

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I







Nama : Rasyid Tsabit Alfajri






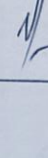

NIM : 21120031

No. Ponsel : 0882 - 2523 - 5184

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Komik berjudul "Panggung Sosial Media Yulis dan Keputusan besarnya" sebagai Media Edukasi Bijak dalam Menggunakan Sosial Media

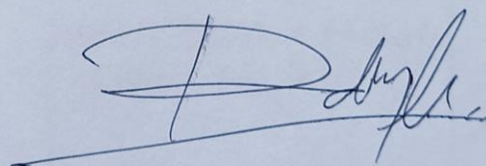
Dosen Pembimbing I : Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang diperlukan	paraf
1	15 Januari 2024	Judul penelitian	Pemusatan judul	
2	1 Februari 2024	Pertanyaan untuk wawancara	Memperbaiki pertanyaan akan diajukan ke narasumber	
3	7 Februari 2024	Hasil wawancara	Membuat kesimpulan akhir dari data yang telah dijawab narasumber serta Membuat pertanyaan baru untuk mewawancarai target audience	
4	20 Februari 2024	Hasil wawancara dan Kuisisioner	Membuat kesimpulan akhir terhadap data yang telah diberikan oleh narasumber atau target audience. serta memperbaiki rancangan kuisisioner untuk siswa SMPN 15 Tegal	
5	21 Februari 2024	Hasil Kuisisioner	Membuat kesimpulan terhadap kuisisioner yang telah diisi target audience. Lalu mencari target audience Siswa SMA/SMK untuk menambah data lebih lanjut	
6	29 Februari 2024	Hasil Kuisisioner	Membuat perbandingan data antara remaja SMPN 15 Tegal dan remaja SMKS Budi Utomo Brebes	

7	15 Maret 2024	Membuat Skenario	Revisi Skenario, memperbaiki cerita agar sesuai dengan data dan target audience	
8	20 Maret 2024	Hasil akhir Skenario	ACC Skenario / Cerita. melanjutkan membuat Storyboard dan desain karakter	
9	1 April 2024	Desain Karakter	Memperbaiki desain karakter sesuai dengan karakteristik anak sekolah SMA / SMK	
10	30 April 2024	Storyboard	Memperbaiki Storyboard, melanjutkan proses lineart	
11	27 Mei 2024	Lineart	Pengecekan lineart dan melanjutkan progress yang kurang, coloring dan Motion	
12	1 Juli 2024	Hasil Akhir	Hasil Akhir Motion Komik	
13	16 Juli 2024	Laporan Tugas Akhir	Pengecekan Keseluruhan Laporan	

Tegal, 15 Agustus, 2024

Dosen Pembimbing I



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II




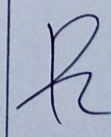
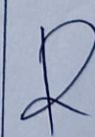
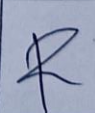
Nama : Rasyid Tsabit Alfajri



NIM : 21120031

No. Ponsel : 0882 - 2523 - 5184

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Komik berjudul "Panggung Sosial Media Yulis dan Keputusan besarnya" sebagai Media Edukasi Bijak dalam Menggunakan Sosial Media

Dosen Pembimbing I : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang diperlukan	paraf
1	9-Juli 2024	Bab I Pendahuluan	Revisi Bab I = Tambah daftar Pustaka	
2	10-Juli 2024	Bab II Tijuan Pustaka	Revisi Bab II = Perbaikan Penelitian sejenis	
3	12 Juli 2024	Bab III Metode penelitian	Revisi Bab III = tambah gambar Maps	
4	13-Juli 2024	Bab IV	Revisi Bab IV = tambah gambar hasil	
5	17 Juli 2024	Bab V	Revisi Bab V = ubah kesimpulan dan saran	
6	15 Juli 2024	Bab I-V	Perbaikan Paragraf & Penempatan	

7	16 Juli 2024	Bab 1-V	Penamplohan Gambar	
8	17 Juli 2024	Bab 1-V	cek Keseluruhan Laporan	

Tegal, 15 Agustus 2024

Dosen Pembimbing II



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015.272

Lampiran 3 Surat Kesepakatan Pembimbing 1

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:
Pihak Pertama

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri
NIM : 21120031
Program Studi : D III Desain Komunikasi Visual (DKV)

Pihak Kedua

Nama : Robby Hardian, S.IP., M.Ds
Status : Dosen/Praktisi
NIDN : 0606098402
Jabatan Fungsional : Dosen tetap
Pangkat/Golongan :

Pada hari ini.....tanggal.....telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa pihak kedua bersedia menjadi Pembimbing I/II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

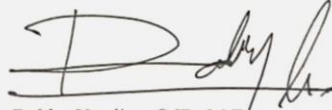
Tegal,.....2024

Pihak Pertama



Rasyid Tsabit Alfajri

Pihak Kedua



Robby Hardian, S.IP., M.Ds

Mengetahui
Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIDN: 0615.272

Lampiran 4 Surat Kesepakatan Pembimbing 2

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:
Pihak Pertama

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri
NIM : 21120031
Program Studi : D III Desain Komunikasi Visual (DKV)

