

**Perancangan Video *Explainer* 3D Edukasi Anti *Cyberbullying*
Untuk Kalangan Remaja**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Rafiv Yanika Ardiansyah

19052010063

Dosen Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T

Dosen Pembimbing 2:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.DS

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR 2022/202**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER 3D EDUKASI ANTI *CYBERBULLYING*
UNTUK KALANGAN REMAJA

Disusun Oleh:

RAFIV YANIKA ARDIANSYAH

19052010063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I



Widvasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I



Mahinna Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Penguji II



Masnuna S.T., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER 3D EDUKASI ANTI CYBERBULLYING
UNTUK KALANGAN REMAJA

Disusun Oleh:
RAFIV YANIKA ARDIANSYAH

19052010063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I



Widvasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna S.T., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Cyberbullying merupakan salah satu permasalahan sosial yang ada di Indonesia. *Cyberbullying* adalah bentuk baru dari sikap pembullying yang menggunakan media elektronik dan telah dianggap lebih buruk daripada *traditional bullying* dalam konsekuensinya bagi korban. Korban dari *cyberbullying* ini didominasi oleh kalangan remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang menarik dan informatif sebagai upaya pencegahan tindakan *cyberbullying* serta mengajak para remaja untuk tidak melakukan *cyberbullying*. Media tersebut dapat berupa video explainer 3D yang dikemas dengan cara yang menarik.

Metode yang digunakan dalam perancangan video explainer 3D ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, seperti wawancara, observasi, dan kuesioner. Data yang terkumpul kemudian diproses melalui analisis menggunakan metode 5W+1H yang terdiri dari what, who, when, why, where, dan how. Analisis 5W + 1H dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih spesifik mengenai perancangan.

Setelah melakukan analisis, mendapatkan konsep desain menggunakan keyword “A Peaceful and Pleasant Virtual World”. Keyword ini kemudian diterapkan pada spek verbal dan visual dalam video explainer 3D. Konsep verbal melibatkan elemen-elemen seperti judul, sinopsis, dan gaya bahasa dalam video explainer 3D. Sementara itu, konsep visual meliputi penggunaan warna, tipografi, dan karakter dalam video explainer 3D. Setelah itu, dilakukan studi visual dan dilanjutkan dengan implementasi konsep dalam perancangan video explainer 3D.

Video explainer 3D ini dibuat dengan tujuan menjadi media dalam upaya pencegahan tindakan cyberbullying pada kalangan remaja dengan mengedukasi para remaja tentang apa itu cyberbullying, mengapa mereka melakukan hal tersebut, dan bagaimana cara mengatasinya. Perancangan ini hanya mengajak dan memberitahukan apa saja dampak yang akan diterima oleh para korban dan tidak menyelesaikan permasalahan batin yang dialami oleh para pelaku.

Kata Kunci: Video Explainer 3D, *Cyberbullying*, Edukasi, Remaja

ABSTRACT

Cyberbullying is a social problem in Indonesia. Cyberbullying is a new form of bullying that uses electronic media and has been considered worse than traditional bullying in its consequences for the victim. Victims of cyberbullying are dominated by teenagers. Therefore, we need an interesting and informative media as an effort to prevent cyberbullying and encourage teenagers not to do cyberbullying. The media can be in the form of 3D explainer videos packaged in an attractive way.

The method used in designing this 3D explainer video uses qualitative and quantitative methods, such as interviews, observations, and questionnaires. The collected data is then processed through analysis using the 5W+1H method which consists of what, who, when, why, where, and how. 5W + 1H analysis was carried out to obtain a more specific understanding of the design.

After doing the analysis, get the design concept using the keyword "A Peaceful and Pleasant Virtual World". These keywords are then applied to the verbal and visual aspects of the 3D explainer video. The verbal concept involves elements such as the title, synopsis, and style of language in a 3D explainer video. Meanwhile, the visual concept includes the use of color, typography, and characters in 3D explainer videos. After that, a visual study was carried out and continued with the implementation of the concept in designing a 3D explainer video.

This 3D explainer video was made with the aim of being a medium in efforts to prevent cyberbullying among teenagers by educating teenagers about what cyberbullying is, why they do it, and how to overcome it. This design only invites and informs the impact that will be received by the victims and does not solve the mental problems experienced by the perpetrators.

