

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI *CYBERBULLYING*
TERHADAP REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh:

SHABRINA AZZAHRA PRISTIYANI

1812562024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

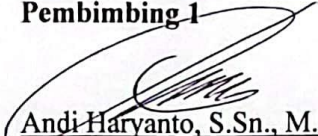
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

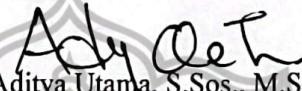
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI *CYBERBULLYING* TERHADAP REMAJA diajukan oleh Shabrina Azzahra Pristiyani, NIM 1812562024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 23 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/ NIDN 0025118007

Pembimbing II


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909201404 1 001/NIDN 0009098410

Cognate/ Anggota


Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

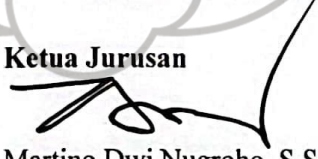
NIP 19660404 199203 1 002 / NIDN 0001046616

Ketua Program Studi


Daru Tunggal Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shabrina Azzahra Pristiyani

NIM : 1812562024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN VIDEO EDUKASI CYBERBULLYING TERHADAP REMAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 27 Mei 2023,

Yang membuat pernyataan,

Shabrina Azzahra Pristiyani

NIM 1812562024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shabrina Azzahra Pristiyani

NIM : 1812562024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN VIDEO EDUKASI CYBERBULLYING TERHADAP REMAJA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 27 Mei 2023,

Yang membuat pernyataan,

Shabrina Azzahra Pristiyani

NIM 1812562024

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaNya yang selalu menyertai dan membimbing dalam proses pengerjaan tugas akhir perancangan ini.

Di tengah berkembangnya teknologi digital dan informasi, yang juga merubah pola kehidupan masyarakat. Kini perundungan yang biasanya terjadi secara langsung turut berubah menjadi secara daring (*Cyber bullying*). Cyberbullying sendiri meningkat beriringan dengan meningkatnya pengguna sosial media di Indonesia. padahal cyberbullying bukan hal yang sepele kejahatan ini meninggalkan jejak digital berupa foto pesan tek ataupun video dan sulit untuk di hapus. Peningkatan angka kejahatan cyber ini harus mulai di tangulagi. melalui pemanfaatan teknologi digital dan media yang sudah berkembang, mampu digunakan sebagai penyampai informasi secara baik dan menarik.

Perancangan ini menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini dilakukan dengan berbagai observasi dan studi Pustaka. Pengumpulan informasi mengenai kajian budaya lewat buku, jurnal, video dan lain sebagainya digunakan untuk memperoleh hasil yang sebaik-baiknya. Perancangan ini merupakan penerapan ilmu dan pengalaman yang sudah diperoleh selama perkuliahan. Juga dengan bantuan rekan-rekan dan pihak yang sudah membantu saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Di dalam tugas akhir perancangan ini, juga masih terdapat beberapa kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Namun saya berharap, Tugas Akhir Perancangan Video Edukasi Cyberbullying pada Remaja ini dapat berguna, dan menjadi bahan untuk karya tulis lainnya.

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Penulis,

Shabrina Azzahra Pristiyani

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, tentunya penulis sadar atas do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Drs. , Prayanto Widy Harsanto , M. Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah bersedia membimbing dan memfasilitasi selama proses mengerjakan tugas akhir.
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan Atas kesabaran dan kebaikannya selama membimbing pengerjaan Tugas Akhir.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
9. Papa, Mama, Kakak dan adik yang selalu sabar memberikan semangat, dukungan, dan doa hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.
10. Tika, Josi, Daniar, Jati, Evan, Nafi, Salma, Niki dan Theo yang dengan sudah banyak membantu dengan ikhlas dan baik hati.
11. Teman-teman Prau Layar DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2018.
12. Seluruh pihak yang ikut membantu dalam proses perancangan, yang belum dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MENGENAI
CYBERBULLYING TERHADAP REMAJA

Oleh : Shabrin azzahra pristiyani
NIM : 1812562024

Kasus Bullying sering kali ditemukan di lingkungan sekolah dan menimpa anak-anak. Bahkan meski dalam masa pandemi Covid-19 dan mengharuskan siswa ikut sekolah daring, kini perundungan yang biasanya terjadi secara langsung turut berubah menjadi secara daring (*Cyberbullying*). Penambahan kasus *Cyberbullying* sendiri meningkat beriringan dengan meningkatnya pengguna social media di Indonesia.

Pemilihan Video edukasi berupa animasi pendek dianggap dapat menjadi media yang menarik dan tepat untuk digunakan di era digital yang sedang berkembang saat ini ditambah dengan target audience yang ingin dituju adalah remaja yang aktif bermedia sosial. Media ini dapat menampilkan visual berupa gambar dan tulisan, serta suara, yang dapat dipahami dan dinikmati. Penyampaian informasi melalui video ini juga dapat menjangkau khalayak luas, karena proses publikasinya melalui sosial media, yang mampu menjangkau target audiens.

Hasil perancangan ini berupa Video animasi pendek “SLICED” menargetkan pada remaja yang melakukan tindakan *Cyberbullying* atau memiliki keinginan *Cyberbullying*. Animasi ini mengisahkan interaksi seorang cyberbully dengan korbannya dengan dua sudut pandang. Pertemuan kedua tokoh utama di akhir cerita menyiratkan realita yang 'menyayat'.

Kata Kunci : *Cyberbullying*, video edukasi, animasi , sosial media.

ABSTRACT
EDUCATIONAL VIDEOS ABOUT CYBERBULLYING FOR
TEENAGERS

Shabrin azzahra pristiyani
1812562024

Bullying cases are often found in the school environment and affect children. Even though during the Covid-19 pandemic and requiring students to attend online schools, now bullying that usually occurs in person has also changed to online (Cyberbullying). Addition of Cyberbullying cases. itself increases along with the increase in social media users in Indonesia.

The selection of educational videos in the form of short animations is considered to be an interesting and appropriate medium for use in the currently developing digital era, coupled with the target audience you want to target, namely teenagers who are active on social media. This media can display visuals in the form of pictures and writing, as well as sound, which can be understood and enjoyed. Conveying information through this video can also reach a wide audience, because the publication process is through social media, which is able to reach the target audience.

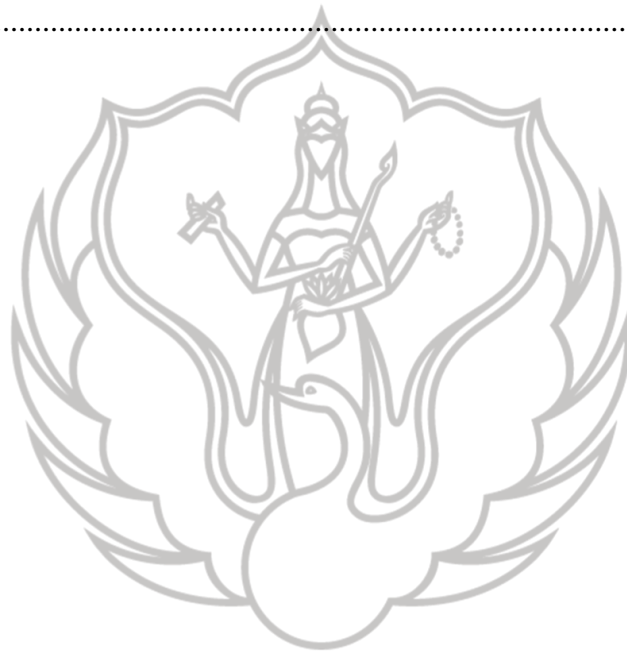
The result of this design is a short animation video "SLICED" targeting teenagers who carry out cyberbullying or have cyberbullying desires. This animation tells the interaction of a cyberbully with his victim from two points of view. The meeting of the two main characters at the end of the story implies a 'severing' reality.

Keywords: Cyberbullying, educational video, animation, social media.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batas Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	4
H. Metode Analisis Data	6
I. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Data Objek Perancangan	7
B. Studi Pustaka	11
C. Identifikasi Problematika Perancangan	20
D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu	20
E. Analisis Data.....	22
F. kempulan Analisis Data.....	23
G. Usulan Pemecahan Masalah	23
BAB III KONSEP PERANCANGAN	25
A. Konsep Media.....	25
B. Konsep Kreatif.....	26
C. Program Kreatif	27

BAB IV VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN.....	33
A. Pra Produksi.....	33
B. Produksi.....	56
C. Pasca Produksi.....	59
D. Medi Pendukung.....	60
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
DAFTAR LAMAN.....	65
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Composition.....	16
Gambar 2.2 Dispersion	16
Gambar 2.3 Exclusion	16
Gambar 2.4 Chunking.....	17
Gambar 2.5 Optical center	17
Gambar 2.6 Off center	17
Gambar 3.1 Contoh gaya ilustrasi Objek.....	28
Gambar 3.2 Contoh gaya ilustrasi <i>Background</i>	28
Gambar 3.3 Contoh gaya ilustrasi <i>Background</i>	29
Gambar 3.4 <i>typograpy</i>	29
Gambar 3.6 <i>Color wheel</i>	30
Gambar 3.5 <i>Color Palette</i>	30
Gambar 3.7 Reverensi gaya animasi.....	31
Gambar 4.1 Desain Karakter Abidas	33
Gambar 4.2 Desain karakter Buyung.....	33
Gambar 4.3 Desain Karakter Bapak Buyung.....	34
Gambar 4.4 Desain <i>Background</i>	34
Gambar 4.5 Desain judul animasi.....	35
Gambar 4.6 <i>Desan asset interface</i>	56
Gambar 4.7 <i>Key-Animation</i>	57
Gambar 4.8 <i>Inbetween</i>	57
Gambar 4.9 <i>Coloring</i>	58
Gambar 4.10 Motion	58
Gambar 4.11 Final animasi	59
Gambar 4.12 Publikasi.....	59
Gambar 4.13 Poster.....	60
Gambar 4.14 <i>Mockup</i> stiker.....	60
Gambar 4.15 <i>Mockup</i> pembatas buku.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skematika Perancangan6
Tabel 4.1 *Shooting Script*.....35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perundungan atau *bullying* bisa terjadi pada siapa saja, namun lebih banyak terjadi pada anak-anak dan remaja. Pelaku biasanya mengintimidasi dan membuat korbannya merasa tidak berdaya. Kasus ini paling sering terjadi di lingkungan sekolah. Meski di masa pandemi Covid-19 dan siswa melakukan sekolah sekolah daring, perundungan yang biasa terjadi secara langsung pun kini menjadi perundungan dunia maya (*cyberbullying*). Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform chatting, platform bermain game, dan ponsel (Unicef, 2020).

Terlebih saat pandemi ini ketika ruang gerak masyarakat dibatasi, media sosial sangat menunjang kegiatan secara jarak jauh. Merujuk pada data Social-Hootsuite pada Januari 2021 (industry.co.id, 2021), pengguna internet di Indonesia selama pandemi tumbuh sebanyak 27 juta orang atau 15,5 persen. Di sisi lain pengguna media sosial aktif ikut bertumbuh sebanyak 10 juta orang atau 6,3 persen. Kementerian Komunikasi dan Informatika mengumumkan bahwa saat ini terdapat 63 juta pengguna internet di Indonesia, 95 persen dari jumlah tersebut menggunakan Internet untuk mengakses jejaring sosial.

Berdasarkan Riset Microsoft Riset yang dilakukan pada Mei-April 2020, dengan tolak ukur “Digital Civility Index” atau “Indeks Keberadaban Digital” menunjukkan tingkat perilaku pengguna internet di dunia digital. Netizen Indonesia menduduki peringkat 3 terbawah dengan urutan ke-29 sebagai pengguna internet tidak sopan. Survei ini dilakukan di 32 negara dengan total 16.000 responden dan 503 netizen Indonesia. Peringkat ini dipengaruhi oleh perilaku selama melakukan aktivitas media sosial.

Berdasarkan (profesi.UMN, 2021), berikut tiga tindakan *Cyberbullying* yang umum dan marak dilakukan di Indonesia, penyebaran hoax dan penipuan sebanyak 47%, ujaran kebencian 27%, dan diskriminasi 13%. Tindakan ini dilakukan oleh 48% orang asing dan 24% terjadi dalam satu minggu. Berdasarkan

kualifikasi usia, Millennial (1980-1995) menjadi kelompok yang paling sering menjadi sasaran bullying di media sosial, angkanya mencapai 54%. Disusul oleh Generasi Z (1997-2000) 47%, generasi X (1965-1980) 39%, dan baby boomers (1946-1964) 18%.

Dengan angka kenaikan pengguna media sosial yang tinggi dan Kurangnya kesadaran masyarakat ketika berselancar di media sosial ditakutkan akan terjadi peningkatan kasus *Cyberbullying* di Indonesia. Berdasarkan laporan yang didapat dari Polda Metro Jaya, setidaknya terdapat 25 kasus *Cyberbullying* yang masuk setiap harinya. Karena kenaikan jumlah pengguna internet dan penanganan kasus yang dirasa kurang efektif, angka laporan ini terus meningkat.

Cyberbullying berdampak lebih buruk daripada *bullying* secara tradisional, karena meninggalkan jejak digital seperti foto, video, dan tulisan. Fenomena pergeseran bullying tradisional ke media digital pun memiliki dampak yang cukup luas dan resiko terkena penyakit fisik maupun mental pada korban *Cyberbullying* sangat besar. Rektor Kepala Fakultas Psikologi Unpad menjelaskan, *Cyberbullying* dapat menimbulkan perasaan tidak aman. Awalnya, orang tersebut mungkin hanya merasa tidak nyaman, tetapi bisa berakhir dengan perasaan cemas, depresi, putus asa tidak aman. Depresi yang berlebihan. Pada kasus *Cyberbullying* yang tergolong ekstrem dapat menimbulkan upaya menyakiti diri sendiri dan bunuh diri.

Temuan Data di atas menjelaskan bahwasanya masyarakat khususnya remaja harus lebih mengetahui tentang *Cyberbullying*. Penanggulangan *Cyberbullying* terhadap remaja juga diharapkan mampu mencegah pembullying terjadi dan berkembang sejak dini. Media edukasi yang dapat lebih meningkatkan pemahaman remaja mengenai perilaku *Cyberbullying* dirasa diperlukan. Media video edukasi dipilih karena dapat mengakomodasi informasi dalam bentuk visual yaitu gambar, animasi motion, teks, narasi, dan juga audio hal tersebut mencegah perasaan bosan pada pemirsa karena memberikan peluang penyampaian materi variasi yang beragam. Biaya yang minim dan mudahnya penyebarluasan konten berbentuk Video juga merupakan alasan kenapa media ini dipilih.

Teori yang digunakan dalam perancangan ini diantaranya adalah, teori yang menjelaskan prinsip-prinsip desain khususnya mengenai warna sebagai alat untuk menciptakan karya desain yang dikutip dari buku *Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design* oleh Aaris Sherin. Teori tentang prinsip prinsip Motion graphics serta unsur unsur desain dan implementasinya pada media Motion dari buku *Exploring Motion Graphics* oleh by Rebecca Gallagher dan Andrea Moore Paldy. Teori mengenai animasi yang di kutip dari Animasi 2D oleh Partono Soenyoto.

Dalam perancangan ini data yang digunakan merupakan data kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi sosial media dan pada platform-platform digital, buku, e-book, artikel, jurnal baik dalam bentuk visual maupun verbal. Setelah data yang telah terkumpul, data tersebut akan dianalisis dengan 5W+1H, *What, Who, When, Where, Why, dan How*.

Perancangan ini Video edukasi ini dibuat dengan tujuan sebagai media edukasi dalam upaya pencegahan tindakan cyberbullying pada kalangan remaja dengan mengedukasi para remaja tentang apa itu *cyberbullying*, dan dampak yang di akibatkan padakorban. Video edukasi ini dikemas dengan narasi visual dua sudut pandang korban dan pelaku, bertujuan agar pelaku dapat mengetahui akibat dari tindakan *cyberbullying* pada korban.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Video edukasi mengenai *cyberbullying* terhadap remaja?

C. Tujuan Perancangan

Merancang video edukasi mengenai *cyberbullying* terhadap remaja.

D. Batasan Perancangan

Batasan masalah di terapkan agar pembahasan dari perancangan ini terfokus kepada topik dari objek penelitian, batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ini kan terfokus seputar *Cyberbullying*. Penyebab kenapa remaja melakukannya, dampak *Cyberbullying*. terhadap korban, bentuk bentuk dari *Cyberbullying*.
2. Target audience Remaja akhir dengan rentang usia 18-21 tahun tahun yang aktif ber media social.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif dan kontribusi terhadap ilmu desain komunikasi visual dalam membuat video animasi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Pemerintah

Mendapatkan media edukatif untuk iklan layanan masyarakat mengenai *cyberbullying*.

b. Manfaat Bagi Akademik.

Perancangan ini dapat menjadi tambahan koleksi literasi untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan perancangan Video Edukasi.

c. Manfaat Bagi Komunitas/ Asosiasi.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan netizen sebagai pelaku atau pengguna sosial media Mengetahui tentang *cyberbullying*.

d. Manfaat Bagi Media Massa

Memberikan salah satu referensi atas pemilihan media komunikasi serta publikasi di era digital.

e. Manfaat Bagi Industri Kreatif.

Vidio Edukasi dapat di bawakan dengan narasi Visual dalam ranah keilmuan Desain Komunikasi Visual.

F. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan, yaitu :

1. *Cyberbullying*

Dikutip dari unicef, *cyberbullying* yang kita sebut sebagai perundungan dunia maya, , merupakan bullying/perundungan yang terjadi di platform digital, chatting, platform bermain game, dan ponsel. Dan terjadi secara berulang.

2. Video Edukasi

Menurut (Frascara, 2004), video edukasi adalah sebuah media yang menampilkan visual gambar bergerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan maupun informasi di dalamnya yang bertujuan untuk pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, edukasi bertujuan mengajak audiens untuk dapat berpikir dengan caranya sendiri, untuk dapat menilai, dan dapat membuat keputusan berdasarkan refleksi pribadi, sehingga media berkontribusi dalam pengembangan diri.

G. Metode Perancangan

2. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metode:

a. Data Primer

Data primer didapatkan melalui metode pengumpulan data observasi pada sosial media pada platform-platform yang ada seputar *cyberbullying*.

b. Data Skunder

Data sekunder dalam perancangan ini diperoleh dengan mengumpulkan informasi dari internet seperti buku atau e-book, artikel dan majalah dalam bentuk visual dan verbal.

3. Instrumen/ alat Pengumpulan Data

a. Pena dan Bukutulis

b. Laptop, Softeare

c. Akses internet

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan pada perancangan ini adalah 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*).

I. Skematika Perancangan