Pihak Kedua

Nama : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
Status : Dosen
NIDN : 0615039201
Jabatan Fungsional : Kaprodi D III Desain Komunikasi Visual
Pangkat/Golongan :

Pada hari ini.....tanggal.....telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa pihak kedua bersedia menjadi Pembimbing I/II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Tegal,.....2024

Pihak Pertama



Rasyid Tsabit Alfajri

Pihak Kedua



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

Mengetahui

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIP: 0615039201

Lampiran 5 Wawancara Narasumber Guru BK

1. Menurut bapak pengertian sosial media sosial media?

merupakan tempat atau media setiap orang berinteraksi dengan orang lain di tempat berbeda.

2. dampak positif dan negatif penggunaan sosial media pada remaja?

dampak negatif dapat merusak mata dan berpotensi adanya konten pornografi
“ada siswa SMP kelas 7 menggunakan pakaian Mini dan menunjukkan atau menonjolkan bagian dada”

dampak positif bisa menjalin hubungan dari jarak jauh

“Pernah suatu saat ada siswa yang memakai foto temannya dari hasil screenshot kemudian diedit dan diberi stiker kotoran atau tahi Kemudian ditambahkan tulisan Raine kaya bokong ayam lalu diunggah dan korban pun melaporkan ke BK”

3. Sejauh mana sosial media mempengaruhi perkembangan identitas remaja?

“sosial media mempunyai kecenderungan lebih mengarah ke hal negatif dalam pembentukan identitas siswa”

“ada beberapa anak memakai seragam telah pulang sekolah kemudian menonton bioskop di Transmart lalu difoto orang lain kemudian anak-anak tersebut diberi arahan oleh guru PK boleh ke bioskop tapi ganti baju dulu dengan pakaian bebas jangan memakai Pak jangan memakai seragam atau identitas sekolah”

“Jika menulis tulisan atau teks pada sosial media kalau digunakan secara benar dan bijak pasti hasilnya bagus contohnya mendapatkan uang dari sosial media tapi banyak juga orang yang mencari uang dengan menyalahgunakan sosial media contohnya judi online dan dengan uang

4. Apakah ada murid Bapak atau Ibu yang pernah mengalami cyberbullying?

“banyak Mas sudah banyak” enter

“ada kasus lagi sudah ketahuan dan belum diberi konseling dan akan dilaksanakan pada hari Senin”

“Ada anak yang bilang lewat WA namun belum ngomong secara langsung dengan guru PK guru BK enter pembullying pembullying secara verbal Tapi lewat WA jadi termasuk cyberbullying korban dibilang oleh pelaku bocah penyakitkan kerempeng masih ada bukti kencing lah”

itu pribadi antar siswa pak”

“Iya tapi walaupun pribadi tapi nggak satu orang yang kena Misal a melawan hal tersebut dengan media yang sama tapi tidak berani ngomong secara langsung”

“padahal anak yang melakukan adalah Duta anti bullying”

5. **Apakah ada penyuluhan mengenai etika dalam menggunakan sosial media?**
“kalau penyuluhan belum ada tapi untuk materi cyber bullying di LKS sudah ada dan digunakan oleh kelas 7 terlebih dahulu dan kelas 8-9 belum ada dan nama materinya adalah bijak dalam menggunakan sosial media”
6. **Apakah siswa mempunyai kecenderungan untuk terlibat dalam cyber bullying?**
“semua siswa mempunyai potensi namun tindakan tersebut lebih diarahkan ke fisik”
“kemarin ada siswa yang malak sampai menjerat leher dengan dijera lehernya”
“kalau *Cyberbullying* nggak terlalu tapi memiliki potensi untuk ada”
7. **Bagaimana pendekatan guru terhadap siswa yang menjadi pelaku cyber bullying?**
“pelaku itu kita Panggil nanti ngobrol seperti wawancara Kenapa sih kamu sampai melakukan ini dengan alasan apa dengan tujuan apa jadi guru atau kita tahu kemudian dipecahkanlah masalahnya dengan saling tidak merugikan yang sering dilakukan seperti itu di SMP 15”
“diberi masukan supaya lebih bisa mengontrol emosi Jangan sampai kita emosi terus meluapkan emosinya pelampiasannya melalui sosial media dan perkata kasar di sosial media”
8. **Bagaimana mencegah agar murid tidak menjadi pelaku cyber bullying?**
“di LKS sudah ada tentang materinya seperti bullying verbal bullying fisik bullying sosial dan bullying elektronik atau Cyber
9. **Bagaimana cara menggunakan sosial media secara bijak?**
“ cara menggunakan sosial media secara bijak ya Posting hal-hal yang baik saja walaupun tidak ada tidak usah diposting”