Keywords: *Explainer 3D Videos, Cyberbullying, Education, Teens*

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 24 Mei 2023



Kafiv Yanikif Ardiansyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga laporan Perancangan Video Explainer 3D Edukasi Anti Cyberbullying untuk kalangan remaja ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, perancang dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang Tua serta keluarga besar saya yang tidak berhenti mendoakan dan terus memotivasi saya.
3. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu dari awal mencari judul tugas akhir hingga perancangan ini telah selesai.
4. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang turut membantu saya dalam penulisan laporan maupun jurnal.
5. Kepada Fakhri Wasi Auladi dan Faishol Izzudin Adha selaku ahli animasi 3D yang bersedia menjadi narasumber seputar perancangan animasi 3D.
6. Kepada Ratih Wahyu Saputri, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Selaku dosen psikolog UMSIDA yang bersedia menjadi narasumber seputar cyberbullying pada kalangan remaja.
7. Kepada para responden yang membantu dalam pengisian kuisisioner data.
8. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada seluruh teman terdekat yang sudah memberi banyak wejangan dan referensi dalam perancangan ini.

Akhir kata, saya mengharapkan dengan adanya perancangan saya ini dapat mencegah tindakan *cyberbullying* pada kalangan remaja. Terimakasih atas perhatian dan kesempatan yang diberikan.

Surabaya, 24 Mei 2023



Rafiv Yanika Ardiansyah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusah masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Cyberbullying</i>	5
2.1.1 Pengertian <i>Cyberbullying</i>	5
2.1.3 Dampak <i>Cyberbullying</i>	7
2.2 Animasi	7
2.2.1 Pengertian Animasi	7
2.2.2 Prinsip Dasar Animasi	8
2.2.3 Teori Animasi 3D	10
2.2.4 Storyboard	13
2.2.5 Karakter	13
2.2.6 Environment / Latar	14
2.2.7 Fungsi Animasi	15
2.3 Remaja	17
2.3.1 Pengertian Remaja	17
2.3.2 Karakteristik Perkembangan Sifat Remaja	17
2.4 Desain Komunikasi Visual	18
2.4.1 Warna	19
2.4.2 Tipografi	19
2.5 Edukasi	22
2.6 Studi Eksisting	22
2.6.1 Komparator	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	28
3.1 Definisi Operasional Judul	28

3.1.1 Definisi <i>Cyberbullying</i>	28
3.1.2 Definisi Remaja	28
3.1.3 Definisi Animasi	29
3.2 Target Perancangan	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Data Primer	29
3.3.2 Data Sekunder.....	32
3.4 Teknik Sampling	32
3.4.1 Populasi	32
3.4.2 Sampel	33
3.5 Tahapan Perancangan	33
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.7 Alur Berfikir.....	35
BAB IV ANALISA DATA.....	36
4.1 Analisis 5W + 1H.....	36
4.2 Analisis Deskriptif.....	38
4.2.1 Analisis Wawancara.....	38
4.2.2 Analisis Kuesioner	43
4.2.3 Analisis Observasi.....	50
4.3 Sintesa Data.....	53
4.4 <i>Unique Selling Propotion (USP)</i>	54
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	55
5.1 Perumusan Konsep	55
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	56
5.2.1 <i>What to Say</i>	56
5.2.2 <i>How to Say</i>	56
5.2.3 Makna Denotasi	56
5.2.4 Makna Konotasi	56
5.3 Konsep Verbal.....	57
5.3.1 Judul Animasi	57
5.3.2 Sinopsis Video	57
5.3.3 Gaya Bahasa	57
5.4 Konsep Visual	57
5.4.1 Gaya Karakter	57

