

PEMBANGUNAN ANIMASI 2D DALAM MENERANGKAN PENYALAHGUNAAN MEDIA SOSIAL

ⁱSiti Rohaida Alimin, ⁱⁱSiti Nooraisah Mohd Zahari, ⁱⁱⁱNur Aisya Insyira Manaf & ^{iv}Helyawati Baharudin

Faculty of Creative Multimedia & Computing Universiti Islam Selangor

*(Corresponding author) e-mail: sitirohaida@kuis.edu.my

Abstract

Teknologi animasi adalah salah satu elemen multimedia yang kebiasaannya dihasilkan untuk menarik minat kanak-kanak pada suatu ketika dahulu. Kini, fokus utama animasi dihasilkan bukan sahaja kepada kanak-kanak tetapi juga kepada remaja dan orang dewasa. Kertas kerja ini menerangkan penghasilan animasi 2D dalam menyampaikan maklumat berkaitan penyalahgunaan media sosial kepada orang ramai. Penyalahgunaan media sosial dijadikan tema utama untuk kertas kerja ini adalah kerana manusia menggunakan media sosial setiap hari dan terdapat banyak isu yang berlaku seperti buli siber, penipuan, berita palsu dan banyak lagi. Dengan penghasilan animasi 2D bertajuk 'Behind the Media' ia memfokuskan kepada kanak-kanak dan orang dewasa dengan tujuan untuk menyampaikan informasi tentang media sosial dan bagaimana pengguna menyalahgunakannya. Kajian ini menggunakan metodologi 3 Phase Production model. Animasi 2D ini disampaikan dalam Bahasa Melayu dan sarikata English serta di pertontonkan di Youtube.

Article history:

Submission date: 5 October 2023
Received in revised form: 12 November 2023
Acceptance date: 28 December 2023
Available online: 31 December 2023

Keywords:

Animasi 2D, Media Sosial, Siber Buli, 3 Phase Production Model

Funding:

This research received no specific grant from any funding agency in the public, commercial, or not-for-profit sectors.

Competing interest:

The author(s) have declared that no competing interests exist.

Cite as:

Alimin, S. R., Mohd Zahari, S. N. ., Manaf, N. A. I., & Baharuddin, H. (2023). Pembangunan Animasi 2D dalam menerangkan Penyalahgunaan Media Sosial. *Malaysian Journal of Information and Communication Technology (MyJICT)*, 8(2), 123-134. <https://doi.org/10.53840/myjict8-2-94>



© The authors (2023). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. For commercial re-use, please contact myjict@uis.edu.my.

Pengenalan

Animasi merupakan media yang sangat diminati kanak-kanak disebabkan jalan cerita yang menarik dengan penghasilan dunia animasi tersebut. Kebiasaan penceritaan didalam animasi di anggap akan berjaya dan menarik apabila di dalam animasi tersebut menjurus kepada siapakah pengguna sasaran yang akan menontonnya. Hari ini, animasi bukan lagi menjadi tontonan kanak-kanak malah semua peringkat umur boleh menerimanya.

Pengisian atau kandungan animasi turut menyumbang kepada siapakah golongan yang akan menonton sesuatu animasi tersebut. Berdasarkan kajian ini, penghasilan video animasi 2D ini menceritakan tentang penyalahgunaan media sosial dikalangan anak muda zaman sekarang. Projek ini mewujudkan dua watak utama yang akan menarik minat dan perhatian penonton animasi 2D ini. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk memberikan kesedaran kepada pengguna khususnya anak muda berkaitan penyalahgunaan media sosial. Objektif kajian ini adalah:

- i. Mengetahui perisian yang sesuai untuk membangunkan video animasi 2D tentang kajian ini.
- ii. Menyampaikan kesedaran tentang salah guna media sosial kepada pengguna.
- iii. Menghasilkan video animasi 2D secara menarik dan bermaklumat kepada pengguna media sosial.

Proses penghasilan dapatan kajian video animasi 2D ini dibangunkan menggunakan tiga perisian iaitu Adobe Animate CC , Adobe Premiere Pro dan Audacity. Video animasi 2D ini menggabungkan elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, animasi dan interaktiviti bagi menyampaikan maklumat. Pembelajaran berasaskan media elektronik seperti e-pembelajaran, m-pembelajaran dan lain-lain memberi pelajar kebolehan untuk belajar secara bebas dan terbuka (Mohamad Sattar Rasul[2], 2013). Pangkalan animasi dua dimensi ini merujuk kepada objek bergerak mudah merentasi skrin sesuatu paparan merupakan pengetahuan asas yang mesti dikuasai oleh pelajar dalam pembelajaran mereka proses(Susanna Y Park1 et al., 2017).

Kajian Literatur

Animasi ialah kaedah memotret lukisan, model, atau pun boneka berturut-turut, untuk mencipta ilusi pergerakan dalam urutan. Oleh kerana mata manusia secara normal hanya boleh mengekalkan imej selama kira-kira 1/10 saat, apabila berbilang imej muncul secara berturut-turut, otak menggabungkannya menjadi satu imej bergerak (Maio, n.d.). Media animasi merupakan suatu bentuk hiburan yang berupaya menarik perhatian dan mempengaruhi pemikiran kanak-kanak untuk suatu jangka masa yang tertentu. Ini kerana, melalui media animasi, elemen audio, video, animasi, teks dan grafik telah digarap secara kreatif yang bertujuan untuk menarik minat khalayak(Sahrul Fahiz et al., 2020)

Manakala, ada seorang yang berkecimpung dalam dunia animasi iaitu Nadia Stefyn berpendapat animasi 2D ialah seni mencipta pergerakan dalam ruang dua dimensi. Ini termasuk watak, makhluk, FX dan latar belakang. Ilusi pergerakan tercipta apabila lukisan individu disusun bersama mengikut masa. Satu saat masa biasanya dibahagikan kepada 24 bingkai. Bergantung pada gaya animasi, terdapat sebanyak 24 lukisan unik dalam satu saat animasi (24fps) atau sekurang-kurangnya dua. Secara konvensional, animasi dilakukan pada "2s" bermakna terdapat lukisan setiap 2 bingkai (12fps). Ini membolehkan artis menjimatkan masa/kos pengeluaran dan memberikan animasi 2D rupa uniknya (Stefyn, 2022).

Media sosial memainkan peranan penting dalam mengubah gaya hidup manusia (Siddiqui & Singh, 2016). Hal ini kerana, orang suka menghabiskan lebih banyak masa menggunakan Internet di media sosial, media sosial adalah platform di mana orang ramai boleh bersosial dengan orang di sekeliling dunia dan mendapatkan maklum balas daripada orang ramai semasa mereka berkongsi aktiviti harian mereka di media sosial. Contoh daripada media sosial ialah "Facebook, WeChat, Twitter, LinkedIn dan Instagram."(Lun et al., 2020).

Selain itu, media sosial merujuk kepada saluran digital yang membenarkan interaksi dan rangkaian pengguna 'sosial' dengan berkongsi maklumat melalui aplikasi atau platform dalam talian. Bahagian penting media sosial ialah keupayaan untuk 'suka' dan mengulas pada siaran yang mewujudkan dialog dua hala."(Walsh, 2022)

Pembuli siber ialah pembuli yang berlaku dalam peranti digital seperti telefon pintar, komputer dan ia biasanya berlaku dalam media sosial melalui pelbagai siaran dan kandungan yang berbahaya, palsu atau kandungan yang jahat tentang seseorang. Ia menyebabkan rasa malu atau kehinaan (Wright, 2020).

Penyelidikan yang dijalankan oleh Chicago Booth School of Business telah menunjukkan lebih daripada 10 tahun yang lalu bahawa Facebook, Twitter dan media sosial lain boleh menjadi lebih ketagihan daripada tembakau dan alkohol kerana, antara lain, akses kepada mereka adalah mudah dan percuma. Malah, Steve Jobs, pengasas jenama Apple, tidak membenarkan anak-anaknya terlalu terikat dengan teknologi (dia mengehendkan masa penggunaan mereka), dia mungkin mempunyai idea tentang bagaimana media sosial mempengaruhi kita. anak muda (Iberdrola, 2023).

“Nomophobia”, dalam bahasa harian dikenali sebagai ketagihan telefon pintar, (takut tanpa telefon bimbit), sering didorong oleh masalah penggunaan internet yang berlebihan atau gangguan ketagihan internet. Penggunaan media sosial secara berlebihan sehingga tiada interaksi dengan masyarakat luar adalah satu perkara yang merugikan dan memberi kesan negatif dalam hidup seseorang itu. Maka, tindakan perlu diambil bagi menangani masalah berkaitan ketagihan media sosial ini. (Lawrence Robinson, Melinda Smith, M.A. and Jeanne Segal, 2023).

Analisis, Reka Bentuk dan Pembangunan Animasi 2D

Proses penciptaan animasi dilakukan secara berperingkat dengan tiga peringkat iaitu pra-pengeluaran, pengeluaran hingga pasca-produksi. Proses pra-pengeluaran dan pengeluaran termasuk pembangunan idea cerita, tema, sinopsis, reka bentuk bentuk watak, skrip, papan cerita. Manakala pasca-produksi melibatkan penyuntingan video, penyesuaian bunyi, penyelarasan audio, animasi grafik, dan langkah-langkah lain yang diperlukan untuk menyempurnakan dan menghasilkan produk akhir yang berkualiti.(Kurniawan, 2013)

Melakar (sketching) dan mereka bentuk papan cerita (storyboard)

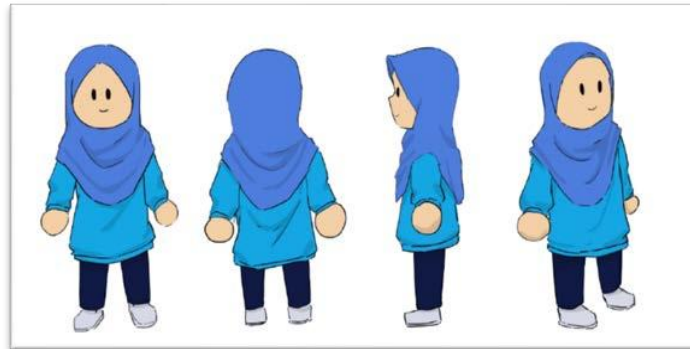
Menyusun urutan antara skrin dengan menggunakan papan cerita yang dilakarkan ialah alat yang berkuasa untuk membuat lakaran konsep awal (Landay & Myers, 1996). Rajah 1 menunjukkan proses melakar dan menghasilkan papan cerita bagi animasi 2D kertas kerja ini.



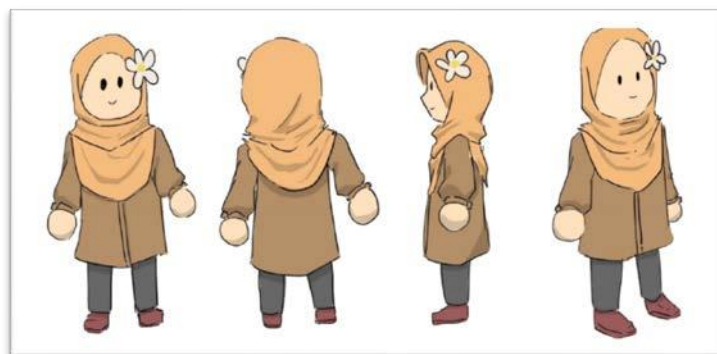
Rajah 1: Rekabentuk papan cerita (*storyboard*)

Rekabentuk watak animasi

Projek animasi 2D ini memaparkan dua reka bentuk utama iaitu Myra dan Sara. Selain daripada jalan cerita, reka bentuk watak juga telah menjadi tulang belakang dalam sesebuah animasi tersebut. Reka bentuk watak berkembang lengkap dengan pakaian, aksesori, atau senjata di mana semua ciri- ciri biasanya terinspirasi oleh budaya, sebagai contoh, pakaian tradisional tempatan dan pedang yang digunakan oleh pejuang mewakili tahap watak tersebut.(Khalis & Mustafa, 2017). Rajah 2 dan Rajah 3 menunjukkan reka bentuk watak animasi yang digunakan dalam projek ini .



Rajah 2: Watak Myra



Rajah 3: Watak Sara

Fasa pembangunan

Penyuntingan audio

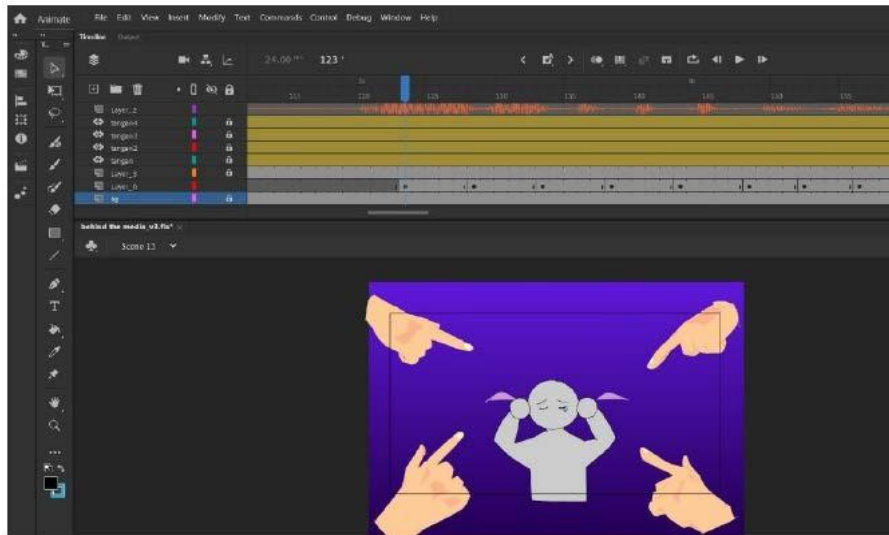
Berdasarkan kertas kerja ini, pemilihan perisian (software) untuk audio dan animasi telah dilakukan. Untuk audio, penggunaan perisian Audacity digunakan bagi rakaman suara. Perisian Audacity boleh digunakan dalam praktikum dan boleh membaca dan menangkap gelombang bunyi dan digunakan dengan berkesan dalam menganalisis frekuensi bunyi (Azalia et al., 2022). Rajah 4.0 menunjukkan perisian *Audacity* untuk kertas kerja animasi 2D ini.



Rajah 4: Perisian Audacity

Penyuntingan animasi

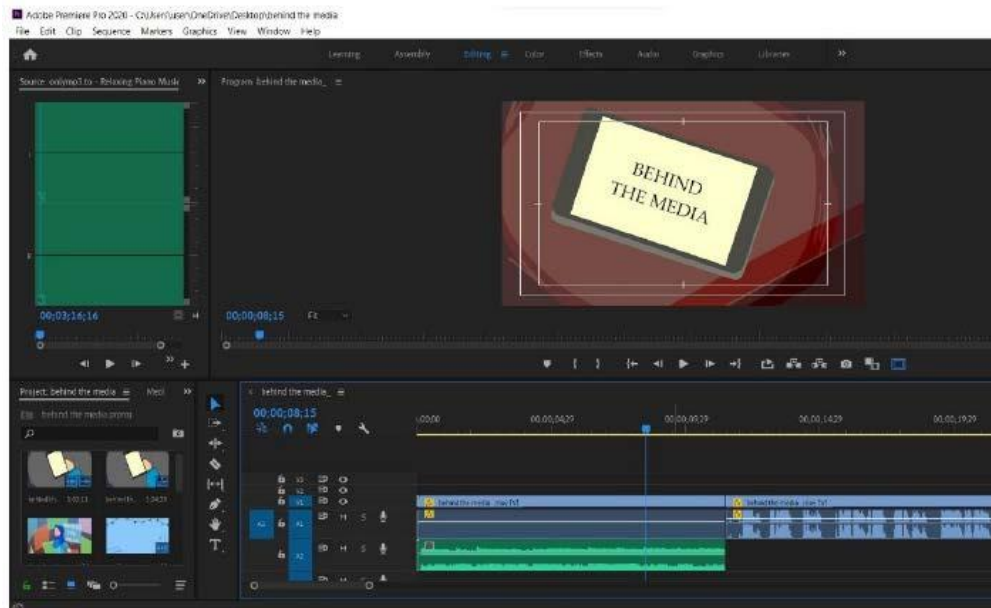
Pereka menggunakan perisian Adobe Animate CC 2022 sebagai proses pembangunan animasi 2D ini. Selaras dengan Chun (2018) yang menyatakan bahawa Adobe Animate CC banyak digunakan dalam industri kreatif. Salah satu kelebihan Adobe Animate CC adalah pembangunan projek menarik yang menggabungkan video, audio, grafik, dan animasi yang boleh diterbitkan pada pelbagai platform. Rajah 5 memaparkan perisian Adobe Animate CC bagi penghasilan kertas kerja ini.



Rajah 5: Perisian Adobe Animate CC

Penyuntingan video

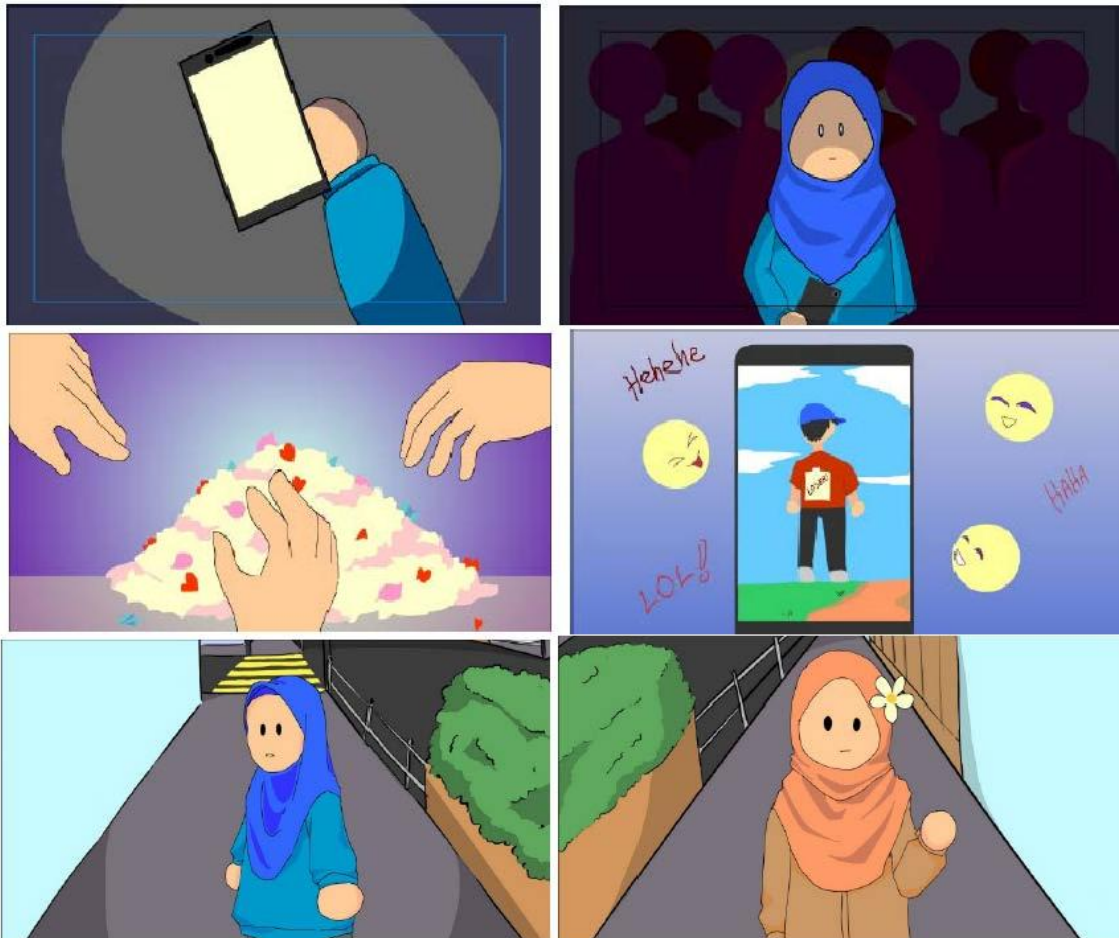
Proses yang ditunjukkan dalam Rajah 6 dibawah ini, adalah proses yang menggabungkan animasi ke dalam Adobe Premiere Pro disamping menambahkan latar belakang muzik, kesan bunyi dan sari kata. Berdasarkan kajian dari Sihombing, kelebihan mempelajari penyuntingan video menggunakan Adobe Premiere adalah program ini mudah dipelajari dan dalam masa yang singkat. Pengguna dapat dengan cepat menguasai kemahiran penyuntingan video yang lebih kompleks dan mencapai tahap kemahiran yang lebih tinggi. (Sihombing et al., 2021)



Rajah 6: Perisian *Adobe Premiere Pro*

Rekabentuk tangkapan skrin animasi

Rajah 7 adalah antara himpunan rekabentuk tangkapan skrin hasil dari animasi 2D yang dihasilkan oleh pereka.



Rajah 7: Rekabentuk tangkapan skrin

Fasa penerbitan

Pereka animasi 2D ini menggunakan platform Youtube bagi menyampaikan maklumat berkaitan penyalahgunaan media sosial jika tidak betul caranya. Selain itu, dengan menggunakan platform ini, jumlah orang yang melihat animasi 2D ini akan bertambah tanpa had dan tidak fokus kepada suatu tempat sahaja. Rajah 8 menunjukkan kajian ini telah memuat naik ke dalam Youtube.



Rajah 8: Penerbitan dalam Youtube

Dapatan Kajian

Dapatan kajian ini dilakukan keatas pelajar Universiti Islam Selangor (UIS) yang mempunyai peringkat pengajian yang berbeza. Sebanyak 34 data dapat dikumpulkan hasil dijalankan keatas 34 orang responden. Dapatan kajian ini menggunakan teknik soal selidik secara atas talian. Hal ini kerana, dengan secara atas talian, masa dapat dijimatkan disamping itu responden dapat menjawab tanpa ada paksaan.

a. Demografi responden

Demografi ini berkenaan latar belakang responden yang terdiri daripada jantina, umur, kekerapan melayari media sosial and pengetahuan tentang animasi. Berdasarkan jadual 1.0, jadual tersebut menunjukkan perkara, bilangan dan peratus yang menjawab soal selidik tersebut.

Jadual 1.0 Analisis demografi responden

Perkara		Bilangan	%
Jantina	Lelaki	19	55.9
	Perempuan	15	44.1
Umur	18-20 tahun	4	11.8
	21-24 tahun	25	73.5
	25-29 tahun	5	14.7
	30 tahun ke atas	0	0
Kekerapan mengguna media sosial	1 - 2 jam	4	11.8
	3 - 4 jam	14	41.2
	5 jam dan lebih	16	47.1
Pengetahuan tentang animasi 2D	Ya	31	91.2
	Tidak	1	2.9
	Mungkin	2	5.9

b. Soal selidik responden

Soal selidik ini dilakukan untuk melihat samada animasi 2D ini mampu untuk menyampaikan kesedaran dan proses penghasilannya diterima oleh responden atau sebaliknya. Antara soalan yang diajukan didalam soal selidik tersebut berkaitan dengan penilaian kebolehgunaan penghasilan kajian. Untuk projek ini, soal selidik menggunakan lima ujian kebolehgunaan untuk mengukur video animasi 2D ini, iaitu:

- i. Kepuasan hati
- ii. Kesesuaian tema
- iii. Proses penghasilan
- iv. Kesedaran dan
- v. Cabaran

Projek ini menggunakan skala *Likert*. Selalu diandaikan bahawa skala *Likert* hanyalah satu berdasarkan soalan pilihan, di mana pernyataan dibuat dan responden kemudiannya menunjukkan tahap persetujuan

atau ketidaksetujuan dengan pernyataan pada skala 5 (atau 7) mata. Walaubagaimanapun, pembinaan skala *Likert* agak lebih halus daripada ini. Walaupun skala *Likert* dibentangkan dalam borang ini, pernyataan yang mana responden menunjukkan persetujuan dan ketidaksetujuan perlu dipilih dengan teliti (Brooke, 2020)

Soal selidik yang dijalankan keatas animasi 2D ini menggunakan skala jawapan 1 hingga 5. Skala 1 untuk tidak setuju, skala 2 kurang setuju, skala 3 tidak pasti, skala 4 setuju dan skala 5 sangat setuju. Jadual 2 menunjukkan Analisa soal selidik yang telah dijalankan kepada 34 orang responden.

Jadual 2: Analisis berdasarkan kepuasan hati

Perkara	Soalan	Skala	Jum. Bilangan	%
Kepuasan hati	1. Adakah video animasi 2D ini bagus untuk ditonton?	1	0	0
		2	0	0
		3	9	26.5
		4	17	50
		5	8	23.5
	2. Adakah anda akan menonton berulang kali video animasi 2D ini?	1	1	2.9
		2	5	14.7
		3	21	61.8
		4	5	14.7
		5	2	5.9

Jadual 2 menunjukkan analisis berdasarkan kepuasan hati. Untuk soalan 1, jumlah paling tinggi pada skala 4 (setuju) iaitu 50 peratus. Responden merasakan video animasi 2D ini bagus untuk ditonton. Manakala, untuk soalan 2, jumlah paling tinggi pada skala 3(tidak pasti) iaitu 61.8 peratus. Ini menunjukkan responden tidak pasti untuk menonton berulang kali atau tidak.

Jadual 3: Analisis berdasarkan kesesuaian tema

Perkara	Soalan	Skala	Jum. Bilangan	%
Kesesuaian tema	3. Adakah anda pernah berada dalam keadaan seperti dalam video animasi 2D ini?	1	1	2.9
		2	4	11.8
		3	14	41.2
		4	10	29.4
		5	5	14.7
	4. Video animasi 2D ini menyampaikan mesej yang tepat tentang penyalahgunaan media sosial.	1	0	0
		2	1	2.9
		3	3	8.8
		4	14	41.2
		5	16	47.1

Jadual 3 menunjukan analisis berdasarkan kesesuaian tema. Untuk soalan 3, jumlah paling tinggi pada skala 3(tidak pasti) iaitu 41.2 peratus. Manakala untuk soalan 4, responden memilih skala 5

(sangat setuju) iaitu 47.1 peratus. Responden menyatakan sangat setuju dengan video animasi 2D ini kerana ia menyampaikan mesej yang tepat.

Jadual 4: Analisis berdasarkan proses penghasilan

Perkara	Soalan	Skala	Jum. Bilangan	%
Proses penghasilan	5. Adakah bahasa yang digunakan dalam penghasilan video animasi 2D ini jelas/mudah untuk difahami?	1	0	0
		2	0	0
		3	4	11.8
		4	14	41.2
		5	16	47.1
	6. Adakah rekabentuk watak yang ditonjolkan didalam video animasi 2D ini sesuai dengan jalan ceritanya?	1	0	0
		2	0	0
		3	10	29.4
		4	12	35.3
		5	12	35.3
	7. Adakah ilustrasi didalam video animasi 2D ini menarik dan lebih meningkatkan daya tarikan untuk ditonton?	1	0	0
		2	1	2.9
		3	12	35.3
		4	14	41.2
		5	7	20.6
	8. Adakah video animasi 2D ini memerlukan penambahbaikan dalam penghasilannya?	1	1	2.9
		2	2	5.9
		3	11	32.4
		4	12	35.3
		5	8	23.5

Jadual 4 menunjukkan analisis berdasarkan proses penghasilan. Jadual 4.0 ini mempunyai tiga soalan iaitu soalan 5, 6, 7 dan 8. Bagi soalan 5, responden memilih skala 5 (sangat setuju) dengan peratus 47.1 peratus kerana responden merasakan bahasa yang digunakan dalam animasi 2D ini mudah difahami. Untuk soalan 6, jumlah peratus tertinggi adalah 35.3 peratus iaitu pada skala 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju). Responden memilih untuk menyatakan setuju dan sangat setuju berkaitan dengan rekabentuk watak yang digunakan untuk ditonjolkan dalam video animasi 2D dalam kajian ini. Manakala, soalan 7 dan 8 masing-masing mempunyai peratus tertinggi pada skala 4 (setuju) iaitu 41.2 dan 35.3 peratus untuk ilustrasi dan penambahbaikan animasi 2D ini.

Jadual 5: Analisis berdasarkan kesedaran

Perkara	Soalan	Skala	Jum. Bilangan	%
Peringatan/ Kesedaran	9. Adakah video animasi 2D ini membantu kita untuk mengingatkan tentang bahayanya ketagihan media sosial?	1	0	0
		2	0	0
		3	5	14.7
		4	14	41.2
		5	15	44.1

Jadual 5 menunjukkan analisis berdasarkan kebolegunaan tentang kesedaran pada soal selidik nombor 9. Peratus tertinggi adalah pada skala 5 (sangat setuju) iaitu 44.1 peratus.

Jadual 6: Analisis berdasarkan cabaran

Perkara	Soalan	Skala	Jum. Bilangan	%
Cabaran	10. Setelah menonton video animasi 2D ini, adakah anda ingin untuk terus menonton video seperti ini dimasa akan datang?	1	1	2.9
		2	2	5.9
		3	11	32.4
		4	12	35.3
		5	8	23.5

Jadual 6.0 menunjukkan analisis kebolegunaan berdasarkan cabaran. Peratus paling tinggi adalah pada skala 4 (setuju) iaitu 35.3 peratus. Responden memilih untuk terus menonton video animasi 2D seperti ini dimasa akan datang.

Kesimpulan

Projek ini menunjukkan pembangunan video animasi 2D tentang penyalahgunaan media sosial. Hasil animasi 2D ini mampu memberi kesedaran kepada penonton supaya tidak terlampau obses dengan teknologi media sosial. Projek ini juga menunjukkan penghasilan animasi 2D menggunakan perisian yang telah dikenalpasti.

Selain itu, proses metologi untuk projek ini turut dinyatakan dalam penghasilan animasi 2D ini. Disamping itu, projek ini turut menunjukkan menggunakan skala *Likert* bagi mengukur tahap persetujuan atau ketidaksetujuan dengan pernyataan pada skala 5 (atau 7) mata video dalam animasi 2D. Lebih banyak penyelidikan perlu dilakukan bagi menghasilkan animasi 2D yang lebih baik dan diminati oleh semua golongan. Dalam proses menghasilkan animasi 2D yang baik, projek ini memerlukan lebih banyak kreativiti dan penambahan elemen multimedia untuk menghiburkan penonton dan menyampaikan mesej pada masa yang sama.

Penghargaan

Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada setiap responden yang terlibat dalam projek ini. Tanpa kerjasama yang diberikan, kajian ini sudah tentu tidak dapat disiapkan. Akhir kata, setinggi-tinggi penghargaan juga kepada penulis bersama kerana memberi memberi kerjasama dalam menjalankan dan menyelesaikan kajian ini.

Rujukan

- Azalia, A., Ramadhanti, D., Hestiana, H., & Kuswanto, H. (2022). Audacity Software Analysis In Analyzing The Frequency And Character Of The Sound Spectrum. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(1), 177–182. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i1.913>
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, July, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Iberdrola. (2023). *How Social Media impacts on Youth - Iberdrola*. Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/social-commitment/impact-social-media-youth>
- Khalis, F. M., & Mustaffa, N. (2017). Cultural inspirations towards Malaysian animation character design. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 33(1), 487–501. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2017-3301-32>
- Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil Dan Siput.” *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(04), 10– 13.
- Landay, J. A., & Myers, B. A. (1996). Sketching Storyboards to Illustrate Interface Behaviors. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 193–194. <https://doi.org/10.1145/257089.257257>
- Lawrence Robinson, Melinda Smith, M.A. and Jeanne Segal, P. D. (2023, March 2). *Smartphone and Internet Addiction - HelpGuide.org*. <https://Www.Helpguide.Org/Articles/Addictions/Smartphone-Addiction.Htm>. <https://www.helpguide.org/articles/addictions/smartphone-addiction.htm>
- Lun, C. W., Idrus, S. Z. S., Ali, W. N. A. W., Ishak, N. A., Mustafa, W. A., Jamlos, M. A., & Wahab, M. H. A. (2020). The Development of an Interactive Animation to Prevent Social Media Fraud. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/3/032081>
- Maio, A. (n.d.). *What is Animation — Definition, History and Types of Animation*. Studiobinder. Retrieved September 19, 2023, from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>
- Mohamad Sattar Rasul[2], R. A. R. N. H. (2013). *View of Penggunaan Laman Web Sebagai Transformasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam*. The OnlineJournal of Islamic Education. <https://ojie.um.edu.my/index.php/O-JIE/article/view/5534/3291>
- Sahrul Fahiz, M., Ariff, M., Haizan, M., Program, M., Fakulti, K. M., Sosial, S., & Kemanusiaan, D. (2020). *Impak Media Animasi Terhadap Kemahiran Komunikasi Interpersonal Kanak-Kanak Media Animation Impact Towards Interpersonal Communications Skills Among Children*. 4(4), 1–11.
- Siddiqui, S., & Singh, T. (2016). Social Media its Impact with Positive and Negative Aspects. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5(2), 71–75. <https://doi.org/10.7753/ijcatr0502.1006>
- Sihombing, L. B., Napitupulu, E., & Hamid, A. (2021). Use of Adobe Premiere Pro Software to Make Virtual Choir Video on Solfeggio Choir State University of Medan. *Journal of Physics: Conference Series*, 0–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1811/1/012065>
- Stefyn, N. (2022). *What is 2D Animation? | How to Become a 2D Animator | CG Spectrum*. Cg Spectrum. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>
- Susanna Y Park1, , MA, P. J. H., Yourell2, P. J., , MS, P. K. L. M., Clare, M., Beatty2, C., & MA. (2017). A Spiritual Self-Care Mobile App (Skylight) for Mental Health, Sleep, and Spiritual Well-Being Among Generation Z and Young Millennials: Cross-Sectional Survey. In *UTHM Institutional Repository*.
- Walsh, S. (2022). *What Is Social Media? Search Engine Journal*. Search Engine Journal. <https://www.searchenginejournal.com/social-media/>
- Wright, M. F. (2020). What Is Cyberbullying? In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fifth Edition* (pp. 374–386). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3479-3.ch027>