Lampiran 6 Wawancara Narasumber Murid SMPN 15 Tegal kelas 8

Narasumber

1. Rara
 2. Anis
 3. Zahra
-
1. Kalian lebih Suka Komik, Animasi, Novel atau film?
Rara : film
Anis : Film
Zahra : Film
Kalau Nonton dilnya di bioskop atau di rumah?
Rara, Anis, Zahra : Di rumah
 2. Kalian lebih suka genre apa? Drama, Komedi, Aksi dll?
Rara : Romance
Anis : Horor
Zahra : Action
Dari produksi mana yang paling kalian suka? Lokal, Hollywood, Drama Jepang, Drama Korea ?
Rara : Lokal Indonesia
Anis : Semua Jenis
Zahra : Drama Korea
 3. Waktu yang kalian butuhkan untuk belajar atau membaca berapa lama
Rara : 1 – 2 Jam
Anis : bisa sampai seharian dengan belajar menggunakan dengan video edukasi
Zahra : 1 – 3 jam
 4. Kalau judul film yang paling kamu ingat dan paling kamu suka itu apa?
Rara : Film Ancika
Anis : Perempuan Tanah Jahanam
Zahra : Night Has Come
 5. Kalian Tertarik tidak untuk baca Komik atau pernah tidak untuk baca komik?
Rara : Kurang Tertarik
Anis : lebih Suka Novel tetapi pernah baca komik yang bercerita tentang membuat komik
Zahra : Pernah Baca Komik Jepang “Blue Lock” tapi lebih kurang tertarik
 6. Kalian Pernah ke Gramedia (Toko buku) Pernah tidak baca komik disitu?
Rara : lebih ke novelnya
Anis : Komik Menarik sih tapi kurang suka
Zahra : lebih seringnya novel
 7. Jika Diurutkan 1 – 4 mana urutan yang paling kamu sukai Komik, Novel, Animasi, Film?
Rara : 1. Film
2. Novel
3. Animasi
4. Komik

Anis : 1. Film
2. Animasi
3. Komik
4. Novel

Zahra : 1. Novel
2. Film
3. Komik
4. Animasi

8. Ada Tidak inspirasi untuk membuat hal yang kalian sukai dari film yang kalian pernah tonton?
Rara : Pernah Pengen bikin cerita
Anis : Pernah sih Bikin tapi Cuma setengah doang kemudian ganti cerita inspirasi kalau sudah mentok ganti lagi
Zahra : sama juga Pernah bikin tapi setengah jadi mau lanjut atau tidak mau lanjut tapi bingung
9. Kalian Pernah membuat gambar kan kalau gambar sukanya gambar apa?
Rara : Gak tau sih tapi sukanya gambar abstrak gitu coretan coretan nanti memebentuk orang alam dll
Anis : Cuma bisa gambar gunung rumah tergantung mood juga sih kalo gambar
Zahra : sama abstrak juga
10. Kalian Main Game atau Tidak?
Rara : Main sih tapi jarang, sekarang lagi main super SUS Main Mobile Legend sekarang udah sekarang udah jarang, Roblox juga
Anis : FF atau Freefire
Zahra : sekarang udah gak main, Pernah juga main COD Call of duty, Pernah main Genshin tapi gak kuat
11. Kalau main character atau tokoh utama kalian suka yang cewek atau cowok?
Rara : Tergantung filmya, tapi kayaknya laki – laki
Anis : Laki - Laki
Zahra : Karena aku sukanya genre action aku sukanya laki – laki
12. Anime kalian pada melihat tidak?
Rara : gak suka
Anis : Lumayan, Toji anime paling suka jujutsu, nonton random aja karakternya doang
Zahra : ada sih Tergantung Animenya FOMO gitu

Kesimpulan :

Dari Hasil wawancara film cenderung lebih diminati akan tetapi minat baca terhadap buku cukup tinggi. Selain itu pengaruh film dan bacaan cukup mempengaruhi inspirasi para narasumber untuk membuat suatu hal.