5.4.2 Warna	58
5.4.3 Tipografi	59
5.4.4 Transisi Video.....	59
5.4.5 Audio	60
5.4.6 Voice Over.....	60
5.5 Spesifikasi Media	60
5.5.1 Media Utama: Video Explainer 3D.....	60
5.5.2 Media Pendukung	61
5.6 Konsep Visual	61
5.6.1 Alternatif Desain	61
5.6.2 Alternatif Karakter	61
5.6.3 Desain Environment.....	67
5.6.4 Storyboard	69
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	73
6.1 Media Utama.....	73
6.1.1 Judul Animasi	73
6.1.2 Cuplikan Video Explainer	74
.....	74
6.2 Media Pendukung.....	74
6.2.1 Sticker Whatsapp	74
6.2.2 Banner Channel Youtube	75
6.2.2.1 <i>Thumbnail</i> Youtube.....	75
6.2.2.1 <i>Display profllile</i> Youtube	76
6.2.3 Kaos.....	76
6.3 Biaya Produksi Animasi	77
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	78
7.1 Kesimpulan	78
7.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Dasar Animasi	8
Gambar 2. 2 Modelling	11
Gambar 2. 3 Penganimasian	12
Gambar 2. 4 Pencahayaan.....	12
Gambar 2. 5 Storyboard.....	13
Gambar 2. 6 Karakter	14
Gambar 2. 7 Environment / Latar.....	15
Gambar 2. 8 Roda Warna	19
Gambar 2. 9 font serif.....	20
Gambar 2. 10 Font Sans Serif	20
Gambar 2. 11 Font Script.....	21
Gambar 2. 12 Font Dekoratif.....	21
Gambar 2. 13 Animasi Kemudahan Pospay	22
Gambar 2. 14 Animasi Kemudahan Pospay	23
Gambar 2. 15 Animasi Kemudahan Pospay	23
Gambar 2. 16 Loneliness – Kurzgesagt.....	25
Gambar 2. 17 Loneliness – Kurzgesagt.....	25
Gambar 2. 18 Loneliness – Kurzgesagt.....	26
Gambar 3. 1 Alur Berfikir (Sumber : Dokumen Pribadi)	35
Gambar 4. 1 Wawancara dengan ahli animasi 3D	38
Gambar 4. 2 Ratih Wahyu Saputri, S.Psi., M.Psi., Psikolog.....	40
Gambar 4. 3 Wawancara dengan pelaku cyberbullying	41
Gambar 4. 4 Wawancara dengan pelaku cyberbullying	42
Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner.....	44
Gambar 4. 6 Hasil Kuesioner	44
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner	45
Gambar 4. 8 Hasil Kuesioner	45
Gambar 4. 9 Hasil Kuesioner.....	46
Gambar 4. 10 Hasil Kuesioner	46
Gambar 4. 11 Hasil Kuesioner	47
Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner	48
Gambar 4. 13 Hasil Kuesioner	48
Gambar 4. 14 Hasil Kuesioner	49
Gambar 4. 15 Hasil Kuesioner	49
Gambar 4. 16 Hasil Kuesioner	50
Gambar 4. 17 Cyberbullying pada Zoe.....	51
Gambar 4. 18 Cyberbullying pada Pio	51
Gambar 4. 19 Cyberbullying pada Game Online	52
Gambar 4. 20 Cyberbullying pada mynameisnotdrew	53
Gambar 5. 1 Perumusan Konsep.....	55
Gambar 5. 2 Gaya Karakter	58

Gambar 5. 3 Pallet warna yang akan digunakan	58
Gambar 5. 4 Font Gotham Bold	59
Gambar 5. 5 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Karakter Tidal Current Gene.....	62
Gambar 5. 6 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Karakter Arcade Studio	63
Gambar 5. 7 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari karakter NiceLab Studio	63
Gambar 5. 8 Studi Visual Digital Desain Karakter	64
Gambar 5. 9 Studi Visual Desain Karakter 3D	65
Gambar 5. 10 Desain Karakter Terpilih.....	66
Gambar 5. 11 Karakter dalam perancangan ini.....	67
Gambar 5. 12 Visualisasi Dunia Virtual.....	67
Gambar 5. 13 Visualisasi Taman	68
Gambar 5. 14 Visualisasi Kamar.....	68
Gambar 6. 1 Video Explainer 3D.....	73
Gambar 6. 2 Judul Animasi	73
Gambar 6. 3 Cuplikan Video Explainer.....	74
Gambar 6. 4 Sticker Whatsapp.....	74
Gambar 6. 5 Banner Youtube Channel.....	75
Gambar 6. 6 Thumbnail Youtube.....	75
Gambar 6. 7 Display Profile Youtube	76
Gambar 6. 8 Desain Kaos	76

DAFTAR TABEL

Tabel 6. 1 Biaya Produksi Video Explainer.....	76
---	----