

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MENGENAI
CYBERBULLYING

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

MUHAMMAD RAFLI ARRASYIID

19012085

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Motion Graphic Mengenai
Cyberbullying
Penulis : Muhammad Raffi Arrasyiid
NIM : 19012085
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ~~Kamis, 04 Oktober~~ 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Andrian, M.Kom
NIP. 198611302020121004

Anggota 1



Iuce Dian Aprilyani Azir, S.S., M.A.
NIP. 199004032019032019

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP. 198408272019032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Motion Graphic* Mengenai
Cyberbullying
Penulis : Muhammad Rafli Arrasyiid
NIM : 19012085
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain

mi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditanda tangani di Jakarta, 30 September 2022

Pembimbing I



Agung Budi Prasetyo, MT
NIP. 197910032008121003

Pembimbing II

Deni Kuswoyo, M.Kom.
NIP. 198803012019031011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia

Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

iii

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Muhammad Rafli Arrasyiid
NIM : 19012085
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC MENGENAI CYBERBULLYING* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bila mana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, *06 Oktober*...2022

Yang menyatakan,



Muhammad Rafli Arrasyiid
NIM. 19012085

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai *civitas academica* Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rafli Arrasyiid
NIM : 19012085
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC MENGENAI CYBERBULLYING** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 06. Oktober2022

Yang menyatakan,



Muhammad Rafli Arrasyiid
NIM. 19012085

v

ABSTRAK

Currently, cyberbullying is very common on various social media platforms and other platforms that can communicate with other people. An understanding of cyberbullying needs to be provided through illustrations that can increase interest in providing good information. With this problem, it is necessary to have illustrated videos in the form of graphic concepts based on the theory given by motion.com using motion graphics as social media content, these contents will attract many people when added motion graphics. To find out information about cyber bullying, namely through observations to several agencies and social institutions related to cyber bullying. In this design using three stages, Pre-Production, Production, Post-Production, which are expected to provide information about cyber bullying to social media users, after the post-production stage, it can be said that this video can be enjoyed smoothly without any problems in the video material provided. the author wants to convey.

Keywords: *Cyberbullying, Motion Graphics, Bullying, Technology, Illustration, Appeal.*

Perundungan siber merupakan sebuah perilaku perundungan yang terjadi melalui jejaring internet. Saat ini perundungan siber sudah sangat sering terjadi di berbagai platform sosial media dan platform lainnya yang bisa berkomunikasi dengan orang lain. Pemahaman mengenai perundungan siber ini perlu diberikan melalui ilustrasi yang bisa menambah minat untuk memberikan informasi yang baik. Dengan permasalahan itu perlu adanya video ilustrasi berupa motion grafis berdasarkan teori yang diberikan oleh konsep motion.com penggunaan Motion grafis sebagai konten sosial media, konten-konten tersebut akan menarik banyak orang ketika ditambah Motion Grafis. Untuk mencari tahu mengenai informasi-informasi himbauan seputar perundungan siber yaitu melalui pengamatan ke beberapa website instansi maupun lembaga sosial yang berhubungan dengan perundungan siber. Dalam perancangan ini menggunakan tiga tahapan, Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi, yang diharapkan dapat membantu memberikan himbauan informasi seputar perundungan siber kepada pengguna sosial media, setelah tahap pasca produksi dapat disimpulkan video ini sudah bisa dinikmati dengan lancar tanpa adanya kendala ataupun masalah di video materi yang ingin disampaikan oleh penulis.

Kata Kunci: Perundungan siber, Motion Grafis, Perundungan, Teknologi, Ilustrasi, Himbauan.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang telah membuat karya produk *Motion Graphic* sebagai media informasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Mengenai *Cyberbullying*”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

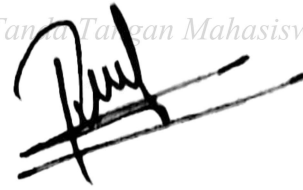
1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, SE., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, DIPL ING, Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom, Koordinator Program Studi Multimedia
5. Bapak Agung Budi Prasetyo, MT, sebagai Dosen Pembimbing I
6. Bapak Deni Kuswoyo, M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing II
7. Orang tua saya dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Teman-teman lainnya yang telah memberikan semangat dan dorongan yang sangat besar kepada penulis

Akhir kata, penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat tidak hanya untuk penulis tetapi juga bagi pembaca sekalian. Saya memohon maaf atas berbagai kekurangan dan kesalahan dalam hasil kerja saya.

Jakarta, 06 Oktober 2022

Penulis,

Tanda Tangan Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rafli', written over two horizontal lines.

Muhammad Rafli Arrasyiid

NIM. 19012085

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Media Informasi	6
B. <i>Motion Graphic</i>	6
C. <i>Adobe Illustrator & Adobe After Effect</i>	6
D. <i>Cyberbullying</i>	7
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	10
A. Data Objek Penulisan	10
B. Teknik Pengumpulan Data	10
C. Ruang Lingkup	11
D. Langkah Kerja	11
Tahapan Kerja.....	13
a. Pra-Produksi	13
1. Pengumpulan Data.....	13
2. Tujuan.....	15
3. Konsep.....	15
b. Produksi	16
1. Skenario Papan Cerita	16
2. <i>Scripting</i>	19
3. <i>Storyboard</i>	22
4. Pembuatan Aset.....	25
5. Pembuatan <i>Voice-Over</i>	29
a. Proses <i>Mixing</i>	30
b. Proses <i>Mastering</i>	30
6. Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	31