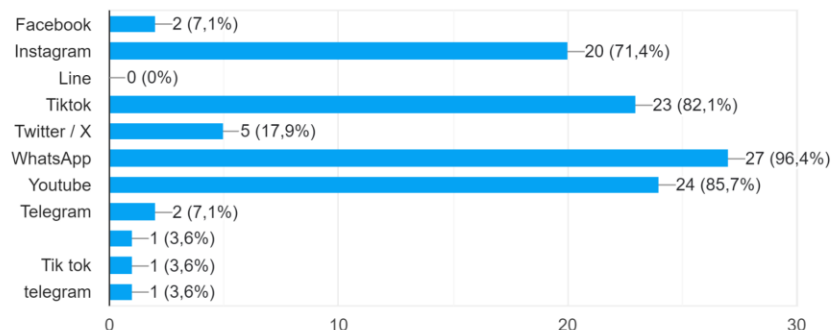
Lampiran 7 Foto Bersama Narasumber



Lampiran 8 Beberapa Hasil Kuisisioner SMPN 15 Tegal kelas 8A

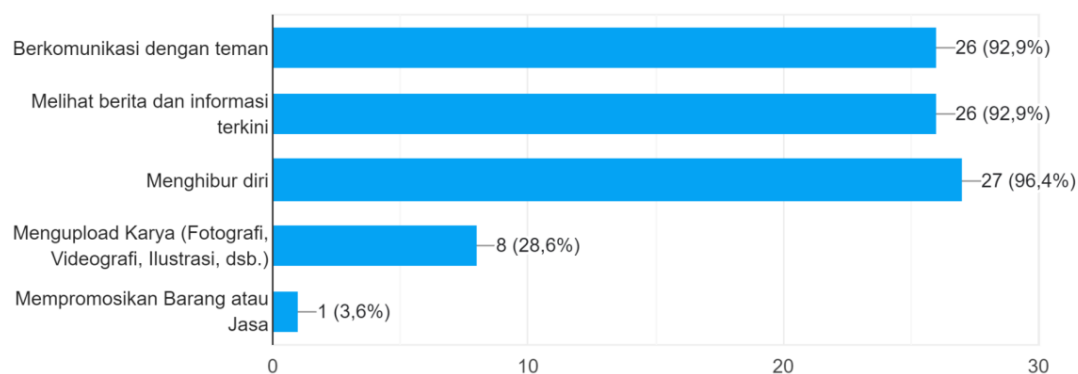
Sosial Media Apa Saja yang Paling Sering Anda Pakai?

28 jawaban



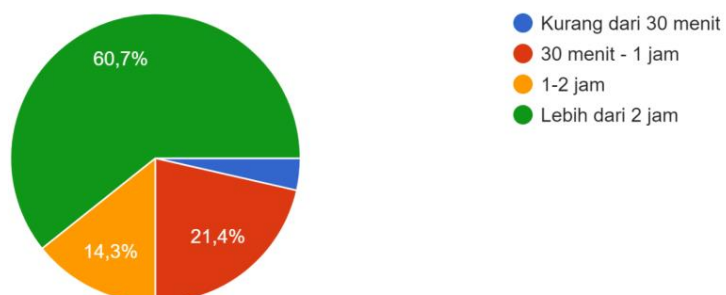
Apa Tujuan Anda Menggunakan Sosial Media?

28 jawaban



Seberapa sering Anda menggunakan sosial media dalam sehari?

28 jawaban



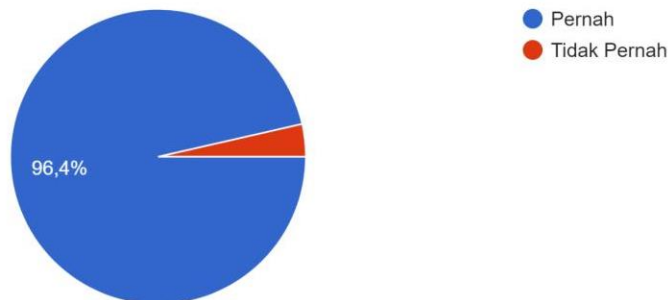
Apakah Anda pernah melihat Postingan yang mendapat komentar Postif dan Pujian?

28 jawaban



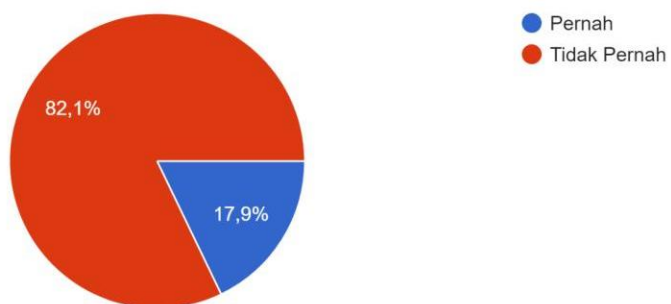
Apakah Anda pernah melihat Postingan yang mendapat komentar Negatif dan Hujatan?

28 jawaban



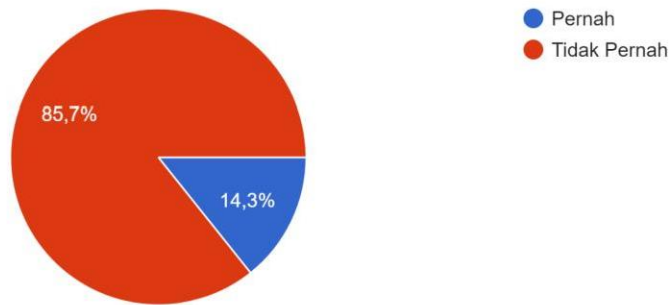
Apakah Anda pernah menjadi korban CyberBullying di Sosial Media?

