

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan ini berangkat dari perilaku bermedia sosial yang ada pada masyarakat Indonesia. Perundungan atau *bullying* bisa terjadi pada siapa saja, namun lebih banyak terjadi pada anak-anak dan remaja pada ruang lingkup sekolah. Meski di masa pandemi Covid-19 dan siswa bersekolah daring, perundungan yang biasa terjadi secara langsung pun kini beralih menjadi perundungan pada media sosial (*cyberbullying*).

Penambahan kasus *Cyberbullying* sendiri meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna social media di Indonesia. Padahal *cyberbullying* bukan hal yang kecil, kejahatan ini meninggalkan jejak digital berupa foto pesan teks ataupun video dan sulit untuk dihapus. Peningkatan angka kejahatan cyber ini harus mulai ditanggulangi.

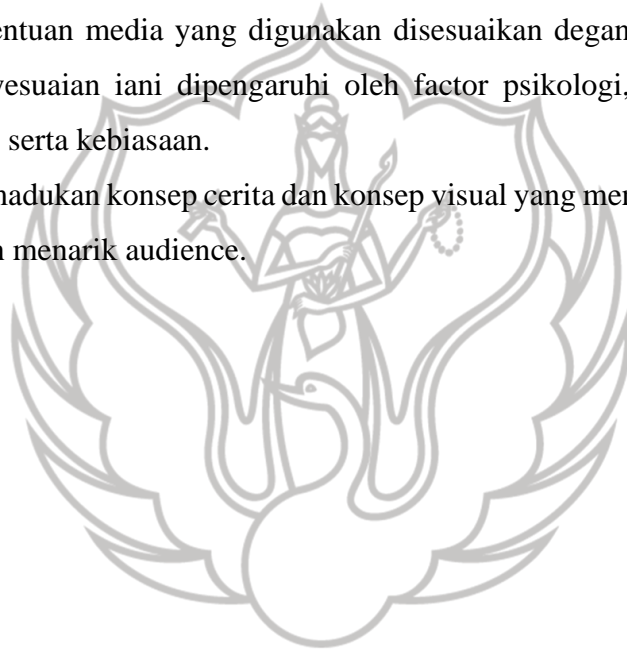
Perancangan ini menargetkan pada pelaku *Cyberbullying*, yaitu orang yang akan dan memiliki niat melakukan *Cyberbullying* atau yang telah melakukan *Cyberbullying* namun belum pada tahap serius. Dikemas dengan video animasi pendek dengan metode *storytelling*, melihat kedua sudut pandang dalam kasus *cyberbullying* yang nantinya akan merujuk pada pesan bahwa pelaku *cyberbullying* sama sekali tidak memiliki power atas korban malah mungkin sebaliknya mereka lebih lemah. Video ini dikemas sedemikian rupa diharapkan dapat menarik minat untuk menonton dan juga tersampaikan nya pesan moral yang ingin disampaikan.

B. Saran

Guna menyempurnakan perancangan ini melalui beberapa tahapan. Berawal dari pengumpulan berbagai data dan literatur mengenai masalah yang diangkat, menentukan solusi yang tepat, penentuan media yang digunakan, perancangan ide karya hingga target audience yang sesuai.

Proses-proses yang dilalui ini dapat menentukan bagaimana solusi pemecahan masalah yang akan di ambil maka proses ini dari segi desain komunikasi visual dirasa sangatlah penting. Solusi kreatif dan inovatif melalui media yang dirancang diharapkan dapat menjadi pemecahan masalah ada. Maka, sebagai saran untuk perancangan-perancangan dengan tema atau lingkup yang sejenis, beberapa yang harus diperhatikan diantaranya adalah:

1. Perlunya riset dan pengumpulan data yang cukup untuk menyempurnakan materi yang ingin disampaikan agar materi dan pesan yang ada pada karya udah dipahami.
2. Penentuan media yang digunakan disesuaikan dengan target yang dituju. Penyesuaian ini dipengaruhi oleh factor psikologi, geografis, ekonomi, usia, serta kebiasaan.
3. Memadukan konsep cerita dan konsep visual yang menarik sehingga dapat lebih menarik audience.



DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Wiwik dkk. Cristina D. 2021. *Menjadi Asik Tanpa Mengusik*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Reserch Dan Teknologi RI
- Antama, Febrizal dan Muktar, Zuhdy. 2020. "Faktor penyebab cyberbullying yang dilakukan oleh remaja di kota Yogyakarta", *jurnal penegakan hukum dan keadilan* vol No.2, September 2020. Yogyakarta: Fakultas hukum Universitas muhammadiyah.
- Bangun, Dewi. 2019. "Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Tentang Cyber Crime" Dalam *Jurnal Desan* Vol. 7, No. 1 September- Desember 2019. Jakarta, Politeknik Negeri Jakarta.
- Dujmović, M. (2006). *Storytelling as a method of EFL teaching*. *Metodički obzori : časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 1(1), 75-87.
- Ela, Sahadi, H, Meilanny, B.S. "Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying".
<https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/viewFile/14352/6931>
- Frascara, Jorge. (2004). *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press
- Gallagher, Rebecca dan Andrea, Paldy. 2007. *Exploring Motion Graphics*. New York: Thomson Delmar learning.
- Harriman, C.L.S. (2011). *The impact of TPACK and digital storytelling as a learning experience for pre-service teachers in a learning-by-designing project*. Retrieved from https://getd.libs.uga.edu/pdfs/harriman_catia_s_201108_ph_d.pdf
- Hardianti dan Wahyu, Kurniati. (2017). "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar", dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol 1, No.2, 2 Agustus 2017
- Imani, Fitria, dkk, 2021. "Pencegahan Kasus cyberbullying Bagi remaja pengguna Sosial" Media. *Jurnal of social work and social services* Vol2. Jakarta: Fakultas ilmu social dan politik, Universitas muhamadiyah.
- McNeely, Clea & Jayne Blanchard. (2009). *The Teen Years Explained: A Guide To Healthy Adolescent Development*. Baltimore: Johns Hopkins University
- Oreno, Laura. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Tanpa Kota Penerbit

Robin, Bernard. "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom". The College of Education and Human Ecology, The Ohio State University. 2008.

Rahma, Anggi. 2020. Narasi visual dalam virtual reality. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

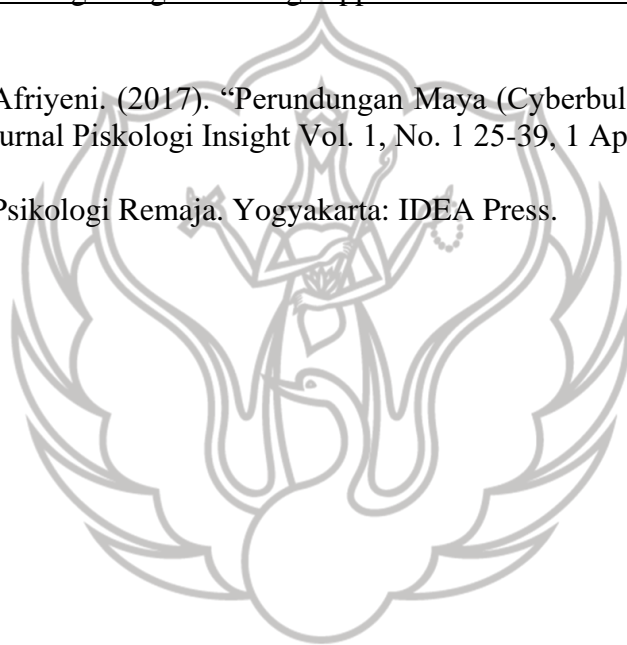
Sherlin, Aris. 2012. Design Elements: Color Fundamentals. United States Of America: Rockport Publishers.

Soenyoto, Partono (2017). Animasi 2D. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Sudahdoang stop bullying campaign. "Buku Panduan Melawan Bullying"
<https://dp3a.semarangkota.go.id/storage/app/media/E-book/manual-book-sudah-dong.pdf>.

Sartana dan Nelia Afriyeni. (2017). "Perundungan Maya (Cyberbullying) Pada Remaja Awal" dalam Jurnal Psikologi Insight Vol. 1, No. 1 25-39, 1 April 2017.

Umami, Ida. 2019. Psikologi Remaja. Yogyakarta: IDEA Press.



DAFTAR LAMAN

Febriyani ,Chodijah. (18 Juni 2021). “Selama Pandemi, Pengguna Internet di Indonesia Tumbuh 15,5 Persen”. Diakses pada tanggal 4 Februari 2022 dari <https://www.industry.co.id/read/87510/selama-pandemi-pengguna-internet-di-indonesia-tumbuh-155-persen>

Keminfo. (2013). “Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang”. Diakses pada tanggal 5 Februari 2022 dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker

PROFESI-UNM. (29 November 2021). “Cyberbullying: Racun Social Media di Indonesia” . Diakses pada tanggal 4 Februari 2022 dari <https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>

Unicef. (2020). “Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya 10 hal yang remaja ingin tahu dari cyberbullying”. Diakses pada tanggal 4 Februari 2022 dari <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>