7. Uji Coba.....	48
c. Pasca-Produksi.....	48
1. <i>Publishing</i>	48
2. <i>Review</i>	48
BAB IV PEMBAHASAN.....	49
Pra-Produksi	49
A. Pengumpulan Data	49
Produksi	50
B. Produksi Video <i>Motion Graphic</i>	50
1. <i>Hardware & Software</i>	50
C. Implementasi Desain <i>Motion Graphic</i>	51
D. Kebutuhan Video	63
a. Video.....	64
b. Audio.....	65
E. Uji Coba	65
F. Hasil Uji Coba.....	69
Pasca-Produksi.....	74
G. <i>Publishing Video Motion Graphic</i>	74
<i>Review</i>	74
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82
A. Daftar Riwayat Hidup	82
B. Salinan Lembaran Bimbingan.....	83
C. Data Awal.....	87
D. Setelah Uji Coba & Evaluasi.....	88
E. Bukti Pembuatan Video <i>Motion Graphic</i>	92
F. Dokumentasi Tugas Akhir	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1.1 Statistik Cyberbullying.....	2
Gambar.3.1 Scripting Scene 1-10	20
Gambar.3.2 Scripting Scene 11-22	21
Gambar.3.3 Scripting Scene 23-25	22
Gambar.3.4 Proses Mixing.....	30
Gambar.3.5 Proses Mastering	31
Gambar.3.6 Proses Scene 1	32
Gambar.3.7 Proses Scene 2.....	32
Gambar.3.8 Proses Scene 3.....	33
Gambar.3.9 Proses Scene 4.....	34
Gambar.3.10 Proses Scene 5.....	34
Gambar.3.11 Proses Scene 6.....	35
Gambar.3.12 Proses Scene 7.....	36
Gambar.3.13 Proses Scene 8.....	36
Gambar.3.14 Proses Scene 9.....	37
Gambar.3.15 Proses Scene 10.....	38
Gambar.3.16 Proses Scene 11	38
Gambar.3.17 Proses Scene 12.....	39
Gambar.3.18 Proses Scene 13.....	39
Gambar.3.19 Proses Scene 14.....	40
Gambar.3.20 Proses Scene 15.....	41
Gambar.3.21 Proses Scene 16.....	41
Gambar.3.22 Proses Scene 17.....	42
Gambar.3.23 Proses Scene 18.....	43
Gambar.3.24 Proses Scene 19.....	43
Gambar.3.25 Proses Scene 20.....	44
Gambar.3.26 Proses Scene 21	45
Gambar.3.27 Proses Scene 22.....	45
Gambar.3.28 Proses Scene 23.....	46
Gambar.3.29 Proses Scene 24.....	47
Gambar.3.30 Proses Scene 25.....	47
Gambar.4.1 Scene 1	51
Gambar.4.2 Scene 2	52
Gambar.4.3 Scene 3	52
Gambar.4.4 Scene 4	53
Gambar.4.5 Scene 5	53
Gambar.4.6 Scene 6	54
Gambar.4.7 Scene 7	54
Gambar.4.8 Scene 8	55
Gambar.4.9 Scene 9	55
Gambar.4.10 Scene 10	56
Gambar.4.11 Scene 11	56
Gambar.4.12 Scene 12	57
Gambar.4.13 Scene 13	57
Gambar.4.14 Scene 14	58

Gambar.4.15 Scene 15	58
Gambar.4.16 Scene 16	59
Gambar.4.17 Scene 17	59
Gambar.4.18 Scene 18	60
Gambar.4.19 Scene 19	60
Gambar.4.20 Scene 20	61
Gambar.4.21 Scene 21	61
Gambar.4.22 Scene 22	62
Gambar.4.23 Scene 23	62
Gambar.4.24 Scene 24	63
Gambar.4.25 Scene 25	63
Gambar.4.26 Gambar Survey 1.....	69
Gambar.4.27 Gambar Survey 2.....	70
Gambar.4.28 Gambar Survey 3.....	71
Gambar.4.29 Gambar Survey 4.....	71
Gambar.4.30 Gambar Survey 5.....	72
Gambar.4.31 Gambar Survey 6.....	73
Gambar.4.32 Gambar Survey 7.....	73
Gambar.4.33 Gambar Survey 8.....	74
Gambar.4.34 Gambar Chart Evaluasi	75
Gambar.4.35 Gambar Chart Evaluasi 2	76

DAFTAR TABEL

Tabel.3.1 Pengumpulan Data	14
Tabel.3.2 Pengumpulan Materi Video	14
Tabel.3.3 Skenario Papan Cerita.....	17
Tabel.3.4 Storyboard.....	22
Tabel.3.5 Assets	25
Tabel.4.1 Jumlah Scene dan Ukuran.....	64
Tabel.4.2 Audio.....	65
Tabel.4.3 Skala.....	66
Tabel.4.4 Daftar Pertanyaan.....	66
Tabel.4.5 Daftar Nama.....	67
Tabel.4.6 Testing Video	68
Tabel.4.7 Penonton Sosial Media.....	76

DAFTAR DIAGRAM

Diagram.3.1 Langkah Kerja	12
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup	82
Lembar Bimbingan Dosen 1	83
Lembar Bimbingan Dosen 2	85
Data Awal.....	87
Data Ujicoba & Evaluasi.....	88
Bukti Pembuatan Motion Graphic	92
Gambar 1	97
Gambar 2	97
Gambar 3	97
Gambar 4.....	95
Gambar 5	95
Gambar 6.....	95
Gambar 7.....	96
Gambar 8.....	96
Gambar 9.....	96
Gambar 10.....	97
Gambar 11.....	97
Gambar 12.....	97
Dokumentasi Tugas Akhir	101