28 jawaban



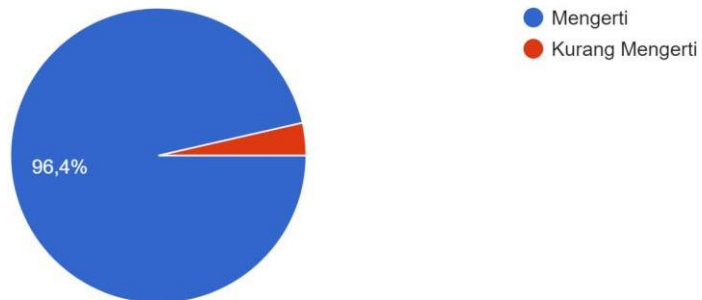
Apakah Anda Pernah Melaporkan tindakan CyberBullying ke Pihak Aplikasi Sosial Media?

28 jawaban



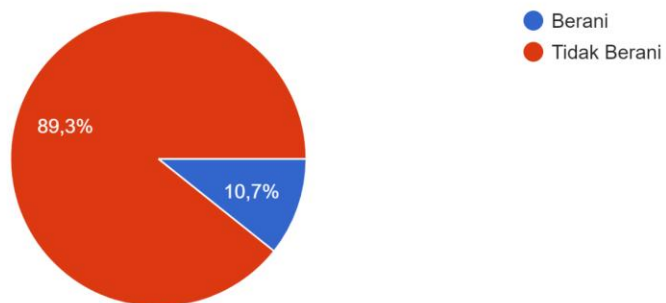
Apakah Anda Mengerti apa saja dampak yang dialami korban Cyberbullying?

28 jawaban



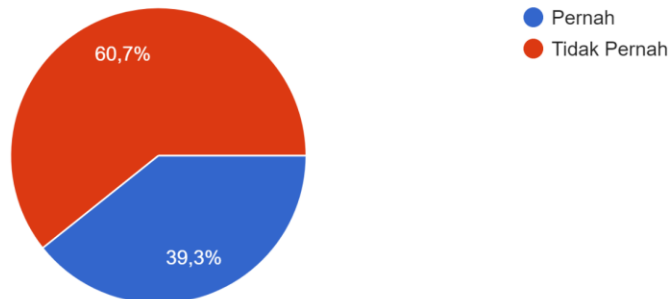
Apakah Anda Berani berkomentar atau memberikan pendapat, meskipun dapat menimbulkan respon negatif atau hujatan dalam sebuah postingan?

28 jawaban



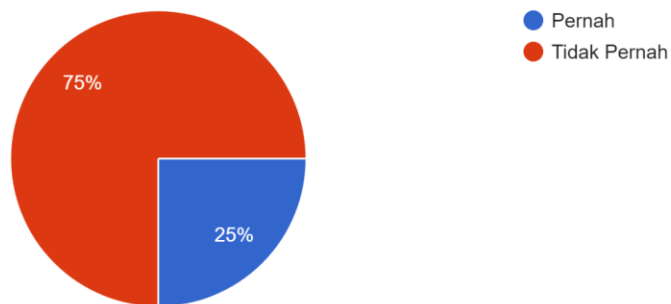
Apakah Anda Pernah mendapat pesan berulang/spam dari seseorang orang yang tidak dikenal, dan anda tidak menginginkan hal tersebut?

28 jawaban



Apakah Anda pernah mencari tahu informasi profil seseorang hingga ingin mencari informasi pribadi seperti alamat dan nomor HP?

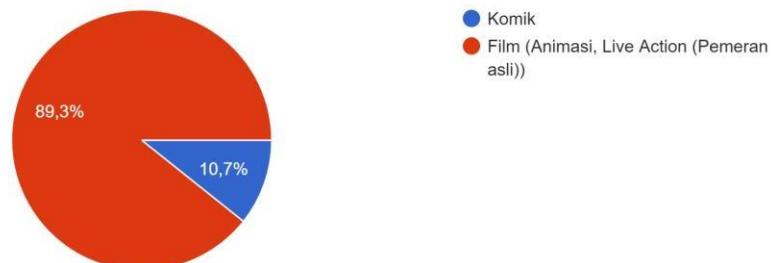
28 jawaban



Penggunaan Media Edukasi

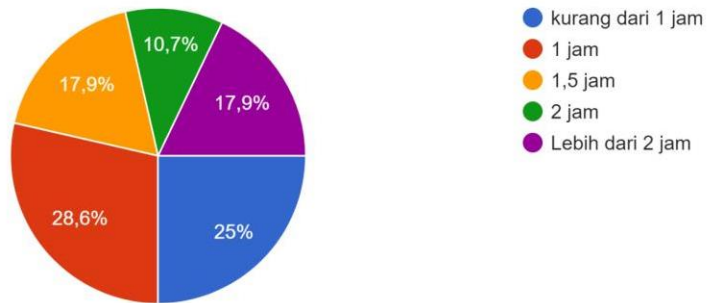
Apakah Anda Lebih Menyukai Komik atau Film?

28 jawaban



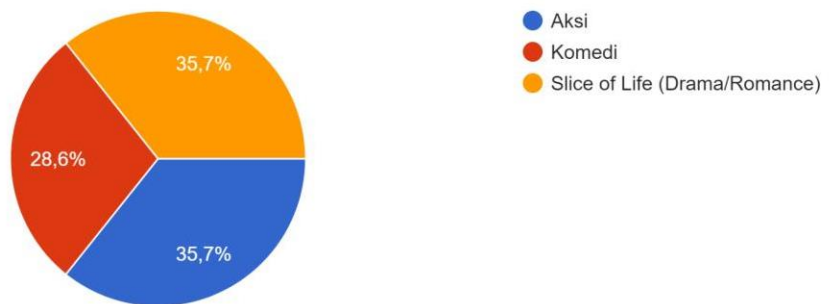
Berapa waktu yang anda habiskan untuk membaca komik atau menonton film?

28 jawaban



Genre Komik atau Film yang paling sukai untuk dibaca atau ditonton?

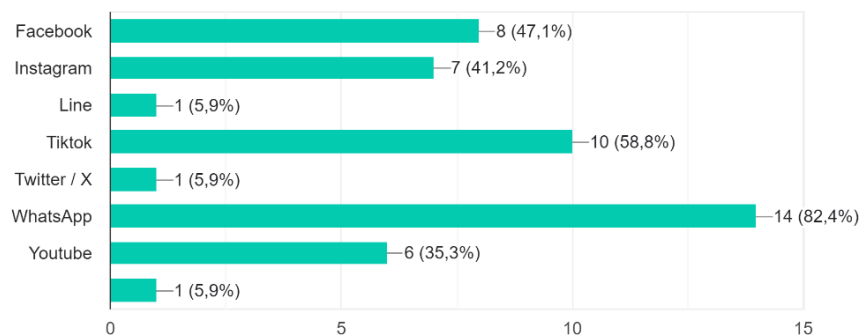
28 jawaban



Lampiran 9 Beberapa Hasil Kuisisioner dan foto Bersama Kepala Sekolah SMKS Budi Utomo Brebes

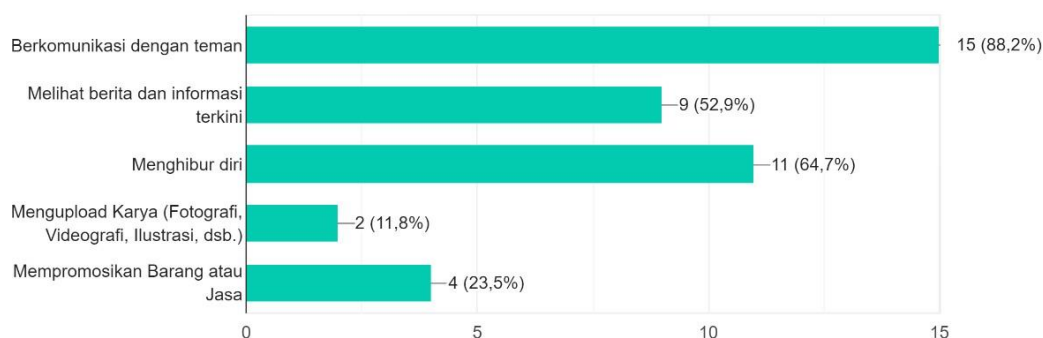
Sosial Media Apa Saja yang Paling Sering Anda Pakai?

17 jawaban



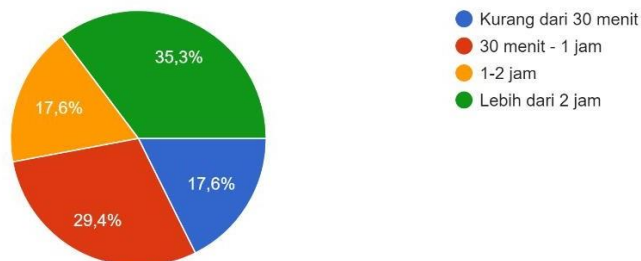
Apa Tujuan Anda Menggunakan Sosial Media?

17 jawaban



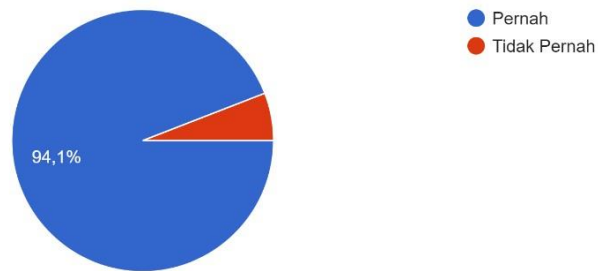
Seberapa sering Anda menggunakan sosial media dalam sehari?

