

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian analisis, penulis mengkaji jurnal tentang bullying dan juga jurnal tentang animasi dengan analisis konten. Penulis juga melakukan wawancara kepada para ahli untuk memvalidasi data yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Kajian tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

1.1 Analisis

a. Kajian Pustaka

Pada tahap analisis, penulis mengumpulkan data dengan mengkaji pustaka dari jurnal hasil penelitian tentang persepsi pelaku *bullying*. Data pertama yang ada dalam karya ilmiah berjudul “Persepsi Pelaku Terhadap Bullying dan Humor” (Kartika et al., 2019), Yeni Karneli. Dalam jurnal ini penulis membahas permasalahan tentang persepsi pelaku *bullying*. Menurut jurnal ini salahnya persepsi antara *bullying* dan humor menyebabkan kasus *bullying* bertambah pesat khususnya di Indonesia.

Menurut data Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), Indonesia memiliki 41,1% siswa yang mengalami perundungan, itu menempati urutan ke-5 dari 78 negara di mana intimidasi paling lazim (Jayani, 2019). Penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Peneliti mendokumentasikan sampel sebanyak 421 angkatan dan 60 siswa kelas XII SMK Negeri 3 Padang tahun pelajaran 2021/2022. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala model Likert dan semantik diferensial.

Secara keseluruhan, hasil survey yang dilakukan oleh Hartika Sari Butar Butar dan Yeni Karneli menunjukkan bahwa persepsi pelaku bullying di SMK Negeri 3 Padang berada pada kategori sedang (66,21%) yaitu mengesankan dalam segala hal. yaitu bullying fisik sedang (56,61%), bullying verbal berat (73,89%) dan bullying sosial dan relasional. termasuk kategori sedang (64,21%). Tabel 3.1 di bawah ini menunjukkan temuan para peneliti:

Tabel 3.1 Tabel Hasil Survey

Interval	%	Kategori	F	%
≥ 89	≥ 84	ST	26	43,33
72-88	68-83	T	25	41,67
55-71	52-67	S	5	8,33
38-54	36-51	R	3	5
≤ 37	≤ 35	SR	1	1,67
Σ			60	100
Rata-rata			80,76	
Persepsi pelaku terhadap humor berdasarkan sub variabel				
<i>Bullying Fisik</i>			70,17%	
<i>Bullying Verbal</i>			85,74%	
<i>Bullying Sosial dan Relasional</i>			83,89%	

Penulis jurnal juga mewawancarai Guru BK di sekolah tersebut. Berdasarkan keterangan Guru BK tersebut, Permasalahan tersebut antara lain mengolok-olok dan mengganggu teman untuk membuat Membuat korban menangis dan menjadi bahan tertawaan teman-teman lainnya, sengaja menjelek-jelekan agar korban menggossipkan pacarnya, mengambil permen secara paksa dari korban, menyuruh atau membentak korban untuk meminta tolong, atau membalik barang ketika korban marah untuk menakut-nakuti teman lainnya. Mengenai perilaku bullying yang ditanyakan dalam angket, ternyata siswa menganggap perilaku bullying hanya sebagai candaan dan humor. Mungkin yang meningkatkan kejadian bullying yang tidak terselesaikan adalah persepsi siswa bahwa perilaku bullying adalah lelucon.

Penulis menyimpulkan dari data dan informasi yang tersedia bahwa persepsi terhadap peristiwa bullying bersifat individual dan aktor lain juga merasakan bullying yang mereka lakukan. Penindasan di sekolah termasuk dalam kategori menengah dan memengaruhi siswa. Jika siswa masih melakukan intimidasi di sekolah dan sering melakukan intimidasi verbal, 60 siswa dalam

sampel kami harus dipantau lebih dekat untuk kejadian di masa mendatang. Namun, bukan berarti 60 siswa lainnya ini tidak terpantau, karena *bullying* bisa terjadi pada siapa saja, baik pelaku maupun korban.

Selain jurnal ilmiah tentang pelaku *bullying*, Informasi tentang minat orang Indonesia terhadap animasi gaya visual juga diperlukan. Makalah berjudul “Popularitas dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia” (Toi, 2020). Majalah ini berisi tentang popularitas dan penerimaan anime Jepang di Indonesia. Data penelitian berasal dari tanggapan kuesioner/survei yang dibagikan kepada responden. Bagian usia responden yang berhasil peneliti cantumkan misalnya 15-18 tahun sebanyak 24,4%, 19-25 tahun sebanyak 58,5%, 26-30 tahun sebanyak 9,8%. dan usia 31-40 tahun menjadi 7,3%. Penulis memecah analisis data sebagai berikut:

1. Anime yang Biasa Ditonton oleh Orang Indonesia

Di antara 82 responden yang memilih lebih dari satu jawaban anime untuk anime yang biasa ditonton orang Indonesia, ada banyak jawaban. Total jawaban anime a - j sebanyak 308 jawaban. Pertama, anime ini dipilih oleh "Doraemon" dengan persentase 87,8% atau 72 orang. Yang kedua adalah "Dragon Ball" hingga 57,3% atau 47 orang memilih anime ini.

2. Media yang Digunakan Orang Indonesia ketika Menikmati Anime

Dari data hasil survey penulis, sepertinya media yang paling banyak dipilih adalah film, bahkan 64,6% atau 53 orang memilih media ini. Selain itu, komik berada di urutan kedua dengan 61,0 persen atau 50 orang, televisi dengan 57,3 persen atau 47 orang, YouTube di urutan keempat dengan 48,8 persen atau 40 orang. Sebagian besar ada di film, kartun, dan media televisi.

