

Perancangan Visual Iklan Layanan Masyarakat Mengenai *Cyberbullying* Melalui Media Sosial

Wilson Prabaswara Anindito¹, Friska Nurliana Sirait, MM²

¹⁾²⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media
Komunikasi Trisakti

*Correspondence author: Wilson Prabaswara Anindito, wilsonanindito@gmail.com. Jakarta, Indonesia
Friska Nurliana, friskanurliana02@gmail.com. Bekasi, Indonesia

Abstrak. *Cyberbullying*, atau perundungan daring, telah menjadi isu yang semakin mendesak dalam era digital saat ini. Kampanye sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran tentang *Cyberbullying* dan mencegah dampak negatifnya terhadap individu dan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan strategi kampanye sosial yang efektif dalam melawan *Cyberbullying*. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan melakukan tinjauan literatur tentang *Cyberbullying* dan kampanye sosial yang terkait. Hasil tinjauan literatur dengan penerapan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam merancang kampanye sosial yang efektif. Penulis membuat Animasi 2 Dimensi dengan format motion grafik yang bertujuan untuk mengedukasi mengenai *Cyberbullying* melalui media sosial dan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang efektif dalam merancang pesan visual yang kuat. Melalui kampanye ini, upaya dilakukan untuk mengajak masyarakat secara luas untuk bersatu dan mengambil tindakan positif dalam melawan *Cyberbullying*.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Animasi 2 Dimensi, Flat Design, Kampanye

Abstract. *Cyberbullying*, or online negotiation, has become an increasingly pressing issue in today's digital age. Social campaigns can be an effective tool to raise awareness about *Cyberbullying* and prevent its negative impact on individuals and societies. The aim of this research is to develop effective social campaign strategies against *Cyberbullying*. The research adopted a qualitative approach by conducting a literary review of *Cyberbullying* and related social campaigns. The results of the literature survey with the application of the MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) in designing effective social campaigns. The author created a two-dimensional animation with a motion graphic format that aims to educate about *Cyberbullying* through social media and to identify elements that are effective in designing powerful visual messages. Through this campaign, an effort has been made to mobilize the wider community to unite and take positive action against *Cyberbullying*.

Keywords: *Cyberbullying*, 2D Animation, Flat Design, Campaign



This work is licensed under a CC-BY-NC, Wilson Anindito Prabaswara

A. Pendahuluan

Media sosial telah membawa perubahan besar terhadap masyarakat. Media sosial memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi secara langsung dan cepat dengan sesama masyarakat, yang menandai adanya peralihan dari komunikasi satu arah yang bersifat tradisional menjadi proses dialog yang bersifat luas antara sesama masyarakat. Dengan menggunakan media sosial kita dapat berbagi informasi, mengirim pesan bahkan mendapatkan informasi. Berkembangnya media sosial membawa kita ke komunikasi era baru sehingga sangat penting untuk kita memahami perubahan yang terjadi yang disebabkan dengan perkembangan tersebut. Dengan perkembangan media sosial yang sangat pesat maka akan muncul 2 sisi yaitu positif dan negatif. *Cyberbullying* merupakan salah satu sisi negatif dari penggunaan media sosial.

Perilaku *Cyberbullying* merupakan perilaku yang sengaja dilakukan oleh seseorang yang disebabkan oleh banyak unsur yaitu ketidakstabilan emosi, perasaan marah atau kesal, dan perilaku ini dilakukan dengan unsur kesengajaan, yang bertujuan agar orang terintimidasi dan dilakukan secara terus menerus melalui semua jenis media sosial (Chen et al., 2018) (De Paolis and Wiliford, 2018)(Salhami 2018). Saat ini, *Cyberbullying* banyak terjadi di kalangan remaja, karena terdapatnya faktor dari lingkungan remaja, lingkungan keluarga juga merupakan faktor utama atau lebih tepatnya ajaran dari orang tua terhadap anak yang kurang tepat, "pola asuh authoritative juga mempengaruhi seorang anak dalam melakukan *Cyberbullying*" (Dewi,2014)(Salhami 2018).

Cyberbullying pada remaja merupakan bentuk baru dari Bullying yang banyak menarik perhatian beberapa tahun terakhir. Hal ini terjadi karena jumlah remaja yang menggunakan internet telah meningkat dengan sangat cepat, terutama di media sosial. Remaja yang dimaksud adalah remaja yang sedang ingin mencari jati diri nya dan mencari identitas melalui aplikasi media sosial. Penulis menemukan salah satu contoh kasus *Cyberbullying* yang cukup parah yaitu kasus Brandy Vela remaja malang yang terpaksa menembak dadanya sendiri karena terus menerus dikirim teks kasar oleh pelaku *Cyberbullying* (<https://www.hipwee.com/hiburan/5-kasus-cyber-bullying-yang-berujung-bunuh-diri-perundungan-emang-nggak-bisa-diremehkan/>). Kasus ini menunjukkan bahwa dampak dari *Cyberbullying* sangatlah fatal.

Jenis *Cyberbullying* menurut Willard, (2005) dalam buku jurnal Fenomena *Cyberbullying* Pada Remaja Rifauddin, (2016) adalah "Flaming (terbakar) yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal, Istilah "flame" ini pun merujuk pada kata - kata dipesan yang berapi-api, Harassment (gangguan) pesan-pesan berisi gangguan pada email, sms, maupun teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.

Cyberstalking yaitu mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut. Denigration (pencemaran nama baik) yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut, Impersonation (peniruan) berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik, Outing & Trickery yaitu outing menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain, sedangkan trickery (tipu daya) membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. Exclusion (pengeluaran) yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online".

Faktor utama yang menyebabkan timbulnya perilaku *Cyberbullying* pada remaja adalah faktor kematangan emosional pada remaja sehingga mengakibatkan mereka untuk melakukan perilaku agresif *Cyberbullying* (Maya,2015)(Salhami 2018). Dampak dari perilaku *Cyberbullying* terhadap korbannya bisa menimbulkan tingkat depresi yang

tinggi, sehingga rentan melakukan hal diluar nalar seperti contohnya bunuh diri. Ada juga dampak pelaku *Cyberbullying* sendiri yaitu bisa berupa suka menyendiri, prestasi yang buruk, sifat anarkis dan bahkan bisa dihukum pidana (Mawardah dan Adiyanti, 2014)(Salhami 2018). *Cyberbullying* dapat memberikan dampak yang sangat fatal terhadap keadaan emosi dan psikologis remaja.

Menurut data survei British Anti-bullying organization Ditch The Label's, dari 10.020 responden berusia antara 12 sampai 20 tahun terungkap, bahwa instagram merupakan media sosial dengan kekerasan verbal tertinggi pertama pada tahun 2017 dan facebook menjadi media sosial dengan kekerasan verbal kedua (Ditch the Label,2017). Persentase *Cyberbullying* di kalangan remaja cukup tinggi. Patchin & Hinduja (2006) melakukan penelitian pada 384 remaja, terlihat bahwa 11% remaja pernah melakukan *Cyberbullying*, sekitar 29% pernah menjadi korban, dan hampir 50% menjadi saksi *Cyberbullying* (Syah Rahmat et al. 2018) Kekerasan *Cyberbullying* pada remaja apabila tidak segera diselesaikan dengan baik, diawatirkan akan muncul perilaku negatif yang akan berakibat fatal. Tindakan pencegahan harus segera dilakukan untuk menyelesaikan masalah *Cyberbullying*. Tindakan mencegah bisa dilakukan dari diri sendiri, misalnya menambah wawasan tentang penggunaan teknologi. Peran keluarga atau orang tua juga sangat penting mendampingi anak dalam penggunaan alat komunikasi. Pemerintah sudah ikut bertindak mencegah *Cyberbullying* dengan membuat program Revolusi Mental yang bertujuan agar kita dapat beradaptasi dan diterima oleh seluruh penjuru negeri. Revolusi mental menuntut kita untuk dapat bersikap mandiri dan dapat menyesuaikan diri di setiap keadaan.

Menurut penulis program Revolusi Mental hanya sekedar kampanye biasa dan kurang begitu efektif maka diperlukannya media. Perlunya media untuk memberikan edukasi mengenai dampak dari *Cyberbullying*. Kampanye adalah suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu deng tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ditetapkan dalam jurnal Putri Kusanti dan Leliana, (2018). Menurut Venus, (2004) berdasarkan tujuannya kampanye dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu Kampanye sosial, Kampanye Bisik, Kampanye Promosi, dan Kampanye Politik.

Jenis Kampanye yang akan digunakan oleh penulis adalah kampanye sosial melalui media. Kampanye sosial adalah bagian daripada suatu bentuk gerakan atau tindakan yang dilakukan untuk melawan, mengadakan aksi, mengubah perilaku, mengubah keadaan dan lain sebagainya (Lukman,1996). Dengan menggunakan kampanye sosial maka pesan dan edukasi penulis dapat tersampaikan kepada masyarakat khususnya para remaja yang sering melakukan perilaku *Cyberbullying*.

Tahapan kampanye yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan agar permasalahan dapat diidentifikasi dengan tepat dan terstruktur, penyusunan tujuan agar kampanye yang dibuat memiliki fokus terhadap tujuan yang ingin di capai, menentukan sasaran agar proses menjadi lebih mudah, strategi dan taktik, alokasi dan sumber daya agar terlaksananya kampanye sesuai dengan waktu yang ditentukan. Animasi adalah teknologi yang dapat membuat gambar seolah-olah menjadi hidup dan dapat bergerak, bereaksi serta bersuara. (Thomas dan Johnston, 1995). Animasi mempunyai alur penyampaian yang sedemikian rupa sehingga penonton mengikuti semua yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut (Purnama, 2013).

Semiotika merupakan salah satu cabang ilmu linguistik yang mengkaji makna tanda-tanda yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa teori tentang bagaimana kata "semiotika" dan "semeion", yang keduanya berasal dari bahasa Yunani dan berarti "tanda", muncul. Seme berarti "penafsiran tanda" dan semeion berarti "tanda", menurut beberapa orang. Ferdinand de Saussure adalah salah satu dari

beberapa spesialis yang menghasilkan teori semiotika dan meneliti semiotika dalam kegiatan akademis mereka selama pengembangan bidang tersebut.

Saussure mendefinisikan semiologi sebagai studi tentang tanda-tanda dalam kehidupan sosial manusia, termasuk hakikat tanda-tanda tersebut dan prinsip-prinsip di balik penciptaannya. Hal ini menunjukkan bagaimana sistem (atau aturan) yang beroperasi dalam kehidupan sosial mempengaruhi pembentukan tanda dan maknanya.

Dalam kampanye sosial mengenai dampak *Cyberbullying* ini Penulis akan membuat Animasi yang berisikan definisi dan dampak dari *Cyberbullying* ini. Animasi akan langsung dipublikasikan atau diaplikasikan di sosial media seperti contohnya Youtube, Instagram, Tiktok, dan Twitter. Menurut Van Dijk dalam Nasrullah (2015), media sosial (Setiadi 2018) adalah platform media yang berfokus pada keberadaan pengguna dan memfasilitasi aktivitas dan kolaborasi mereka. Oleh karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai media *online* (perantara) yang mempererat hubungan antara pengguna dan hubungan sosial. Meike dan Young dalam Nasrullah (2015) mendefinisikan kata “media sosial” sebagai konvergensi antara komunikasi personal untuk saling berbagi antar individu dan media publik untuk berbagi dengan semua orang tanpa karakteristik individu.

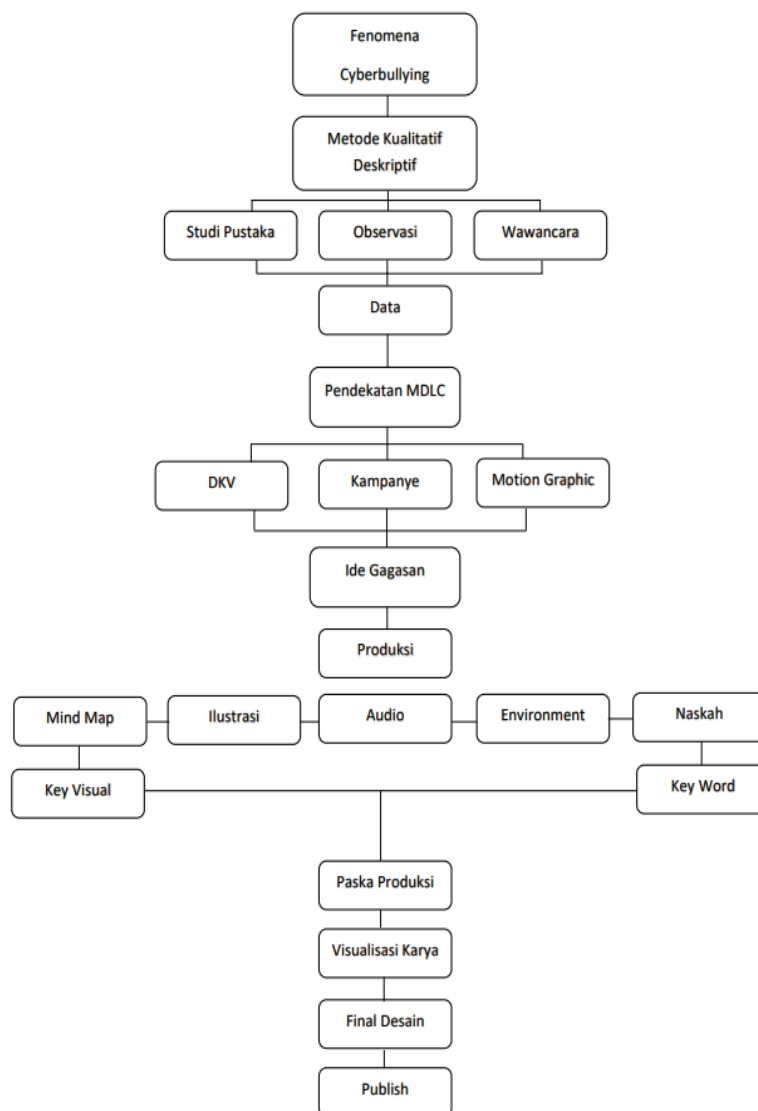
Pentingnya kampanye sosial ini dilakukan dengan tujuan agar masyarakat mengerti akan dampak *Cyberbullying* dan cara mengatasinya, sehingga semua generasi muda bisa terhindar dari dampak buruknya.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan ini adalah kualitatif, yaitu metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menjelaskan atau menafsirkan suatu fenomena yang terjadi (Dezin dan Lincoln, 1987). Adapun pendekatan yang penulis lakukan adalah Multimedia Development Live Cycle (MDLC), dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. (Luther, 1994). Penelitian ini di mulai dari bulan Desember 2022 sampai pada Juli 2023, dengan menggunakan tiga Teknik dalam pengumpulan data yaitu: Observasi, penulis mengumpulkan data melalui pengamatan di sekitar lingkungan terhadap kasus *Cyberbullying* yang ada di daerah Pondok Kopi, Jakarta Timur, Studi Pustaka, penulis mengumpulkan data melalui beberapa jurnal ilmiah, referensi buku, media massa, internet dan artikel yang bersangkutan-paut pada *Cyberbullying*, Wawancara, penulis mengumpulkan data melalui wawancara kepada korban *Cyberbullying*.

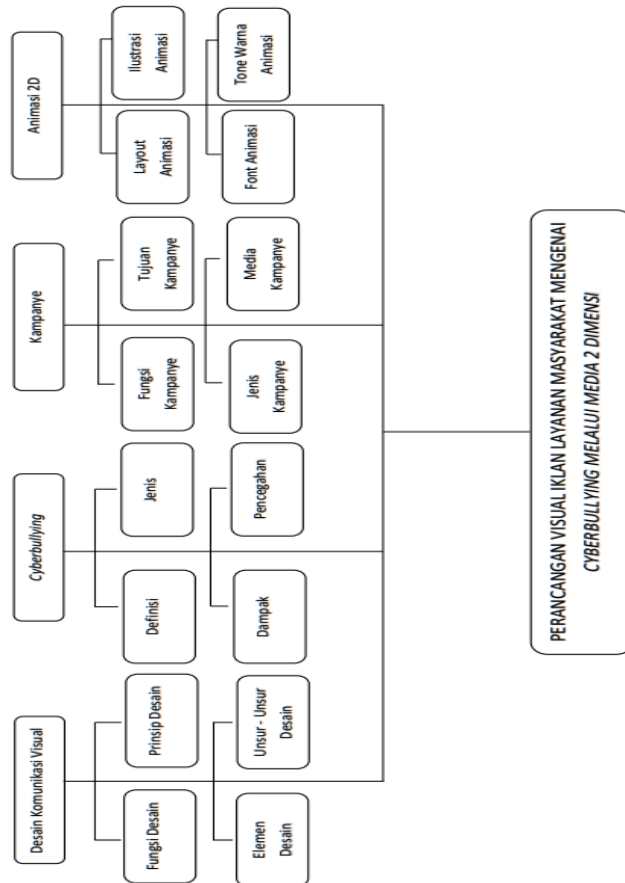
Teknik analisis data yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threats*) yang memfokuskan diri pada kalkulasi peluang pencapaian tujuan kampanye. Strength dan Opportunities dapat dikelompokkan sebagai kondisi-kondisi positif yang mendukung kampanye sedangkan Weakness dan Threats dikelompokkan sebagai kondisi-kondisi negatif yang harus dihadapi dalam sebuah kampanye.

Kerangka Penelitian



Gambar Kerangka Teoritikal
Sumber: Pribadi

Kerangka Teoritikal



Gambar Kerangka Teoritikal
Sumber: Pribadi

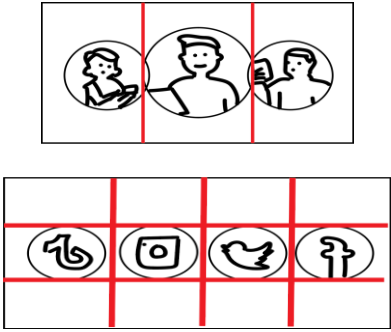
B.Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, video animasi menggunakan konsep yang telah dibuat dari Mind Mapping yaitu “Blokir dan Lapor, Hentikan Penyebaran *Cyberbullying*” yang memiliki arti Kampanye sosial pencegahan *Cyberbullying* di internet atau media sosial. Inti konsep dari perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi bahwa media sosial memiliki sisi positif dan juga memiliki sisi negatif yaitu salah satunya tindakan *Cyberbullying*.

Perancangan video animasi kampanye sosial mengenai *Cyberbullying* memiliki tujuan untuk meningkatkan awaraness masyarakat khususnya khalangan remaja mengenai dampak dari *Cyberbullying* dan cara pencegahannya. Harapan dari perancangan ini adalah sebagai media pemberi pesan edukasi untuk membangun kesadaran para remaja tentand dampak negatif dari penyebaran *Cyberbullying* dan mengajak remaja untuk bertindak aktif dalam menghentikannya (Febrianti & Setiyowati, 2023).

Tabel Program Kreatif

	PETANDA "SIGNIFIED"
Momen Visual	Spesifikasi video Animasi utama adalah ukuran 1920px x 1080px dengan menggunakan warna rgb dengan warna pendukung yaitu warna dingin dan netral karena akan dipasang pada media digital. Typeface atau font yang digunakan dalam perancangan ini adalah Monsterrat karena terdiri dari banyak jenis atau family yang cocok digunakan dalam berbagai kebutuhan dan keterbacaan yang jelas dan modern. Dalam perancangan ini juga penulis memilih tone suara formal yang berkesan tegas. Tone suara formal mempunyai ciri khas yang tenang, percaya diri, dan berwibawa. Ini cocok untuk konten edukasi yang lebih serius.
Tipografi 	Dalam perancangan Video Animasi ini tipografi yang akan digunakan merupakan jenis font Montserrat. Montserrat adalah font utama yang penulis gunakan karena terdiri dari banyak jenis yang cocok digunakan dalam berbagai kebutuhan dan keterbacaan yang jelas dan modern. Penggunaan font montserrat sangat menunjang dalam karya motion ini karena menurut penciptanya yaitu Julieta Ulanovsky Montserrat sebagai "bentuk desain yang elegan namun praktis, yang tidak berlebihan tapi cukup kuat untuk tampil baik dalam situasi apa pun". Adapun font pendukung yang penulis gunakan yaitu Nightcore. Nightcore merupakan font yang bisa dibilang jenis font yang ekstrim, font nightcore biasa digunakan untuk tema yang seram atau sadis.
Tone Warna	Dalam perancangan Penulis menggunakan warna netral dan warna dingin. Warna netral yaitu warna abu dan sedikit hitam sebagai background. Warna dingin yaitu warna biru muda, hijau, putih. Warna hangat adalah merah dan oranye sebagai pembeda atau kontras untuk perancangan ini, hal ini dikarenakan media yang penulis gunakan merupakan media digital. Kombinasi warna

	dapat meningkatkan ketertarikan audiens dan terkesan mendalam agar mudah tersampaikan pesan edukasi kepada audiens.
Layout 	Dalam perancangan ini penulis menggunakan layout dengan prinsip keseimbangan (balance) simetris dan asimetris. Penulis memilih bentuk layout keseimbangan simetris agar memberi kesan tidak berat sebelah, kedudukan baik, dan stabil. Penulis juga menggunakan Layout keseimbangan asimetris guna memberikan kesan tidak kaku dan santai pada beberapa scene motion agar tidak memberikan efek monoton.
Gaya Desain 	Dalam perancangan ini penulisan menggunakan gaya desain Flat Design. Flat Design suatu pendekatan desain yang memiliki ciri khas dengan penggunaan elemen visual yang datar, sederhana, dan minimalis. Menurut Dieter Rams, seorang desainer industri ternama, menekankan pentingnya kesederhanaan dalam desain, mengatakan, "Less, but better." Pendekatan flat design mencerminkan prinsip tersebut dengan menghilangkan elemen-elemen yang tidak perlu
Model Ilustrasi 	Dalam perancangan kampanye ini penulis menggunakan ilustrasi vector flat design. Dengan menggunakan prinsip flat design, Penulis membuat animasi yang simpel namun efektif dalam menyampaikan pesan kampanye. Flat design dipilih karena flat design dilihat dari segi bentuknya yang sederhana, simpel, dan modern. Pada perancangan ini karakter dan style yang digunakan memiliki kesan muda sehingga tidak terlalu kekanak-kanakan dan sedikit lebih dewasa.

Dalam perancangan ini karakter utama yang digunakan adalah karakter laki-laki menggunakan pakaian oranye dan berkacamata. Dipilih karakter ini karena bisa fleksibel antara sedih dan senang dan watak dari protagonist atau karakter baik karena dalam perancangan ini karakter tersebut merupakan korban dari *Cyberbullying*.

[illegible]

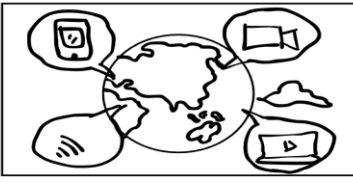
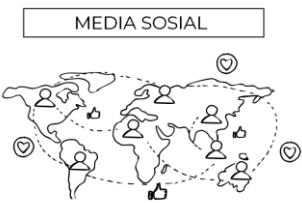
Gambar Mind Mapping
Sumber; Pribadi

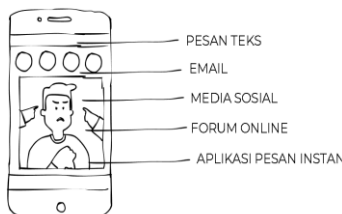
Berdasarkan hasil mind mapping yang dilakukan, menghasilkan key word untuk membentuk konsep para perancangan media utama yaitu animasi. Key word tersebut adalah “Blokir dan Laporkan, Hentikan Penyebaran *Cyberbullying*” sehingga dengan key word yang telah terbentuk dapat menjadikan panduan dalam merancang media pada kampanye *Cyberbullying*.

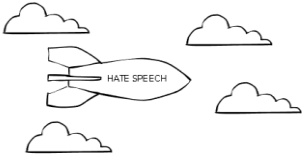
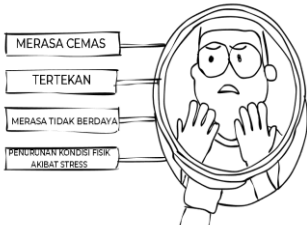
*Gambar Key Visual
Sumber; Pribadi*

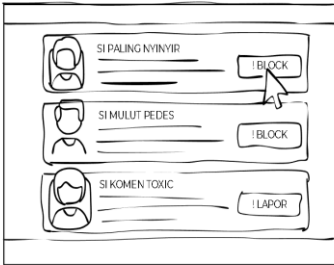
5. Story Board

Tabel Story Board

Frame	Board	Description
1	PERANCANGAN VISUAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI CYBERBULLYING	Action : Teks Text : PERANCANGAN VISUAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI CYBERBULLYING Duration : 00.00 – 00.05
2	OLEH : WILSON ANINDITO 201923032	Action : Teks Text : OLEH : WILSON ANINDITO 201923032 Duration : 00.06 – 00.08
3		Action : Dunia berputar dan muncul empat objek yaitu handphone, ilustrasi video, sinyal, dan laptop Text : - Duration : 00.09 – 00.18
4		Action : Muncul karakter utama sedang menggenggam handphone dan dua karakter pendukung yang juga sedang menggenggam handphone Text : - Duration : 00.19 – 00.26
5		Action : teks media sosial dan di iringi ilustrasi geografis dunia dengan ilustrasi orang yang saling terhubung Text : media sosial Duration : 00.26 – 00.34

6		Action : Muncul logo media sosial <i>Instagram, facebook, twitter, dan tiktok.</i> Text : media sosial Duration : 00.35 – 00.40
7		Action : Muncul ilustrasi hantu terbang di iringi teks <i>cyberbullying</i> Text : <i>Cyberbullying</i> Duration : 00.40 – 00.50
8		Action : Ilustrasi handphone dengan karakter utama didalamnya, di iringi beberapa emoji negatif di sekitar handphone. Text : - Duration : 00.50 – 00.55
9		Action : timbul berbagai teks yang bertulis teks, email, media sosial, forum online, dan aplikasi instan Text : - PESAN TEKS, EMAIL, MEDIA SOSIAL, FORUM ONLINE, DAN APLIKASI PESAN INSTAN Duration : 00.56 – 01.02

10		<i>Action :</i> Karakter pendukung pelaku menggenggam handphone <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 01.02 – 01.05
11		<i>Action :</i> Keluar ilustrasi roket yang bermaksud adalah hate speech <i>Text :</i> hate speech <i>Duration :</i> 01.06 – 01.06
12		<i>Action :</i> Roket terbang menuju korban <i>cyberbullying</i> <i>Text :</i> hate speech <i>Duration :</i> 01.06 – 01.07
13		<i>Action :</i> Roket terbang menuju korban <i>cyberbullying</i> dan meledak ke korban <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 01.07 – 01.09
14		<i>Action :</i> Muncul karakter utama dengan kaca pembesar dan di iringi teks penjelasan dampak <i>cyberbullying</i> <i>Text :</i> MERASA CEMAS, TERTEKAN, MERASA TIDAK BERDAYA, PENURUNAN KONDISI FISIK AKIBAT STRESS <i>Duration :</i> 01.09 – 01.16

15		<i>Action :</i> Karakter utama dilatarbelakangi hantu yang terbang - terbang <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 01.17 – 01.24
16		<i>Action :</i> Karakter utama dilatarbelakangi hantu yang terbang-terbang dan muncul tali untuk bunuh diri <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 01.25– 01.30
17		<i>Action :</i> Ilustrasi tangan untuk menunjukan stop melakukan <i>cyberbullying</i> <i>Text :</i> STOP THIS <i>Duration :</i> 01.31 – 01.35
18		<i>Action :</i> Ilustrasi untuk melewati perilaku yang tidak pantas <i>Text :</i> Baru saja berkomentar <i>Duration :</i> 01.36 – 01.42
19		<i>Action :</i> Ilustrasi komen buruk di iringi tanda panah mouse untuk memblokir para pelaku di media sosial <i>Text :</i> Si paling nyinyir, block, su mulut pedes, si komen toxic, lapor <i>Duration :</i> 01.43 – 01.50

20	CARILAH BANTUAN PROFESIONAL	<i>Action :</i> Teks <i>Text :</i> CARILAH BANTUAN PROFESIONAL <i>Duration :</i> 01.51 – 01.52
21		<i>Action :</i> Sebuah ilustrasi dimana karakter utama sedang konsultasi ke psikolog <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 01.53 – 02.00
22		<i>Action :</i> Karakter utama dengan berbagai objek positif <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 02.00 – 02.06
23		<i>Action :</i> Karakter utama dengan berbagai objek negatif <i>Text :</i> - <i>Duration :</i> 02.07 – 02.11
24		<i>Action :</i> Muncul karakter pendukung menggenggam handphone <i>Text :</i> - BIJAK BERMEDSOS <i>Duration :</i> 02.11 – 02.15

25		<i>Action :</i> Muncul karakter pendukung memegang handphone disamping frame 24 <i>Text :</i> - PERHATIKAN SISTEM, ATURAN DAN ETIKA <i>Duration :</i> 02.16 – 02.20
26		<i>Action :</i> Muncul karakter utama memegang handphone dengan dua karakter pendukung <i>Text :</i> - CROSSCHECK SEBELUM BERBAGI INFORMASI <i>Duration :</i> 02.21 – 02.28
27	TERIMAKASIH	<i>Action :</i> Teks <i>Text :</i> - Terimakasih <i>Duration :</i> 02.28 – 02.30

Sumber; Pribadi

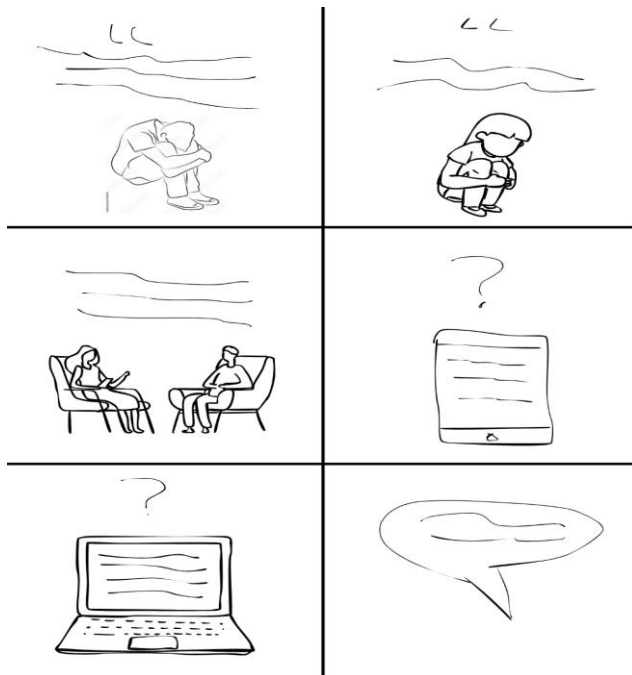
Pengembangan Bentuk Visual

A). Layout Kasar Media Utama



Layout Kasar Media Utama
Sumber; Pribadi

B). Layout Kasar Media Pendukung



Layout Kasar Media Pendukung
Sumber; Pribadi

C.SIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini, bahwa melalui proses penjabaran data visual dapat dikembangkan perancangan Kampanye Sosial

mengenai *Cyberbullying*. Kampanye sosial tentang *Cyberbullying* bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, mengedukasi, dan memerangi penyebaran perilaku *Cyberbullying* di dunia maya.

Kampanye ini mencakup berbagai strategi dan pesan, seperti "Blokir and Laporkan", yang mendorong individu untuk menggunakan fitur pengaturan privasi dan melaporkan perilaku yang merugikan kepada pihak berwenang, dengan menggunakan gaya desain flat design agar dapat lebih mudah diterima segmentasi target audiens. Selain itu, kampanye ini juga menekankan pentingnya konsultasi dan bercerita kepada sesama bahkan dengan psikolog.

Melalui kampanye ini, diharapkan masyarakat akan lebih peka terhadap bahaya *Cyberbullying* dan mengambil tindakan positif untuk melindungi diri sendiri dan orang lain. Dengan meningkatnya kesadaran dan partisipasi aktif, kampanye sosial ini berpotensi mengubah budaya online menjadi lingkungan yang lebih aman, toleran, dan mendukung. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan ada lanjutan untuk meneliti lebih dalam lagi fenomena yang terjadi di masyarakat dengan tujuan memberikan solusi yang menguntungkan semua pihak.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Febriansyah, E. A. (2020). Analisa Visual Storytelling Dalam Video Kampanye Sosial *Cyberbullying* "Mlc Singapore – Do What'S Right Online".
- Fitriani, E. (2019). Motion Graphic Flat Design Sebagai Media Kampanye Anti School Bullying Pada Anak Di Kota Batu, Malang.
- Putri Kusanti, Devy, and Intan Leliana. 2018. "Program Kampanye Humas Puskesmas Kecamatan Palmerah Dalam Upaya." *Jurnal Komunikasi* 9(1): 109–17.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>.
- Riadi, O. M. (n.d.). *Pengertian, Jenis Dan Teknik Kampanye*. KajianPustaka.com. Retrieved January 27, 2023, from <https://www.kajianpustaka.com/2019/01/pengertian-jenis-danteknikkampanye.html>
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya Pencegahan Kasus *Cyberbullying* bagi Remaja Pengguna Media Sosial di Indonesia. *Jurnal UNY Penelitian dan Pengembangan Pelayanan Kesejahteraan Sosial*, 132-146.
- Basid, A., & Rahmah, W. (2023). Melawan *Cyberbullying*: Membangun Kesadaran Kemanusiaan dalam Etika Bermedia Sosial Perspektif Al-Qur'an. *Studia Quranika*, 7(2), 203–231. <https://doi.org/10.21111/studiquran.v7i2.9013>
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1), 70. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>
- Fransiskus, A., & Bomans, L. (2023). *Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan*. 3(7), 7–13.
- Hariguna, T., Berlilana, & Waluyo, R. (2023). Sosialisasi Etika Penggunaan Media Sosial untuk Mencegah Bullying pada Siswa MTs Ushriyyah Purbalingga. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 107–113. <https://doi.org/10.34306/adimas.v3i2.865>
- Tungary, O., Wahyutiar, R., & Gunawan, A. C. (2023). *Perancangan Video Kampanye Cyberbullying untuk Anak Muda Usia 14-20 Tahun*. 8, 194–206.