17 jawaban



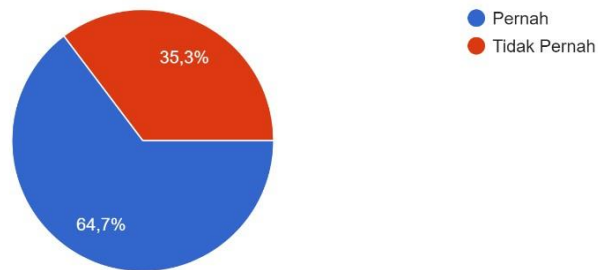
Apakah Anda pernah melihat Postingan yang mendapat komentar Postif dan Pujian?

17 jawaban



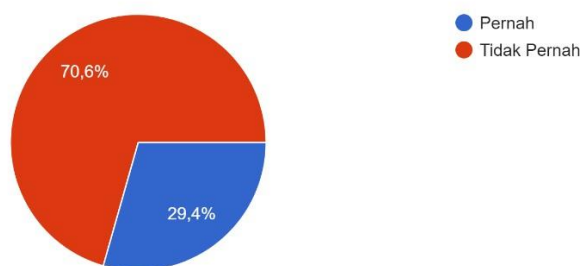
Apakah Anda pernah melihat Postingan yang mendapat komentar Negatif dan Hujatan?

17 jawaban



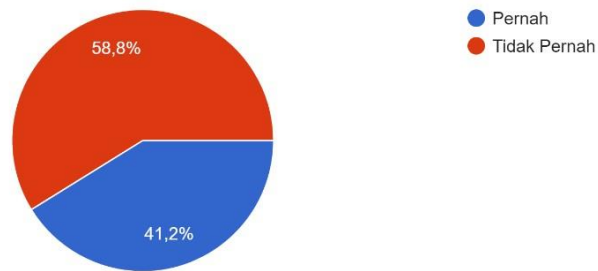
Apakah Anda pernah menjadi korban CyberBullying di Sosial Media?

17 jawaban



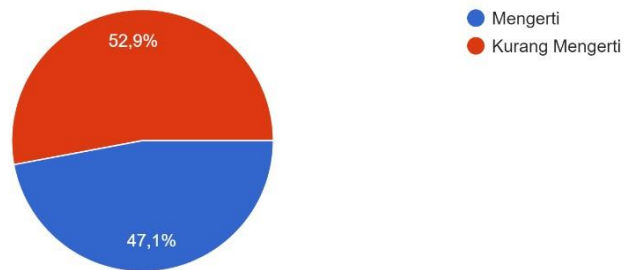
Apakah Anda Pernah Melaporkan tindakan CyberBullying ke Pihak Aplikasi Sosial Media?

17 jawaban



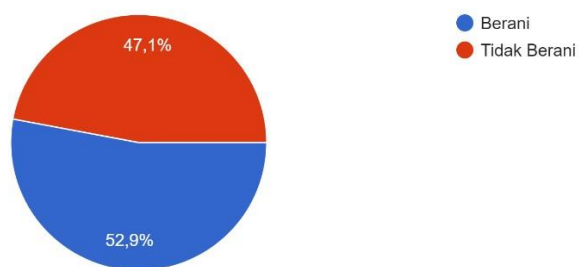
Apakah Anda Mengerti apa saja dampak yang dialami korban Cyberbullying?

17 jawaban



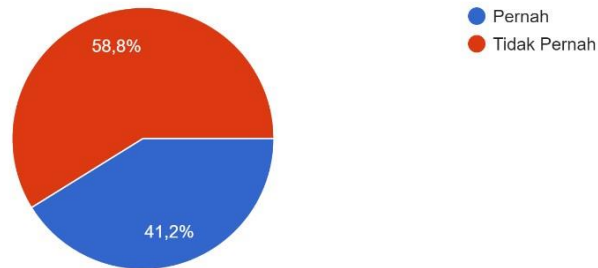
Apakah Anda Berani berkomentar atau memberikan pendapat, meskipun dapat menimbulkan respon negatif atau hujatan dalam sebuah postingan?

17 jawaban



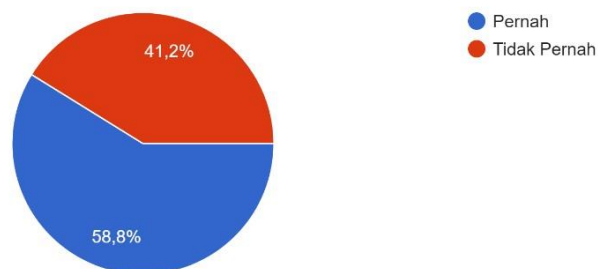
Apakah Anda Pernah mendapat pesan berulang/spam dari seseorang orang yang tidak dikenal, dan anda tidak menginginkan hal tersebut?

17 jawaban



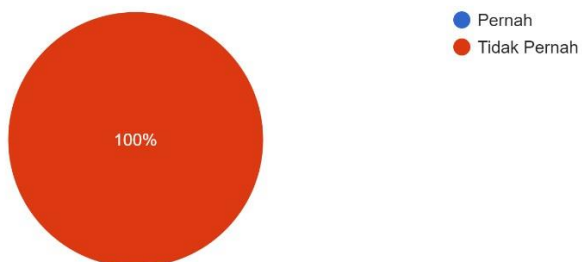
Apakah Anda pernah mencari tahu informasi profil seseorang hingga ingin mencari informasi pribadi seperti alamat dan nomor HP?

17 jawaban



Apakah Anda pernah menggunakan akun palsu atau anonim untuk melakukan tindakan yang dapat dianggap sebagai cyberbullying?

17 jawaban



Penahkah Anda Memberikan Komentar Negatif seperti Rasis, Penghinaan, dan Merendahkan orang lain selain di Sosial Media misalnya di Game Online?

17 jawaban

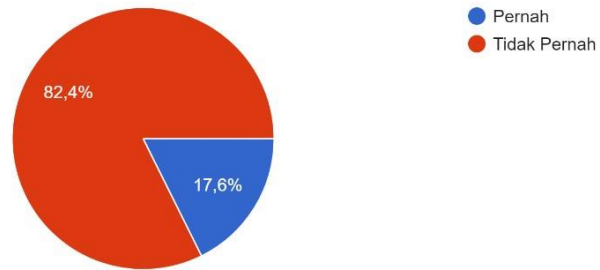
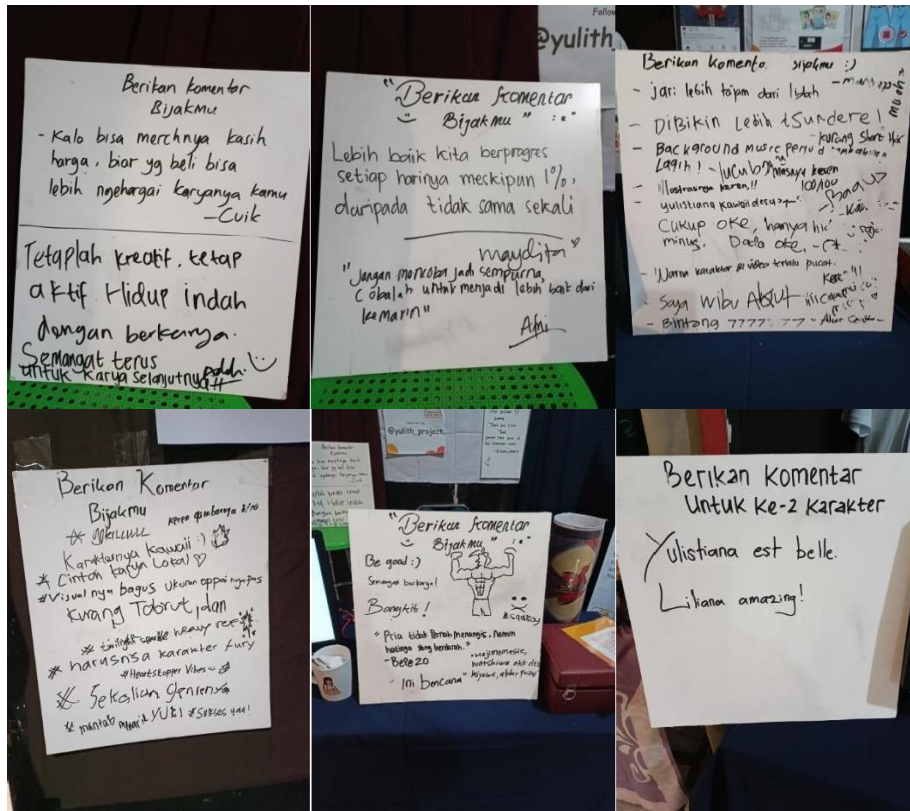


Foto bersama Kepala Sekolah SMKS Budi Utomo Brebes



Lampiran 10 Feedback





SURAT KETERANGAN HASIL UJI PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini*):

Nama : Achmad Sofedin
NIPY : 03.020.411
Jabatan : Perpustakaan

Menerangkan bahwa Laporan Tugas Akhir**):

Judul : PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL "PANGGUNG SOSIAL
MEDIA : YULIS DAN KEPUTUSAN BESARNYA SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA

yang ditulis oleh:

Nama Mahasiswa : Rasyid Tsabit Alfajri
NIM : 21120031
Email : rasyidalfa8@gmail.com

Telah dilakukan uji kesamaan (uji similarity) / uji plagiasi dengan hasil indikasi similaritas ...13 %
Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 20 Agustus 2024
Petugas Perpustakaan
Politeknik Harapan Bersama,



Achmad Sofedin

Keterangan:

*) Diisi oleh Petugas Perpustakaan Poltek Harber

**) Diisi dengan pengetikan langsung oleh mahasiswa