3. Penilaian dan Pemahaman Orang Indonesia Terhadap Anime Jepang

Dari survey yang dibagikan oleh penulis, responden merasakan minat dan pendapat yang positif tentang anime Jepang. Berdasarkan hasil analisis dan kuisisioner, masyarakat Indonesia menilai anime Jepang dari segi cerita/pesan cukup tinggi yaitu sebanyak 32 orang dari 68 orang..

b. Wawancara

Untuk memvalidasi data dari jurnal terkait *bullying*, penulis melakukan wawancara terstruktur pada seorang ahli dibidang psikologi. Wawancara dilakukan guna memvalidasi data yang sudah ada dan mengetahui lebih dalam motif sebenarnya pelaku *bullying*. Wawancara dilakukan sebanyak dua kali agar data yang didapat bisa jadi pembandingan satu sama lain. Narasumber dari wawancara pertama adalah Ibu Agus Triasih S.Psi selaku ahli psikologi dan narasumber kedua adalah Ibu Hana Arifanti S.Psi.

Diketahui dari wawancara pertama bersama Ibu Agus Triasih S.Psi didapati bahwa faktor yang paling berperan dalam membentuk persepsi tersebut adalah keluarga dan lingkungan seseorang. Ahli menjelaskan bahwa pelaku *bullying* sebenarnya mengalami kekurangan dalam dirinya secara mental dalam hal kasih sayang orang tua, perhatian, dan pengakuan. Hal tersebut menjadi motivasi pelaku untuk memperlakukan orang lain selayaknya dia diperlakukan.

Ahli menjelaskan bahwa “setiap anak muda itu memiliki aktualisasi diri yaitu perasaan harus diakui, dihargai, dan diterima.” Hal tersebut yang tidak diterima pelaku *bullying* dari keluarga nya. Oleh karena itu mereka terus mencari hal tersebut dari lingkungan mereka. Bukanya mendapat hal positif, malahan lingkungan menjerumuskan mereka ke dalam hal yang tidak seharusnya, yakni salah satunya ialah kesalahan persepsi tentang *bullying*.

Dalam wawancara kedua bersama Ibu Hana Arifanti S.Psi, didapat sebuah fakta. Bahwa sebenarnya timbul rasa dendam dalam diri pelaku akibat kurangnya



Gambar 3.1 Bukti Wawancara

perhatian yang diberi keluarga maupun pengalaman pelaku terdahulu yang juga pernah menjadi korban *bullying*. “Lingkungan yang buruk juga bisa mendukung *bullying* terjadi, diakibatkan lingkungan sekitar mewajarkan Tindakan tersebut.” Dari keterangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dendam dalam diri pelaku yang mana tidak diterima di keluarga dilampiaskan ke orang sekitar yang mana lingkungan mewajarkan tindakan tersebut.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan serta validasi dengan wawancara oleh ahli khususnya dalam bidang psikologi, penulis dapat merancang karya ini berdasarkan *insight* yang didapat. Dari tinjauan Pustaka yang dilakukan penulis mendapatkan fakta bahwa pelaku *bullying* mempersepsikan Tindakan *bullying* sebagai hal yang wajar. Serta dari hasil wawancara Ibu Hana Arifanti S.Psi, menyatakan bahwa persepsi mereka terbentuk karena banyak faktor seperti lingkungan, pergaulan, maupun keluarga. Permasalahan persepsi tersebut yang membuat kasus *bullying* masih kerap terjadi dikalangan remaja.

1.1.2 Pemecahan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, penulis menganalisis menggunakan analisis konten dan dihasilkan data bahwa permasalahan utama dalam terjadinya *bullying* adalah kesalahan persepsi pelaku. Oleh karena itu, hasil analisis

menunjukkan bahwa pemecahan masalah yang tepat ialah menyampaikan bahwa persepsi yang pelaku *bullying* bentuk selama ini tidak benar. Sehingga penulis mendapatkan data untuk perancangan media yang harus benar-benar *relate* dengan apa yang mereka alami. Media yang akan digunakan penulis berupa film pendek animasi 2D sebagai media penyampai pesan.

Animasi yang dibuat harus benar-benar menarik perhatian. Hasil karya harus memperhatikan aspek-aspek visual yang menarik perhatian para remaja. Visual style *anime* dapat memenuhi kebutuhan tersebut dikarenakan minat anak muda pada anime cukup tinggi. Narasi dibuat dengan memasukan elemen kehidupan sehari-hari yang mereka alami khususnya faktor utama penyebab pelaku *bullying* melakukan *bullying*.

