakan sebagai komponen animasi interaktif. Seluruh lima aspek yang dievaluasi memperoleh kategori Layak dengan rentang rata-rata 3,97 hingga 4,13. Aspek pencahayaan memperoleh rata-rata tertinggi (4,11) dan aspek karakter memperoleh rata-rata terendah (3,97) dengan butir perubahan ekspresi wajah antar adegan sebagai butir dengan nilai terendah (3,73) yang menjadi prioritas perbaikan.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 14 Rekap Respons Google Form Evaluasi Pengguna



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



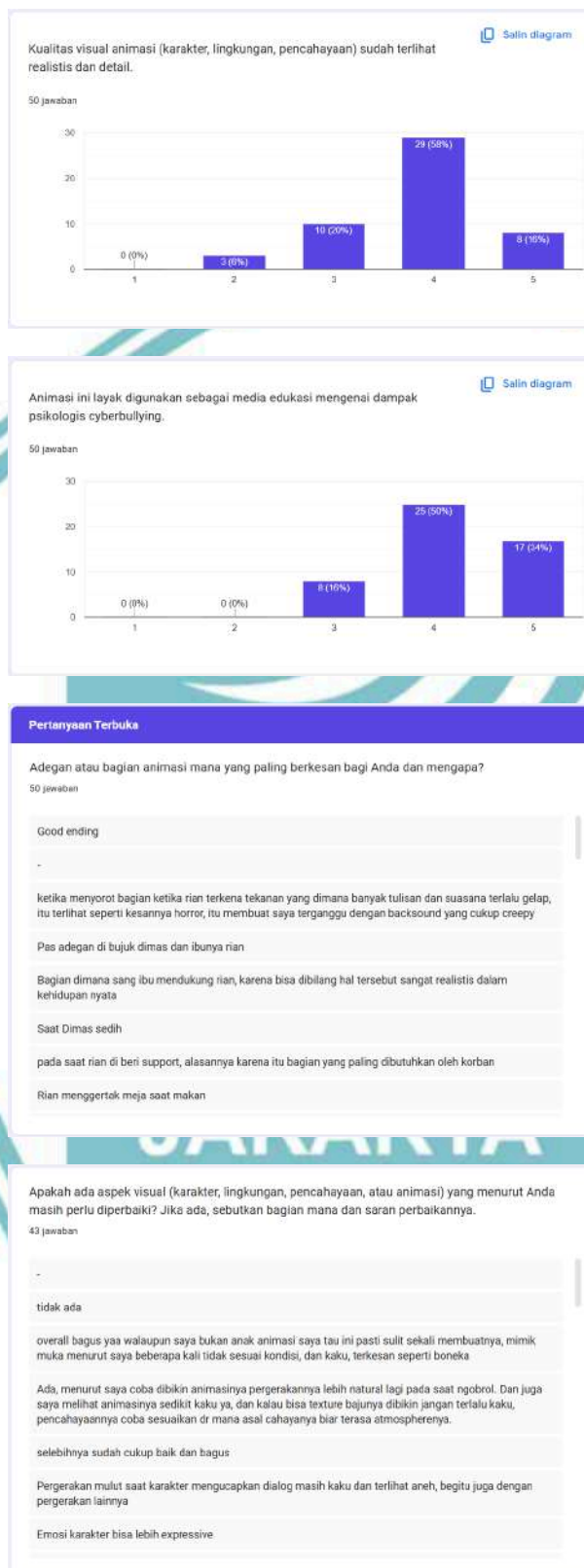
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



berikan alasannya (optional)

7 jawaban

semangatt bang, kita sama sama lagi berjuang untuk skripsi nih wkwkwk

Karna di "bad ending" lh kita menemukan bahwa si tokoh "rian" terlihat sangat tertekan dan tidak ada kalau istilahnya 'support system' rian dalam menghadapi 'Cyberbullying' yang ia hadapi pada animasi tersebut.

Good ending memiliki penutupan yang lebih jelas & realistis (secara alur), mungkin bisa dibuat lebih heboh & untuk bagian bad ending maupun normal endingnya

Walaupun ketiganya memiliki pesannya masing-masing, Bad Ending memberikan contoh yang cukup jelas tentang sebab/akibat apa yang akan terjadi jika 'cyberbullying' yang dialami oleh seseorang tidak ditangani

-

Alasannya sama persis seperti yang sudah aku sebutkan sebelumnya, di mana pada bagian normal ending, dukungan dari ibu Rian membuat para penonton merasa relate dan memberikan kesan yang lebih kuat untuk para penonton.

Karena itu memberikan gambaran bahwa tanpa adanya dukungan, hal tersebut akan berdampak buruk



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta