



PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING TERHADAP SISWA SEKOLAH

Muhammad Wahyu Illahi

e-mail: wahyu2illahi@gmail.com

Evelyne Henny Lukitasari

Ahmad Khoirul Anwar

*Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta*

Ringkasan

Penggunaan media digital sangat memudahkan masyarakat untuk mencari berbagai macam informasi dengan bantuan internet. Penggunaan internet dapat memudahkan Masyarakat dalam kegiatan sehari-hari mereka terutama siswa sekolah. Di balik kemudahan ini justru banyak siswa sekolah yang menyalahgunakan penggunaan internet. Banyak siswa senang menonton konten hiburan yang bertemakan kekerasan, hal tersebut menyebabkan marak terjadinya bullying di lingkungan sekolah. Bullying yang terjadi di lingkungan sekolah dapat menyebabkan korban terkena gangguan mental. Hal ini dapat berpengaruh pada masa depan siswa, akan mengakibatkan siswa sulit untuk berkembang baik dari segi karakter maupun ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi untuk mencegah terjadinya bullying. motion comic digunakan sebagai media edukasi untuk mencegah terjadinya bullying. media tersebut dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara jelas dengan kesan lebih menarik sehingga dapat diterima dengan baik oleh audience. Metode perancangan yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode perancangan studio antelope. Metode perancangan ini di bagi menjadi 5 tahap yaitu: development, Pra produksi, produksi, pasca produksi, distribusi. Perancangan tugas akhir motion comic ini di tujukan sebagai edukasi, sekaligus konten hiburan yang bermanfaat.

Kata kunci: motion comic, bullying, internet, mental, siswa

Abstract

The use of digital media makes it very easy to find various kinds of information on the internet. The use of the internet can make it easier for people in their daily activities, especially students. However, this convenience makes many students misuse the internet. Many students enjoy watching entertainment content with violent themes. This causes a lot of bullying in the school. Bullying that occurs in the school environment can cause victims to suffer from mental disorders. This can affect the future of students and make it difficult for students to grow both in terms of character and knowledge. Therefore, education is needed to prevent bullying. Motion comics are used as educational media to prevent bullying. The media is chosen because it is able to convey information clearly with a more interesting impression so that it can be well received by the audience. The design method used in this final assignment is the Antelope studio design method. This design method is divided into 5 stages, namely: development, pre-production, production, post-production, and distribution. The design of this motion comic final assignment is intended as educational, as well as useful entertainment content.

Keywords : Motion Comic, Bullying, Internet, Mental, Students

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang memasuki era modernisasi, dimana banyak hal yang telah berubah dan berkembang pada era modern ini. Saat ini perkembangan yang terjadi di Indonesia sangatlah pesat banyak hal yang dulunya dilakukan secara tradisional dan memakan waktu yang lama, sekarang beralih menggunakan teknologi modern yang dapat mempersingkat aktivitas. Berkembangnya Indonesia di era modern ini tak luput dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, hal ini dapat terjadi karena pada dasarnya manusia memiliki sifat ingin tahu yang sangat tinggi maka dari itu secara terus menerus manusia akan selalu berkembang selama ada informasi yang terus mereka terima walau pun itu hanya sedikit. Informasi merupakan sumber ilmu yang dapat di peroleh dimanapun, terlebih lagi pada era modern saat ini sangat mudah mendapatkan informasi melalui media digital website, e book, media sosial, dan media digital yang lainnya. Penggunaan media digital ini

sangat bergantung dengan internet, karena internet merupakan teknologi jaringan yang menghubungkan media elektronik dengan media lain.

Teknologi digital telah menjadikan semua jenis media menyatu ke dalam seluruh perikehidupan manusia. Tidak saja dalam konteks kemajuan teknologi secara fisik, tapi juga media itu telah memengaruhi secara luas cara berkomunikasi, berinteraksi, bertransaksi dan cara bermasyarakat. Konvergensi terjadi secara teknologi dan budaya. Mode membaca, mendengar, menonton tidak lagi dengan media terpisah-pisah tetapi secara teknis semuanya menyatu dan semakin leluasa (*technology savvy*) dalam genggamannya manusia yang senantiasa bergerak (*mobile*) (Zinggara Hidayat, 2016:60).

Setidaknya ada tiga dampak yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada anak dan remaja yang kemudian dalam kesehariannya menjadi akrab dengan gadget. Adapun dampak negatif digital (Mardiya) adalah sebagai berikut: a) Tumbuh kembang anak menjadi tidak optimal karena anak terlalu lama duduk asyik dengan

gadget, b). Pertumbuhan anak menjadi susah berbicara jelas karena terlalu banyak menonton film kartun atau game online yang tidak ada komunikasi verbalnya. c) Anak menjadi agresif. d). Anak menjadi kurang konsentrasi dalam belajar. e). Anak mengalami kecanduan untuk selalu menggunakan gadget. (Syafa'atun Nahriyah., 2018: 71).

Dari data yang diperoleh badan pusat statistic dan Sosial Ekonomi Nasional pada tahun 2023 sekitar 86,65% anak 5 tahun ke atas menggunakan internet untuk mencari konten hiburan.

Persebaran Pengguna Data 5-24 Tahun yang Menggunakan Internet
Berdasarkan Jenis Pekerjaan (Standar 2023)



No	Jenis Pekerjaan	Persentase
1	Manajemen	89,40
2	Manajemen	89,40
3	Manajemen	89,40
4	Manajemen	89,40
5	Manajemen	89,40
6	Manajemen	89,40
7	Manajemen	89,40
8	Manajemen	89,40
9	Manajemen	89,40
10	Manajemen	89,40
11	Manajemen	89,40
12	Manajemen	89,40
13	Manajemen	89,40
14	Manajemen	89,40
15	Manajemen	89,40
16	Manajemen	89,40
17	Manajemen	89,40
18	Manajemen	89,40
19	Manajemen	89,40
20	Manajemen	89,40

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa siswa sekolah lebih sering menggunakan internet untuk mencari hiburan, hal ini menandakan siswa sekolah tidak mendapatkan bimbingan dari orang yang lebih dewasa dalam menggunakan internet. Media hiburan saat ini lebih banyak di isi dengan konten yang kurang memiliki nilai edukatif, banyak

konten hiburan yang bertemakan kekerasan, dan percintaan. Kenyataannya konten hiburan bertemakan kekerasan lebih populer di kalangan Masyarakat sehingga produksi konten kekerasan semakin marak di Indonesia.

Maraknya tindak kekerasan yang terjadi antaranak disebabkan karena tayangan televisi dan game yang mempertontonkan tindak kekerasan serta bullying atau perisakan yang kemudian ditiru oleh anak seperti dalam sinetron, visualisasi berita kekerasan, dan games kekerasan. Pemerintah mengakui anak-anak terpengaruh melakukan aksi perisakan akibat menonton tayangan televisi, seperti film atau sinetron yang sering menayangkan adegan perisakan terhadap sesama, khususnya yang dianggap lemah oleh para pelaku (Andwika, 2017) (Dody, Amyrudin, 2020:44).

Media	Facebook	Instagram	Ytu Tube	Tik Tok
Konten kekerasan	0,01% - 0,04% (34,3 juta)	0,01% - 0,02% (5,5 juta)	15,16% (1,4 juta)	8,7% (104,5 juta)
Periode	Januari - Maret 2021	Januari - Maret 2021	Januari - Maret 2021	Januari - Juni 2021

Berdasarkan data yang ada di atas menunjukkan bahwa konten kekerasan masih sangat banyak tersebar di media digital, tersebar

konten kekerasan di media digital membuat siswa sekolah dapat mengkonsumsi konten tersebut dengan bebas. Dampak yang ditimbulkan terhadap siswa akibat mengkonsumsi konten kekerasan adalah terjadinya bullying di lingkungan sekolah. Bullying ini merupakan kegiatan menyimpang yang dilakukan siswa kuat untuk memberi rasa takut, mengancam, dan menimbulkan kecemasan terhadap siswa sekolah yang lemah (sumber: Lestari, 2016). Konten kekerasan dapat membuat siswa meniru adegan dalam konten tersebut, hal ini lah bisa memicu terjadinya bullying di lingkungan sekolah.

Prevalensi Kasus Perundungan di Sekolah Indonesia Berdasarkan Jenjang (2023)



No	Tingkat SD/SM	Persentase
1	SD/Elementary	80
2	SMP/Junior High	60
3	SMA/Senior High	40
4	SMK/Vocational	20

Dari data yang telah di peroleh tersebut, kasus bullying paling banyak terjadi pada anak SMP dan SD. Jenjang pendidikan SD dan SMP merupakan waktu yang tepat bagi siswa untuk membentuk karakter mereka masing masing, jika dalam pembentukan karakter ini mereka terganggu karena adanya bullying

maka akan terdapat dampak yang cukup mengerikan bagi tumbuh kembang anak. Siswa yang terkena dampak bullying akan mendapatkan berbagai macam gangguan mental seperti, kecemasan, depresi, tidak percaya diri, dan kehilangan motivasi.

siswa sekolah dengan gangguan mental akan cenderung lebih tertutup kepada lingkungan sosial karena trauma yang mereka alami dari bullying. Siswa yang sulit untuk menyesuaikan diri di lingkungan sosial nantinya akan merasa takut untuk pergi kesekolah, tidak mau bersosialisasi, dan sulit untuk fokus pada tujuan. Hal ini dapat berpengaruh pada masa depan siswa, akan mengakibatkan siswa sulit untuk berkembang baik dari segi karakter maupun ilmu pengetahuan.

Tindakan bullying yang dialami oleh seorang siswa secara berkepanjangan, lambat laun akan mempengaruhi self-esteem yang bersangkutan, self-esteem yang terganggu akan menyebabkan harga diri rendah sehingga memunculkan perilaku menarik diri secara sosial, isolasi sosial yang dilakukan oleh korban bullying akan menjadikan

menjadikan siswa rentan mengalami stress dan berkembang menjadi depresi, dan dalam kasus ekstrim akan meningkatkan kemungkinan terjadinya tindakan bunuh diri. (Hanifatur Rizqi, Hosnu Inayati., 2019:33).

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh jama network open terdapat 27.453 catatan medis, dan 5.478 merupakan korban kekerasan *Bullying* secara fisik. Dari diagnose yang sudah di lakukan, sebanyak 38% anak mengalami gangguan mental, dan 23,4% anak yang bukan korban *bullying* mengalami gangguan mental (<https://www.liputan6.com/citizen6>). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa bullying sangat berdampak bagi Kesehatan mental anak. Kesehatan mental perlu di jaga untuk memaksimalkan tumbuh kembang pada anak dengan menghentikan kasus *bullying* agar tidak terus berkembang. Oleh karena itu untuk menghentikan kasus bullying di lingkungan sekolah perlu adanya edukasi terhadap siswa tentang pencegahan *bullying*. Dibutuhkan sebuah media yang cocok untuk menyampaikan edukasi

sekaligus memberikan hiburan bagi siswa sekolah. *Motion comic* merupakan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan edukasi *bullying*, *Motion comic* memberikan kesan lebih menarik dalam menikmati komik dengan dukungan efek visual yang bergerak dan tambahan efek suara (Irenanda, 2022:91). *Motion comic* belum sering digunakan di Indonesia untuk menyampaikan edukasi sehingga media ini dirasa memberikan warna baru dalam menyampaikan edukasi.

Perancangan *Motion comic* sebagai media edukasi bullying ini diharapkan dapat membantu para tenaga kerja Pendidikan dalam menyampaikan bahaya bullying kepada siswa. Perancangan ini ditujukan untuk mencegah terjadinya bullying di lingkungan sekolah, sehingga sekolah dapat menjadi tempat yang kondusif dan aman bagi siswa untuk mengembangkan diri dan menimba ilmu. Dengan kurangnya kasus *Bullying* di Indonesia maka akan tercipta generasi generasi emas yang akan membangun Indonesia menjadi lebih makmur dan maju kedepannya.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana konsep perancangan *Motion Comic* sebagai media pencegahan *Bullying* terhadap siswa sekolah?
- b. Bagaimana visualisasi *Motion Comic* agar penyampaian informasi dapat diterimadengan baik dan efektif oleh audiens?

3. Tujuan

- a. Mendeskripsikan kasus *Bullying* bagi siswa sekolah agar dapat mencegah terjadinya *Bullying* disekolah.
- b. Merancang visualisasi *Motion Comic* yang dapat membantu mengurangi Tingkat terjadinya *Bullying* disekolah.

4. Landasan teori

a. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuantujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya (Rosita Cahyaningtyas, Siska Iriyani,

2015:16). Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011: 140).

b. Motion

Motion atau Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan motion graphic yang umum adalah sebagai title sequence (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll (Iman Satriaputra Sukarno, 2014: 2). *Motion Graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam

ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Motion Graphis digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007: 3).

c. Comic

Komik adalah Kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (Scott McCloud, 2002: 9). Komik adalah suatu bentuk yang menggunakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat di hubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca (Puji Handayani, Henny Dewi Koeswanti, 2020:398).

d. Media Edukasi

Media edukasi atau media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Mudlofir dan Rusydiyah, 2019:124).

Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu. Pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga kajian strategi penyampaian pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai

benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari (Gerlach & Ely dalam Rayandra Asyhar, 2012:7-9).

Pengertian edukasi menurut kamus besar bahasa Inggris disebut education yang artinya pendidikan, Sedangkan menurut Nugroho D, A. dkk. (2017:70) menyatakan bahwa edukasi adalah suatu proses belajar yang memiliki tujuan sebagai pengembang potensi diri pada murid dan proses belajar yang baik.

Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. (Diana dan dave: 2017)

e. Edukasi

Secara istilah, dalam Dictionary of Education disebutkan bahwa edukasi adalah suatu bentuk Pendidikan yang disosialisasikan agar mampu memberi

pemahaman seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana dia hidup. Proses sosial dimana orang-orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individual yang optimal (Fuad Ihsan, 2008: 4). Edukasi atau pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (Ngalim Purwanto, 1991: 10).

f. Bullying

Kata bullying berasal dari Bahasa Inggris yaitu "bully" yang artinya menggertak atau mengganggu. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi

kata bully berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sejiwa yang menyatakan bahwa bullying adalah situasi dimana seseorang yang kuat (bisa secara fisik maupun mental) menekan, memojokkan, melecehkan, menyakiti seseorang yang lemah dengan sengaja dan berulang-ulang, untuk menunjukkan kekuasaannya. Dalam hal ini sang korban tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya sendiri karena lemah secara fisik atau mental (Sejiwa, 2008:1). Bullying adalah tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang bertujuan untuk menyakiti, seperti menakuti melalui ancaman agresi dan menimbulkan terror. Termasuk juga tindakan yang direncanakan maupun yang spontan bersifat nyata atau hampir tidak terlihat, dihadapan seseorang atau di belakang seseorang, mudah untuk diidentifikasi atau terselubung dibalik persahabatan, dilakukan oleh seorang anak atau kelompok anak (Barbara Coloroso 2003:44).

g. Siswa

siswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena

hubungannya dengan dunia pendidikan yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual untuk menjadi generasi penerus bangsa (ZA Purba 2016: 11). Siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan dan untuk berjalanya sistem belajar-mengajar. siswa adalah peserta didik, dimana peserta didik merupakan makhluk individu yang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan, perubahan fisik dan psikis sehingga siswa dapat berfikir secara baik untuk menjadi seseorang yang intelektual agar kedepannya dapat menjadi generasi penerus bangsa (Safitri, Rizka, 2019: 10).

h. Sekolah

Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat untuk belajar seperti membaca, menulis dan belajar untuk berperilaku yang baik. Sekolah juga merupakan bagian integral dari suatu masyarakat yang berhadapan dengan kondisi nyata yang terdapat dalam masyarakat pada masa sekarang. Sekolah juga merupakan lingkungan kedua tempat anak-anak berlatih dan menumbuhkan kepribadiannya (Zanti Arbi dalam buku Made Pidarta,

1997:171). Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam buku Soebagio Atmodiwiro, 2000:37).

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Jurnal tentang “PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA” karya Selvia, Jason Prestiliano, T. Arie Setiawwan Prasida Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana Indonesia (Selvia, 2020).

Persamaan jurnal dengan tema adalah menggunakan media yang sama yaitu *Motion Comic* dalam penyelesaian masalah, dan mengangkat permasalahan mengenai masalah yang terdai pada anak muda. Perbedaan jurnal dengan tema adalah ada pada pembahasan materi, jurnal tersebut membahas tentang gangguan kecemasan yang sering terjadi pada remaja, sedangkan tema perancangan

membahas tentang masalah *Bullying* yang sering terjadi di kalangan siswa sekolah.

Jurnal tentang “MOTION COMIC PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM ABBAS IBNU FIRNAS” karya Ikhsan Carenzino, Edo Galasro Limbong, Duane Masaji Raharja Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI (Carenzino et al., 2022).

Persamaan jurnal dengan tema yang diangkat yaitu menggunakan media *Motion Comic* dalam penyelesaian masalah. Perbedaan jurnal dengan tema adalah mengangkat pembahasan materi yang berbeda. Jurnal ini mengangkat membahas tentang detoks pengenallan tokoh ilmuwan Muslim Abbas Ibnu Firnas. sedangkan jurnal perancangan membahas tentang masalah bullying yan terjadi di lingkungan sekolah.

Berdasarka jurnal tentang DAMPAK BULLYING PADA ANAK DAN REMAJA TERHADAP KESEHATAN MENTAL karya Indah Sukmawati, Alfadha Henryan Fenyara, dan kawan kawan Program Studi Kesehatan Masyarakat,

Universitas Pembangunan Veteran Jakarta. (Sukmawati et al., 2021).

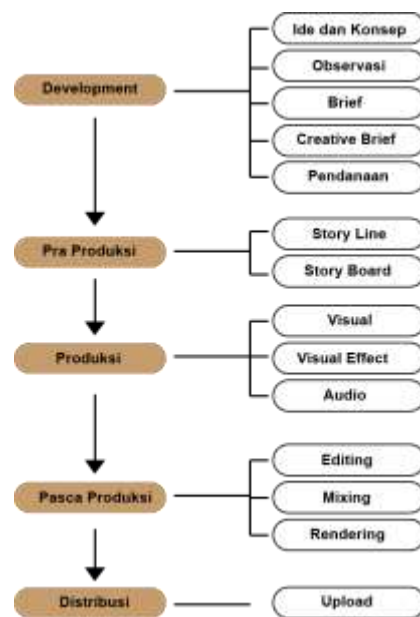
Persamaan antara jurnal dengan tema adalah mengangkat masalah bullying yang sedang marak terjadi. Perbedaan jurnal dengan tema adalah penggunaan media yang berbeda dalam menyelesaikan masalah, jurnal ini lebih menggunakan pembahasan materi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, sedangkan tema perancangan menggunakan *Motion Comic* sebagai media penyelesaian masalah.

Berdasarkan jurnal tentang BENTUK EMOSI BULLYING DAN KORBAN DI SEKOLAH (STUDI KASUS SMP NEGRI 27 MEDAN) karya Nurul Syafika, Rahmi Pratiwi, Dika Sahputra, dan kawan kawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negri Sumatera Utara (Syavika et al., 2023).

Persamaan antara jurnal dan tema adalah mengangkat masalah yang sama yaitu bullying yang sering terjadi di kalangan siswa sekolah. Perbedaan antara jurnal dan tema yaitu dari media penyampaian pesan, jurnal tersebut menyampaikan pesan melalui materi yang telah diteliti,

sedangkan pada tema perancangan menyampaikan pesan melalui media visual berupa *Motion Comic*.

2. Metode



1. Development

a. Ide dan konsep

Pada tahap ide dan konsep, dilakukan pengumpulan ide, gagasan, dan perancangan awal untuk pengembangan suatu desain. Hal ini melibatkan proses brainstorming, penelitian, analisis kebutuhan pengguna, serta perumusan gagasan kreatif dan konseptual yang akan menjadi dasar dalam perancangan motion comic pencegahan bullying di sekolah.

b. Observasi

Dalam tahap observasi, dilakukan pengamatan langsung terhadap

situasi, fenomena, atau objek yang menjadi fokus utama dalam perancangan. Tujuan dari tahap observasi ini adalah untuk mengumpulkan data secara sistematis, memahami konteks yang relevan, dan mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kondisi yang sedang diamati. Tahap observasi ini penting untuk mengumpulkan pengetahuan mengenai kebutuhan dan kekurangan yang ingin dicari tentang bullying terhadap siswa sekolah.

c. *Brief*

Brief merupakan sekumpulan data yang telah di peroleh dari observasi. Brief ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang di peroleh dari observasi mengenai bullying terhadap siswa sekolah.

d. *Creative Brief*

Creative Brief merupakan tahap untuk mengumpulkan serta menjelaskan data data mengenai hal yang di perlukan dalam proses creative. Creative brief ini di gunakan sebagai acuan untuk menjalankan proses perancangan karya *motion comic bullying*.

e. Pendanaan

Pendanaan adalah tahapan penting yang wajib di perhatikan untuk perancangan, pendanaan ini perlu di kelola dengan hati hati dan tepat sehingga dapat membantu lancarnya perancangan bullying terhadap siswa sekolah agar mencapai tujuan yang maksimal.

2. Pra Produksi

a. *Storyline*

Storyline merupakan tahapan membangun cerita untuk membentuk dasar yang kuat bagi *motion comic bullying* terhadap siswa. *Storyline* ini bertujuan untuk mempermudah peroses perancangan agar hasil karya sesuai dengan konsep awal perancangan.

b. *Storyboard*

Storyboard merupakan tahap pembuatan sketsa kasar untuk menggambarkan visualisasi *motion comic* sesuai dengan *storyline* yang telah di buat sebelumnya. Storyboard ini bertujuan menjadi acuan agar perancangan karya dapat tersusun secara urut dan sistematis.

3. Produksi

a. Visual

Pada bagian produksi tahapan visual merupakan tahap mewujudkan

motion comic dengan memvisualisasikan storyboard yang telah di rancang.

b. Visual Effect

Visual effect merupakan tahapan menambahkan efek efek visual pada karya perancangan untuk memperkuat kesan visualisasi pada karya. Pada tahapan ini dilakukan proses menggabungkan dan memanipulasi gambar visual dengan menambahkan elemen elemen desain yang cocok dalam karya desain.

c. Audio

Audio merupakan elemen yang sangat penting untuk digunakan dalam pembuatan motion comic bullying. penambahan audio ini merupakan bagian vital dalam karya yang di buat setelah melakukan tahap visual dalam perancangan karya.

4. Pasca Produksi

a. Editing

Tahapan editing pada perancangan motion comic bullying merupakan proses memilih dan memilah bahan berupa gambar atau video yang akan digunakan untuk membuat karya. Pada tahapan editing ini juga dilakukan proses penggabungan bahan yang dirangkai

sehingga membentuk sebuah karya awal dari perancangan *motion comic bullying*.

b. Mixing

Tahapan mixing merupakan proses penggabungan antara video hasil editing dengan audio. Tahap mixing ini bertujuan untuk menyamakan visual dan audio agar terlihat selaras dan menjadi lebih menarik.

c. Rendering

Rendering merupakan tahapan akhir dalam proses produksi. Rendering merupakan proses untuk menggabungkan hasil editing dan mixing yang telah dilakukan sebelumnya.

5. Distribusi

a. Upload

Upload merupakan tahap dimana hasil dari perancangan karya di unggah ke platform distribusi seperti youtube dan media sosial. Tahapan ini dilakukan apabila karya perancangan telah selesai melalui sebuah tahapan perancangan dan telah di tinjau ulang untuk di distribusikan.

6. Analisa data

1. Segmentasi

1. Segmentasi

Guna tercapainya proses perancangan *Motion Comic* edukasi bullying terhadap siswa sekolah, target dari perancangan karya ini di tentukan dengan pertimbangan sebagai berikut:

a. Segmentasi Geografis

Daerah : Seluruh Wilayah Indonesia

Negara : Indonesia

Luasan wilayah : Wilayah Indonesia

b. Segmentasi Demografis

Usia : 9 – 15 Tahun

Kelamin : Laki-Laki Dan Perempuan

Agama: Semua Agama

Ekonomi: Semua Kalangan

Pendidikan: SMP

c. Segmentasi Psikografis

Segmentasi pada prancangan karya ini adalah Masyarakat yang memiliki ketertarikan dengan konten hiburan berupa video game, comic dan video motion graphic terkhusus anak usia 9 – 15 tahun. Anak muda usia ini lebih senang bermain dan mencoba hal baru, memiliki gaya hidup yang bebas dan sulit untuk di atur, sehingga menimbulkan rasa

ingin tau yang tinggi terhadap isu isu sosial di masyarakat terutama isu *bullying*.

d. *Behaviour*

Anak muda di usia 9 – 15 tahun memiliki perilaku yang bebas dan senang untuk meng *explore* sesuatu. Sehingga memungkinkan untuk mengkonsumsi konten hiburan sesuka mereka tanpa mem filter konten konten tersebut. Anak muda usia ini senang menonton konten hiburan berdurasi cepat dan *to the point*. Generasi muda saat ini memiliki tingkah laku mudah meniru sesuatu yang mereka lihat baik dari kehidupan nyata maupun hiburan di internet.

2. Unique Selling Proposition (USP)

Unique Selling Proposition atau USP merupakan sebuah keunikan atau perbedaan antara satu produk dengan produk yang lainnya. Setiap produk atau karya pasti memiliki keunikan masing masing yang menjadi nilai jual dari karya tersebut. USP pada perancangan karya tugas akhir motion comic edukasi bullying ini ada pada tema yang diangkat

sebagai inti permasalahan dalam karya. Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah *Bullying* di lingkungan sekolah yang terjadi akibat siswa melakukan penyalahgunaan internet dan berakibat mengkonsumsi konten berbau kekerasan yang beredar di media hiburan. Fenomena ini harus segera di hentikan secara menyeluruh karena dapat memberikan dampak serius bagi kesehatan fisik dan mental siswa akibat terjadinya bullying di sekolah. Perancangan karya ini juga didukung dengan menggunakan media *motion comic* yang cukup jarang digunakan untuk mengedukasi tentang masalah bullying.

3. Emotional Selling Proposition (ESP)

Emotional Selling Proposition atau biasa di kenal dengan sebutan ESP merupakan sebuah metode untuk membangun emosi audience sehingga memunculkan kedekatan atau kesamaan antara audience dan karya. ESP atau emosi yang ingin di raih setelah melihat karya tugas akhir motion comic edukasi *bullying* adalah perasaan sedih dan miris karena adanya sebuah fenomena bullying

yang terjadi di lingkungan sekolah, perasaan ini memunculkan rasa empati sehingga membuat masyarakat peduli terhadap sesama baik yang mengalami bullying atau tidak mengalami bullying dan tergerak untuk membantu mengatasi masalah *bullying* secara Bersama sama mulai dari hal hal kecil.

4. Positioning

Positioning merupakan sebuah cara untuk membangun sebuah produk yang berbeda dari produk lain dengan tujuan untuk membuat produk atau karya mendapatkan kepercayaan audience atau konsumen. perancangan *Motion Comic* pencegahan bullying terhadap siswa menggunakan gaya visual semi cartoon pada comic dan menggunakan teknik cut out. Gaya visual semi cartoon pada comic merupakan gabungan antara gaya visual realis dan cartoon, dimana gaya visual ini menggabungkan gaya gambar lucu dan gambar realis atau nyata sehingga membuat comic memiliki gambar yang jelas tapi terkadang ada bagian bagian pada comic yang terlihat sedikit aneh dan unik. Penggunaan gaya visual semi

cartoon di rasa cocok untuk target audience siswa sekolah dengan usia 9-15 tahun.

4. Strategi kreatif

1. Konsep teknis

a. Karakter

Karakter merupakan elemen penting yang ada dalam sebuah comic atau motion comic. karakter ini berperan penting dalam pembuatan motion comic, hal itu karena karakter ini akan berguna untuk menjelaskan rangkaian alur cerita yang ada dalam sebuah comic. Jika dalam sebuah comic tidak mempunyai karakter maka tidak ada yang bisa diceritakan dalam comic tersebut. Perancangan motion comic sebagai media edukasi pencegahan bullying terhadap siswa sekolah ini mengambil referensi karakter dari salah satu akun Instagram ilustrator komik strip Indonesia yaitu @arthyleric atau @liwpowa.



b. Layout

Layout merupakan cara untuk menentukan sebuah letak elemen desain dalam sebuah karya desain agar terlihat terstruktur dan nyaman untuk di lihat oleh mata. Perancangan karya motion comic ini menggunakan jenis layout rule of third. Font rule of third ini dapat memudahkan untuk meletakkan gambar dan bubble text sehingga tampilan motion comic dapat tersusun dengan rapi dan mudah dibaca. Pada perancangan motion comic ini akan memadukan penggunaan layout rule of third dengan panel manga shounen yang sering digunakan pada comic jepang.



c. Panel

Panel atau paneling merupakan cara untuk menghubungkan setiap adegan dalam komik agar cerita terus bersambung dan berurutan. Panel merupakan komponen dasar yang wajib digunakan dalam pembuatan comic, tetapi karena

dasar dari perancangan ini adalah motion maka panel yang di gunakan akan sedikit berkurang dari pada comic biasa pada umumnya. Panel yang digunakan dalam perancangan motion comic ini adalah panel manga shounen yang biasanya di gunakan oleh komikus asal jepang. Teknik panel manga shounen ini cenderung lebih teratur dibandingkan panel lain sehingga mudah untuk dimengerti alur membaca comic tersebut.



d. Warna

Pemilihan warna dalam pembuatan sebuah karya merupakan bagian yang sangat penting. Penenerapan warna dalam sebuah karya dapat mempengaruhi perasaan serta memunculkan persepsi audience

terhadap karya tersebut. Perancangan motion comic ini menggunakan warna pastel. Penggunaan warna pastel ini digunakan pada motion comic karena dalam sebuah comic pasti memiliki tulisan dan narasi yang sangat banyak sehingga penggunaan warna pastel ini digunakan agar pembaca tidak mudah lelah ketika melihat warna tersebut.



e. Ilustrasi

Pada perancangan karya motion comic ini menggunakan ilustrasi yang mengacu pada style comic jepang yang bertemakan slice of life. Comic slice of life merupakan komik jepang yang berisikan cerita kehidupan sehari hari dengan masalah masalah yang sering terjadi di lingkungan sosial. Comic slice of life ini biasa menggunakan style gambar yang terlihat simple, tidak terlalu

memiliki banyak ornament dan efek didalam gambarnya, lebih banyak mengabadikan momen momen kebersamaan yang sering terjadi di lingkungan sosial.



f. *Typography*

Perancangan sebuah karya comic sangat memerlukan typography, karena comic memiliki banyak dialog dan narasi untuk menjelaskan alur cerita pada comic tersebut. font yang digunakan pada perancangan motin ini adalah font Anime ace. Font ini digunakan karena font ini mudah untuk dibaca daan huruf dalam font tersebut terlihat seperti tulisan tangan sehingga cocok untuk digunakan dalam karya motion comic.













2. Sinopsis






Seorang siswa Bernama Dio yang dikenal sebagai pembully di sekolahnya, terkenal karena sering membully murid yang lemah seperti bernama budi. Seorang siswa Berna budi yang dulunya merupakan siswa unggulan yang hidupnya mulai berubah karena terkena pembullying yang sering dia alami di sekolah. Pada suatu saat budi ingin menyerah dalam sekolahnya dan kemudian datanglah seorang murid baru Bernama cia. Cia yang mengetahui budi sering di bully kemudian membuat rencana untuk menghentikan tindakan bullying yang sering terjadi di sekolah ini. Cia mengajak seluruh teman kelasnya termasuk budi dan meyakinkan mereka untuk berani melawan tindakan bullying yang sering dilakukan dio.








3. Story board

No	Gambar	Durasi
1		± 3 detik

2		± 6 detik
3		± 2 detik
4		± 2 detik
5		± 8 detik
6		± 4 detik

7		± 4 detik
8		± 11 detik
9		± 5 detik
10		± 4 detik
11		± 4 detik

12		± 5 detik
13		± 2 detik
14		± 3 detik
15		± 3 detik
16		± 29 detik

17		± 5 detik
18		± 8 detik
19		± 3 detik
20		± 2 detik
21		± 18 detik
22		± 5 detik
23		

5. Perwujudan Karya

1. Desain karakter

a. Budi



Budi merupakan siswa SMP yang cukup pandai dan polos, tetapi karena dampak dari bullying ia menjadi siswa yang sering murung dan suka menyendiri.

b. Dio



Karakter antagonis yang digunakan dalam perancangan motion comic ini bernama dio. Dio merupakan karakter anak SMP, ia merupakan teman sekelas budi. Dio adalah siswa yang sering membuat masalah di sekolah tetapi tidak pernah ketahuan oleh guru.

Dio sering membully teman temannya terutama budi.

c. Cia






Karakter tritagonist dalam perancangan motion comic ini Bernama cia. Cia merupakan seorang anak Perempuan yang sedang menempuh Pendidikan SMP. Cia adalah murid baru pindahan dari sekolah lain yang ada diluar kota. Cia merupakan karakter berprestasi dan juga pintar

2. Scene priview

No	Priview	Durasi	Keterangan
1.		00.00.06	Jenis Shot : mid shot Voice over : Budi: heh tau tau udah semit aja Keterangan : memperlihatkan tampak belakang karakter budi.
2			Jenis Shot : close up shot Voice over : Budi: maha banget dilatin orang orang jualan di sekolah Keterangan : shoot ekspresi wajah budi yang sedang malu.

3		Jenis Shot : medium shot Voice over : Budi: pada mau beli gorengan? Dio: haha si cupu saking miskinnya sampe di sekolah juga jualan. Keterangan : melitaskan dua karakter budi dan dio yang sedang bertemu.
4		Jenis Shot : close up shot Voice over : Dio: hmm jahilin budi ahh rampang dia lagi bawa gorengan. Dio : mimin gorengan ya budi..... Makasih. Keterangan : close up bagian wajah karakter yang sedang berfikir, melitaskan dua panel kotak gorengan budi.
5		Jenis Shot : close up shot Voice over : Budi: ooooo oooo bayar dong jangan main ambil aja. Dio: yaudah si gapaps. jangan pelit pelit...



		Keterangan : memperlihatkan budi yang sedang ketakutan karna maknanya di ambil dio.
6		Jenis Shot : close up shot Voice over : Budi: waduh gadapt uang hari ini gara gara dio Keterangan : memperlihatkan close up wajah budi yang ketakutan.
7		Jenis Shot : medium shot Voice over : background Keterangan : memperlihatkan ruang depan ruang kelas VIII E
8		Jenis Shot : close up shot Voice over : Budi : leh mejaku.... Budi: siapa lagi yang jahilin aku ni. Keterangan : memperlihatkan dua panel gambar: Budi sedang melihat mejanya yang kotor.

9		Jenis Shot : medium shot. Voice over : Dio: hahaha Keterangan : memperlihatkan dia sedang tertawa karna menjahili budi.
10		Jenis Shot : medium shot. Voice over : Pak guru : heii apa tu berisik berisik, duduk duduk kembali ketempat kalian. Pak guru hari ini kita kedatangan murid baru, dia pindahan dari luar kota. Keterangan : memperlihatkan pak gur yang memauki kelas Bersama seorang anak Perempuan.
11		Jenis Shot : medium shot Voice over : Cia: halo perkenalkan namaku cecilia, bisa di panggilcia salam kenal ya. Keterangan : memperlihatkan murid baru Bersama cia.

12		Jenis Shot : close up shoot, medium shot, Voice over : Gina: cia kenapa kaya bingung gitu? Cia : nggak papa Cuma penasaran sama anak yang mejanya kotor tadi. Gina: oh namanya budi, dia sering di bully sama dio. Cia: hah dibully?. Keterangan : close up cia yang sedang memperhatikan seseorang memperlihatkan cia dan gina sedang mengobrol.
13		Jenis Shot : medium shot. Voice over : Cia: memanggaya gada yang lapor guru? Keterangan : cia yang sedang kaget dan bertanya tanya tentang budi.
14		Jenis Shot : medium shot. Voice over : Gina: gada yang berani lapor cia, karena kalo kita bantu budi takut di bully juga namanya. Cia: loh gabisa

		gitu dong, kasihan budi kalo di bully terus, kita harus tolong budi. Keterangan : memperlihatkan cia yang sedang marah kepada gina.
15		Jenis Shot : medium shot, close up shot, Voice over : Gina: kita mau kemana cia? Cia: udah ikut aja sekarang kit acari budi dulu. Gina: cia gimana car akita hentikan perbullyan ini?nanti kalo kita di bully juga gimana? Cia: udah masalah itu gampang, yang penting kita harus berani aja. Keterangan : memperlihatkan perkapapan antara cia dan gina.
16		Jenis Shot : medium shoot, Voice over : Dio: heii cupu minta uang dong. Budi: maaf lagi ga punya uang nii. Keterangan : memperlihatkan dia pindah

		perlemuan antara budi dan dio.
17		Jenis Shot : medium shot Voice over : Dio: gamau banyak alasan kamu, kasih aku uang atau mau di pukul. Budi: maaf dio tapi aku benaran ga punya uang lagi. Keterangan : memperlihatkan dio yang sedang meminta uang kepada budi.
18		Jenis Shot : medium shoot, Voice over : Cia: heii dloooo berhenti!. Keterangan : memperlihatkan batin text cia sedang memarahi dio.
19		Jenis Shot : medium shoot, Voice over : Dio: siapa si itu? Gangguan aja. Cia: dio lebih baik kamu berhenti ngbully orang lain.

			Keterangan : memperlihatkan percakapan dia dan cia
20			Jenis Shot : close up shot. Voice over : Dio: dikh uka uka ku lah mau ngapain aja. Keterangan : memperlihatkan dia yang sedang berbicara pada cia.
21			Jenis Shot : close up shot. Voice over : Cia: kamu pilih berhenti bully orang lain? Atau aku viral in di medsos? Keterangan : memperlihatkan tangan cia yang mengeluarkan hp untuk memfoto dia.
22			Jenis Shot : medium shoot. Voice over : Dio: wadooh.. jangan di viral in dong. <i>ntar</i> namaku jelek. Dio: dari pada di viral in mending baikin deh.
			Keterangan : dio yang sedang kesakitan karena akan di viralkan oleh cia.
23			Jenis Shot : medium shot. Voice over : Dio: maaf ya bud kalo aku sering jahilin kamu. Budi: iya dio aku maafin kok. Keterangan : memperlihatkan budi dan dio yng sedang berbaikan.

3. Media pendukung

a. Poster



b. Roll banner



c. Stand Krakter





d. Buku



e. Sticker



f. Kaos



g. Gantungan kunci



6. PENUTUP

a. Simpulan

Indonesia saat ini sedang memasuki era modernisasi, dimana banyak hal yang telah berubah dan berkembang pada era modern ini. Penggunaan media digital sangat memudahkan masyarakat untuk mencari berbagai macam informasi dengan bantuan internet. Penggunaan internet dapat memudahkan Masyarakat dalam kegiatan sehari-hari mereka terutama siswa sekolah. Bagi siswa sekolah internet sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Di balik kemudahan ini justru banyak siswa sekolah yang menyalahgunakan penggunaan internet. Siswa sekolah lebih sering menggunakan internet untuk menonton konten hiburan daripada belajar. Banyak siswa senang menonton konten hiburan yang bertemakan kekerasan, hal tersebut menyebabkan marak terjadinya *bullying* di lingkungan sekolah. *Bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dapat menyebabkan korban terkena

gangguan mental. Hal ini dapat berpengaruh pada masa depan siswa, akan mengakibatkan siswa sulit untuk berkembang baik dari segi karakter maupun ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi untuk mencegah terjadinya *bullying*. *motion comic* digunakan sebagai media edukasi untuk mencegah terjadinya *bullying*. *Motion comic* memberikan kesan lebih menarik dalam menikmati komik dengan dukungan efek visual yang bergerak dan tambahan efek suara yang membantu menyampaikan informasi secara jelas.

Metode perancangan yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode perancangan studio antelope. Metode perancangan ini di bagi menjadi 5 tahap yaitu: *development*, Pra produksi, produksi, pasca produksi, distribusi. Hasil perancangan tugas akhir *motion comic* ini akan didistribusikan melalui media sosial youtube dan Instagram. Perancangan tugas akhir *motion comic* ini di tujukan sebagai

edukasi, sekaligus konten hiburan yang bermanfaat.

b. Saran

Berdasarkan perancangan tugas akhir yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran bagi peneliti berikutnya yang akan mengangkat tema permasalahan yang sama dalam perancangan *motion comic*; yaitu memperbanyak referensi dari peneliti sebelumnya; menggunakan media yang baru dan masih jarang digunakan; membuat comic dengan gaya visual yang menarik serta sesuai dengan tema yang diangkat; menentukan konsep secara matang dan terus konsisten dengan konsep awal; memanfaatkan waktu yang ada dengan sebaik baiknya dan tetap fokus selama proses perancangan berlangsung.

Akhir kata dengan terciptanya tugas akhir ini, semoga dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan *comic* dengan teknik *motion graphic* yang lebih baik lagi kedepannya.

Daftar Pustaka

- Hidayat, Z. (2016). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2).
- Nahriyah, S. A. (2017). Tumbuh kembang anak di era digital. *Risalah*, 4(1), 65-74.
- Rizqi, H., & Inayati, H. (2019). Dampak psikologis bullying pada remaja. *Wiraraja Medika: Jurnal Kesehatan*, 9(1), 31-34.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMPN 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Program Studi Teknik Informatika Universitas Yudharta Pasuruan*.
- Ramadhania, K. P., & Soewito, B. M. (2023). Perancangan Motion Comic dengan Tema Tokoh Pewayangan Jawa 'Punakawan' sebagai Media Pengenalan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(3), F90-F96.

- Selvia, S. (2020). Perancangan motion comic sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48-65.
- Carenzino, I., Limbong, E. G., & Raharja, D. M. (2022). Motion Comic Pengenalan Ilmuwan Muslim Abbas Ibnu Firnas. *Jurnal Desain*, 9(2), 259-274.
- Sukmawati, I., Fenyara, A. H., Fadhilah, A. F., & Herbawani, C. K. (2021). Dampak Bullying Pada Anak Dan Remaja Terhadap Kesehatan Mental. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat 2022* (Vol. 2, No. 1, pp. 126-144).
- Syavika, N., Pratiwi, R., Sahputra, D., Saragih, M. P. D., & Daulay, A. A. (2023). Bentuk Emosi Bullying dan Korban Bullying di Sekolah (Studi Kasus SMP Negeri 27 Medan). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 741-745.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, 3(1), 180396.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.