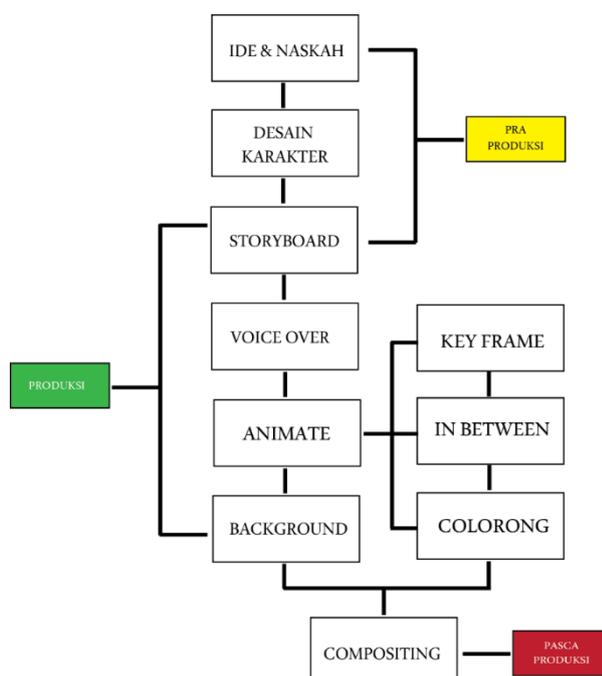
1.2 Perancangan

Pada tahap perancangan penulis memaparkan proses produk film pendek animasi “BROKEN”. berikut tahapan perancangan animasi “BROKEN” :

1.2.1 Konsep Perancangan

Perancangan animasi 2D didasarkan pada buku berjudul “THE CREATION PROCESS 2D ANIMATED MOVIE” yang ditulis oleh (Moreno, 2014). Buku tersebut menjelaskan proses pengerjaan animasi 2D dan berikut merupakan pipeline secara garis besar yang dijelaskan dari buku tersebut :

Secara garis besar proses tersebut dibagi menjadi 3 bagian yaitu proses



Gambar 3.2 Bagan Pipeline

praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Masing-masing proses sesuai dengan tahapan pengerjaan sebuah animasi.

1.2.2 Proses Perancangan

1. Pra Produksi

Proses Pra produksi animasi 2D yang diterapkan berdasarkan *pipeline* sebuah industri studio animasi asal kota Malang yaitu Mocca studio dan pada buku berjudul “THE CREATION PROCESS 2D ANIMATED MOVIE” yang ditulis oleh (Moreno, 2014) .

A. Naskah

Pra produksi dimulai dari pembuatan naskah cerita yang landasan film pendek animasi. Premis naskah tersebut bercerita tentang seorang pemuda yang suka melakukan perundungan di sekolahnya. Hal tersebut terjadi karena berbagai penyebab seperti keluarga maupun pergaulan karakter tersebut. Berbagai kejadian buruk akan menimpa karakter yang akan membuat dia sadar bahwa yang selama ini dia lakukan salah. Naskah “BROKEN” disertakan penulis dalam Lampiran 5.

B. Desain karakter

Naskah yang telah dibuat menjadi acuan untuk membuat karakter. Karakter akan dibuat sesuai *style* yang telah ditentukan yaitu *style anime*. Sebagai pelaku *bullying*, karakter dibuat sedemikian rupa agar menonjolkan sifat buruknya. Dengan *artstyle* anime, ekspresi sangat mudah ditonjolkan. Berikut merupakan desain dari karakter utama yang merupakan pelaku *bullying* dan juga korban *bullying*. Desain karakter melalui beberapa proses revisi agar sesuai dengan revisi penulis bedasar data yang didapat. Berikut adalah desain karakter utama dan karakter pendukung.

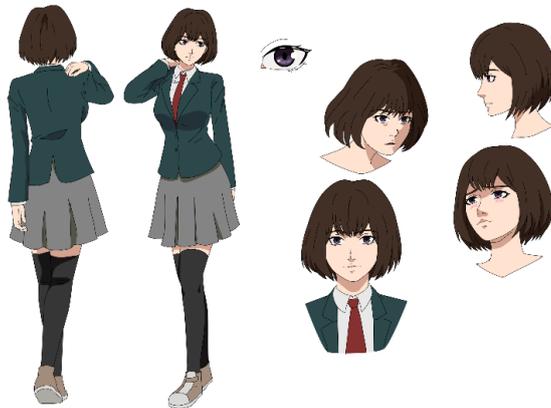
- Karakter utama (Brian)



Gambar 3.3 Karakter Brian

Brian merupakan seorang anak tunggal dari sebuah keluarga yang kurang harmonis. Sang Ayah adalah pemabuk berat setelah sepinggal Ibung beberapa tahun yang lalu. Brian selalu menjadi pelampiasan ketika Sang Ayang sedang mabuk. Oleh karena hal itu Brian menjadi sosok yang keras dan tanpa hati dalam hal merundung teman sekelasnya.

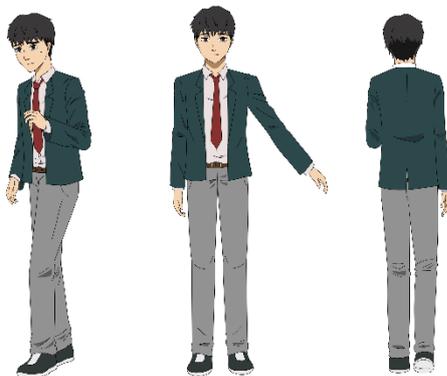
- Karakter pendukung (Chatline)



Gambar 3.4 Karakter Chatline

Chatline adalah salah satu murid sekolah yang merupakan anggota OSIS. Dia memiliki kepedulian yang besar pada teman sekelasnya dan ia paling tidak suka jika ada teman sekelasnya dirundung.

- Karakter pendukung (Alan)

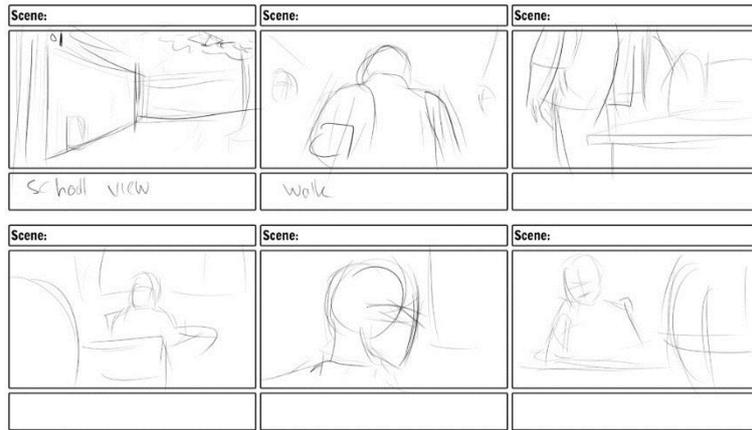


Gambar 3.5 Karakter Alan

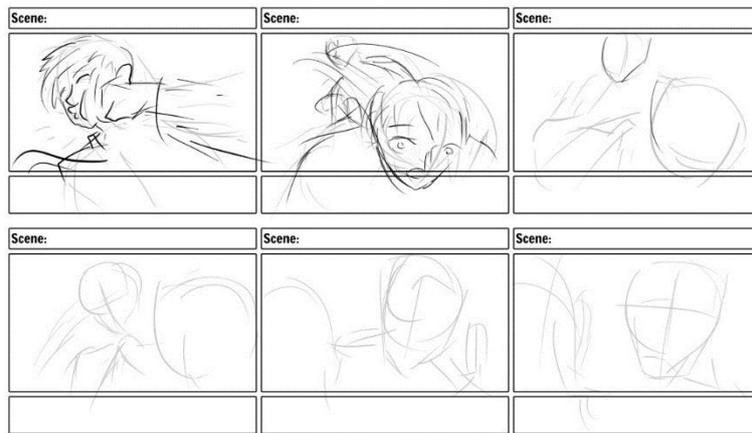
Alan adalah seorang siswa yang selalu menjadi korban bullying oleh Brian. Dia terlihat lemah dan memiliki kepribadian yang tertutup. Semasa kecil sebenarnya Brian dan Alan merupakan teman baik. Namun semuanya berubah ketika Brian mulai mengalami kekerasan yang dilakukan sang Ayah.

C. Storyboard

Setelah Desain karakter selesai, pembuatan *storyboard* dimulai. Naskah yang menjadi pedoman akan divisualkan dengan *storyboard* sebagai tahap awal komposisi shot dan *layout*. *Storyboard* menjadi acuan agar animator dapat mengerjakan animasi sesuai dengan konsep awal naskah. Berikut beberapa storyboard dari scene BROKEN.



Create your own at Storyboard That



Create your own at Storyboard That



Create your own at Storyboard That

Gambar 3.6 Contoh Beberapa *Storyboard Scene*

2. Produksi

Produksi dilakukan dengan menganimasikan karakter sesuai naskah dan storyboard yang sudah dibuat. Proses diawali dengan membuat *line* karakter dengan Teknik *frame by frame*. Proses diawali dengan membuat line art karakter sesuai desain karakter. *Line art* karakter dibagi menjadi tiga tahapan yaitu sketsa, *cleanup*, dan *in between*.

Setelah *line art*, proses berlanjut ke coloring animasi dan juga penambahan *voice over* karakter. Proses berlanjut ke pembuatan background animasi. background akan disesuaikan dengan angle animasi sesuai *storyboard* dan *line art* animasi.

a. Sketsa *keyframe*

Sketsa adalah tahap awal dalam menggambar *keyframe* animasi. Sketsa bertujuan agar mempermudah animator menggambarkan sebuah *scene*. Oleh Karena itu, pembuatan sketsa sangatlah berperan penting pada hasil animasi. Berikut adalah tahapan sketsa *keyframe* animasi tiap *scene*.



Gambar 3.7 Proses Pembuatan Sketsa *Line* Karakter *Scene* 1



Gambar 3.9 Proses Pembuatan Sketsa *Line Karakter Scene 2*



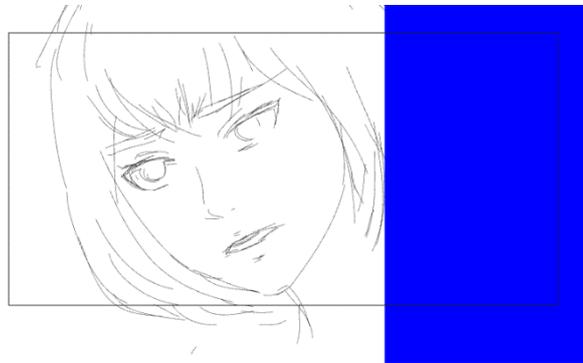
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Sketsa *Line Karakter Scene 3*

Gambar 3.10 Proses Pembuatan Sketsa *Line Karakter Scene 4*





Gambar 3.11 Proses Pembuatan Sketsa *Line Karakter Scene 5*



Gambar 3.13 Proses Pembuatan Sketsa *Line Karakter Scene 7*

Gambar 3.12 Proses Pembuatan Sketsa *Line Karakter Scene 6*



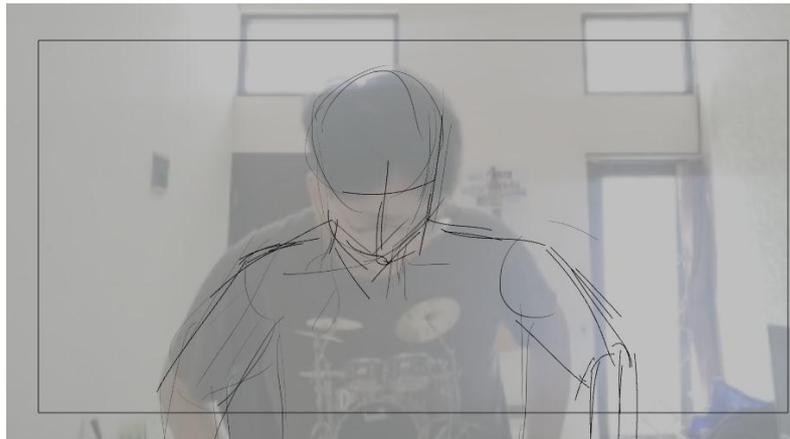


Gambar 3.14 Proses Pembuatan Sketsa *Line* Karakter *Scene* 8



Ada beberapa kasus dimana animator tidak langsung menggambar sketsa tetapi menggunakan video referensi dan menggunakan metode *rotoscope animation*. Proses *rotoscope* dilihat pda gambar dibawah ini.

Gambar 3.15 Proses Pembuatan Sketsa *Line* Karakter *Scene* 9



Gambar 3.16 Proses Pembuatan Sketsa *Rotoscope Line* Karakter

Pada scene yang menggunakan *rotoscope*, animator menggunakan video referensi untuk membuat gerakan karakter. Sketsa tidaklah harus 100% identik dengan gerakan referensi sehingga dapat disesuaikan dengan karakter. Setelah sketsa selesai Animator akan melanjutkan proses ke *clean-up keyframe*.

b. *Clean-up keyframe*

Clean-up adalah tahapan dimana animator merapikan sketsa keyframe agar menjadi *line art* animasi. Line art yang rapi akan mempermudah proses berikutnya seperti coloring dan shading. Line art rapi juga memperlihatkan hasil akhir animasi dan bentuk sebuah karakter sesuai visi dari sang animator.



Gambar 3.17 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter Scene 1

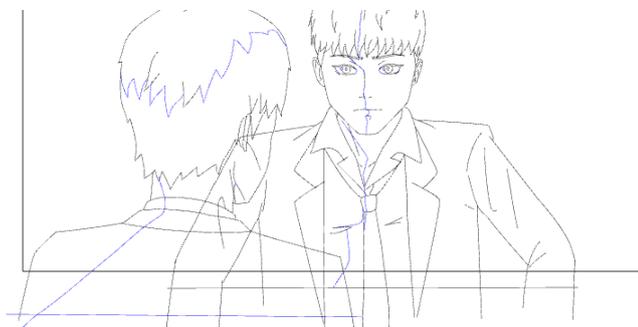


Gambar 3.18 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene 2*



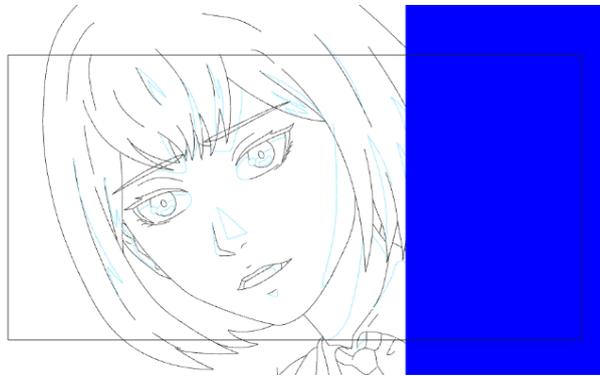
Gambar 3.19 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene 3*

Gambar 3.20 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene 4*





Gambar 3.21 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene* 5



Gambar 3.22 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene* 6

Gambar 3.23 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene* 7





Gambar 3.24 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene* 8

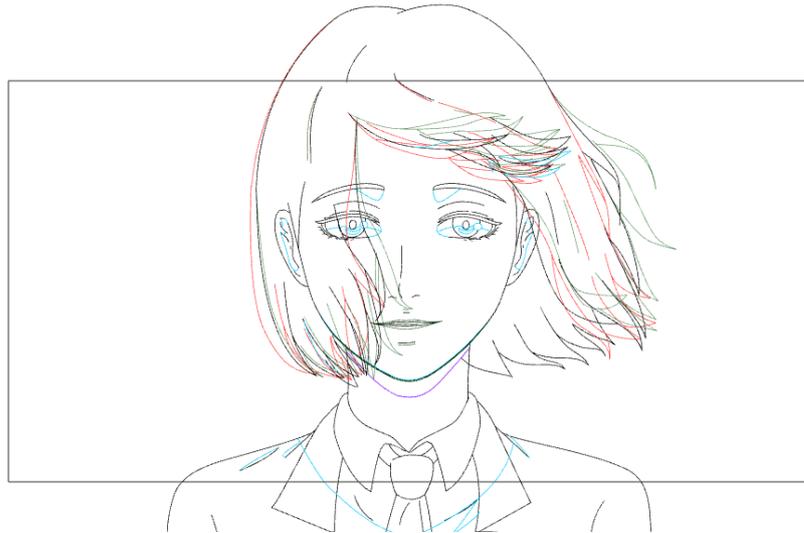


Garis biru pada *clean up animation* diatas merupakan garis yang disebut *shade line*. *Shade line* bertujuan agar saat coloring animator dapat membedakan area mana yang terang dan gelap.

c. *In-between keyframe*

In-between keyframe bertujuan agar gerakan animasi menjadi lebih *smooth*. Pergerakan animasi setelah penerapan *in between* juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas emosional sebuah *scene* sesuai dengan *script* yang sudah dibuat. Berikut salah satu contoh *scene In-between*

Gambar 3.25 Proses Pembuatan Cleanup *Line* Karakter *Scene* 9



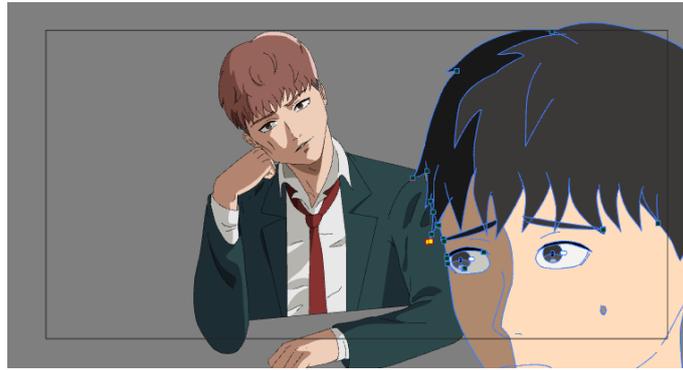
Gambar 3.26 Proses Pembuatan *In-Between Line* Karakter

Untuk mempermudah pengerjaan *In-between*, animator menggunakan fitur *onion skin*. Yaitu fitur yang menunjukkan garis merah dan hijau seperti gambar diatas. Garis merah dan hijau pada gambar merupakan *guideline* dari keyframe sesudah dan sebelum frame yang dikerjakan. merah menggambarkan frame sebelum sedangkan hijau menggambarkan frame sesudah.

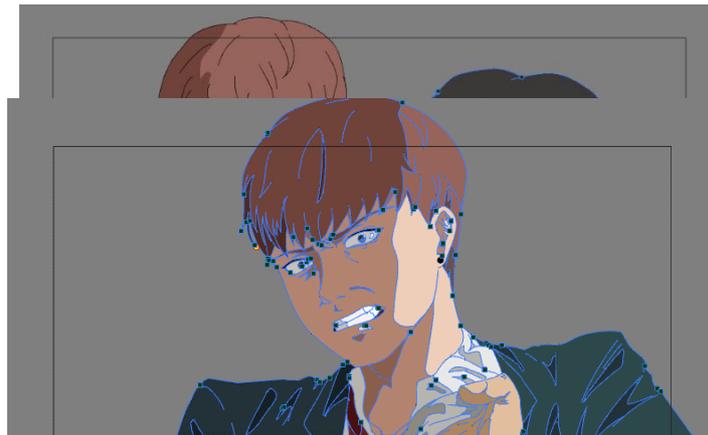
Setelah pembuatan line selesai, animasi memasuki proses *coloring* yaitu pemberian warna pada karakter.

d. *coloring & shading*

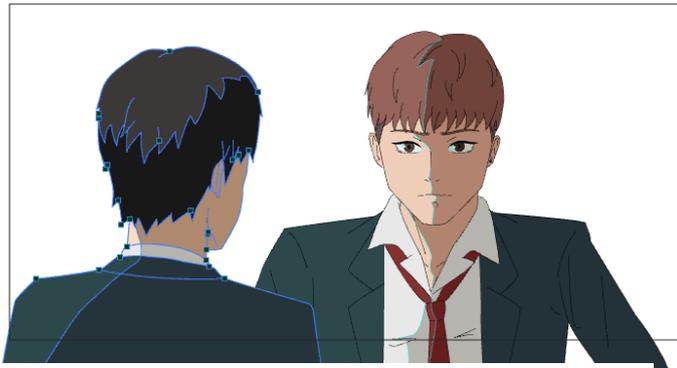
Pemberian warna disesuaikan pada desain awal karakter. Disamping itu *shading* dan *lighting* juga ditambahkan agar animasi terasa lebih hidup dan memperindah visual dari animasi. Pada proses pemberian warna pada line animasi, animator menggunakan *paint bucket tool*. Cara *paint bucket* bekerja seperti halnya menumpahkan cat pada beberapa area line sehingga memberikan warna kulit karakter, rambut, baju, dsb. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.27 Proses *Coloring* Karakter *Scene 1*



Gambar 3.28 Proses *Coloring* Karakter *Scene 2*



Gambar 3.29 Proses *Coloring* Karakter *Scene 3*

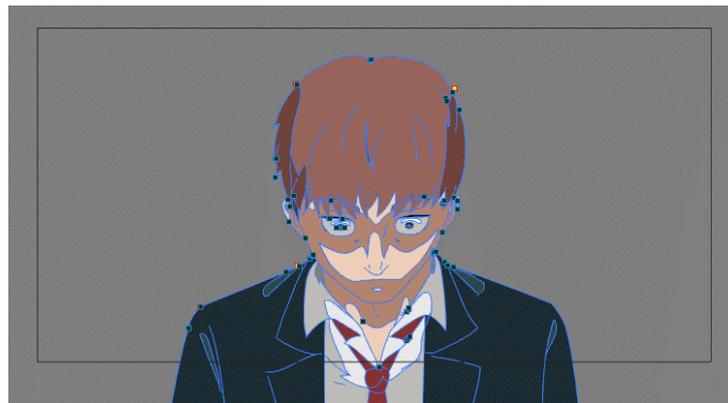
Gambar 3.30 Proses *Coloring* Karakter *Scene 4*

Gambar 3.31 Proses *Coloring* Karakter *Scene 5*





Gambar 3.32 Proses *Coloring* Karakter *Scene 6*
Gambar 3.33 Proses *Coloring* Karakter *Scene 7*



Gambar 3.34 Proses *Coloring* Karakter *Scene 8*



Gambar 3.35 Proses *Coloring* Karakter *Scene 9*

garis biru pada gambar diatas merepresentasikan line cleanup yang sudah dibuat. Sehingga animator dapat mengerjakan color animasi tanpa terganggu garis hitam *line art*.

Selain karakter, *background* pada animasi juga diperlukan. Untuk *background* sendiri akan dibuat beberapa dengan foto yang di kartunisasi dan beberapa dengan metode animasi 3D.

e. *Voice over & sound effect*

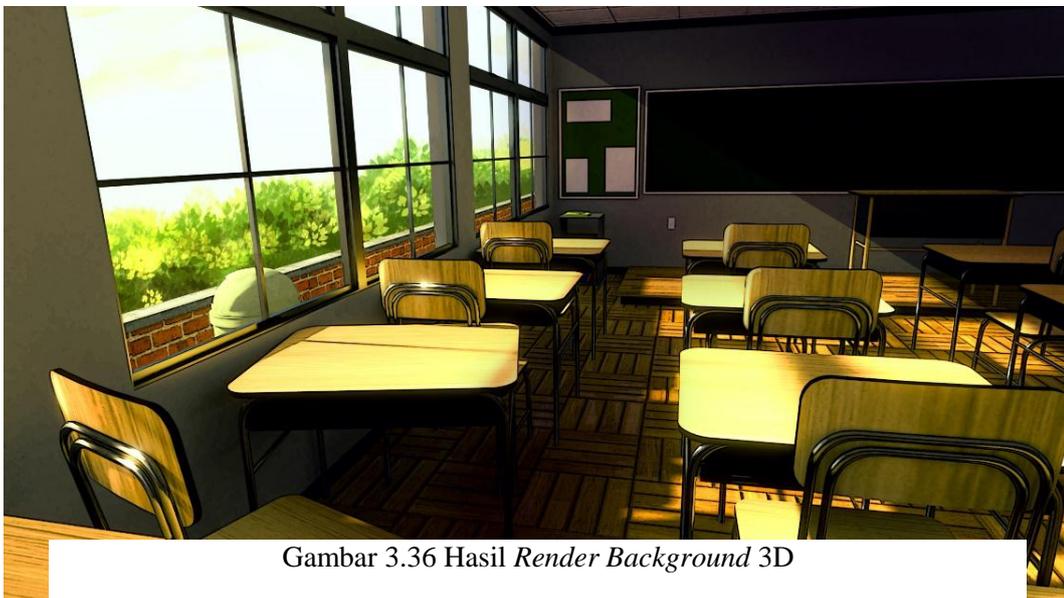
Voice over direkam guna memberikan suara pada karakter. Voice over karakter diisi berdasarkan script yang sudah dibuat oleh penulis. Proses perekaman menggunakan mic dan soundcard lalu di record menggunakan *software* Bernama OBS. Sedangkan untuk *sound effect* animator menggunakan *software* Bernama *soundly* untuk mendapatkan *free access* ke berbagai macam jenis *sound effect*.

f. *Background*

Background dibuat menggunakan model 3D yang di render terpisah dengan *background* langit. Model *background* yang sudah di render dengan format PNG akan diedit dalam photoshop. animator juga menambahkan tekstur painting dan *background* langit sesuai style anime. berikut proses pembuatan

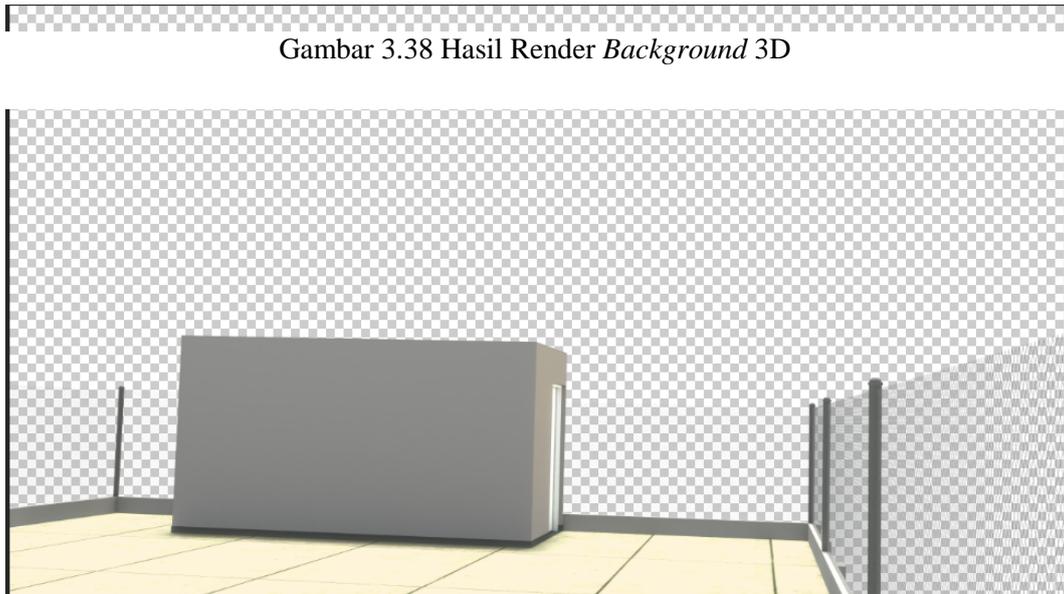


background



Gambar 3.36 Hasil Render *Background* 3D

Gambar 3.37 Proses *Pembuatan Background Animasi Di Photoshop*

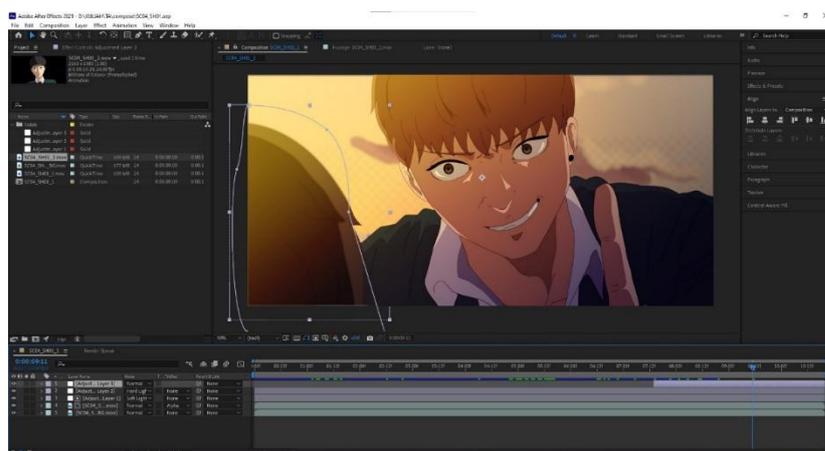




Gambar 3.39 Proses *Pembuatan Background Animasi* Di Photoshop

3. Pasca produksi

Pada proses pasca produksi Animasi dari karakter dan juga *background* disatukan. Semua animasi karakter yang sudah selesai akan di *render* dengan format PNG *sequence*, agar lebih memudahkan animator dalam proses compositing. Setelah semua animasi karakter selesai di *render*, barulah digabungkan dengan background yang telah dibuat dalam *software* compositing. Dalam compositing akan diberlakukan penyesuaian warna dan lighting pada karakter dan *background* agar terkomposisi menjadi sebuah *sequence* yang sempurna.



Gambar 3.40 Proses *Compositing*

Setelah animasi dan background sudah menjadi satu dan efek semua sudah ditambahkan, proses editing setiap scene yang dan memberikan ataupun soundtrack pada film pendek animasi “BROKEN”.

Kriteria Jawaban	Skor
------------------	------

barulah dilakukan yaitu menyatukan sudah dirender sound effect

4. Testing atau Evaluasi

Setelah semua *sequence* animasi terkomposisi dengan sempurna, semua *sequence* akan digabungkan lalu dilakukan proses *render* akhir. Hasil dari render akhir tersebut merupakan hasil prototype film pendek animasi “Broken” yang siap *testing* atau evaluasi. Evaluasi dilaksanakan dengan melakukan konsultasi dengan dosen, teman, dan animator guna mendapatkan kritik dan saran yang membangun. Dari berbagai kritik dan saran yang masuk dijadikan sekumpulan revisi untuk memperbaiki karya. Karya yang sudah diperbaiki akan dipublikasikan lewat platform video seperti YouTube atau Instagram. Dengan adanya karya ini, diharapkan dapat berguna sebagai media penyampai pesan terkhususnya kepada siswa jenjang SMA atau setara.

1.3 Rancangan Pengujian

Pada metode rancangan pengujian ini penulis menggunakan metode survei kuesioner melalui *Google Form* melalui pendekatan Skala Likert. Dalam skala ini variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, dan indikator variabel ini akan dijadikan titik tolak dalam menyusun butir-butir instrumen penelitian yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. (Yuliarmi, 2019)

Penulis menggunakan lima tingkat tanggapan terhadap pertanyaan atau pernyataan, dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Berikut lima tanggapan tersebut :

Tabel 3.2 Lima Tingkat Tanggapan Pengujian

Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kriteria penafsiran responden ditentukan dengan terlebih dahulu menghitung index antara satu kriteria dengan kriteria lainnya melalui cara menghitung total skor dibagi dengan Y (jumlah skor tertinggi) dikalikan dengan 100 %. Hal tersebut sesuai pada persamaan berikut :

$$\text{Indexs \%} = \frac{\text{Total Score}}{Y} \times 100$$

Dengan demikian dapat ditentukan kriteria penafsiran responden pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kategori Indeks

Indeks	Pengertian
80% - 100%	Sangat Setuju
60% - 79%	Setuju
40% - 59%	Ragu-Ragu
20% - 39%	Tidak Setuju
0% - 19%	Sangat Tidak Setuju

Target *audience* adalah anak remaja jenjang SMA dan setara. Pertanyaan kuisisioner yang akan diberikan mengambil referensi berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Roziki, 2021). Berikut pertanyaan pada kuisisioner.

Tabel 3.4 Isi Pertanyaan Kuesioner

No	Indikator	SS	S	KS	TS	STS
1	Animasi yang ditampilkan menarik					
2	Alur cerita bullying yang disampaikan jelas.					
3	Dialog atau narasi yang disampaikan dapat dipahami					
4	Visual atau gambar dari animasi tampak bagus					
5	Background musik dan sound effect mendukung suasana film					
6	Karakter menarik dan mudah diingat					
7	Kegiatan bullying merugikan orang sekitar					
8	Pesan tentang dampak buruk bullying dapat dipahami					