

BAB I

PENDAHULUAN

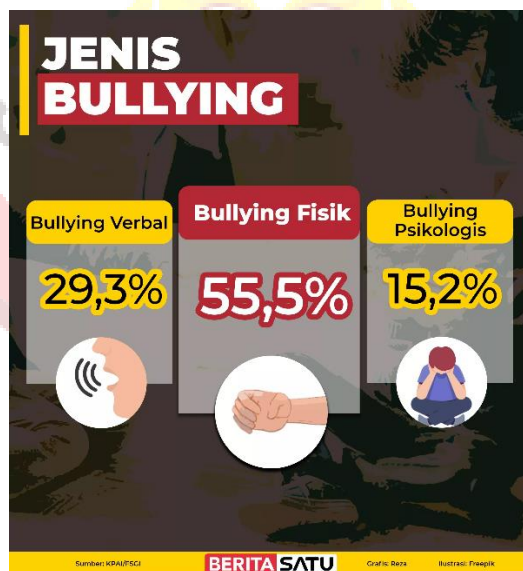
A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter, pola pikir, dan masa depan bagi para generasi muda. Namun, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, mulai dari kualitas pendidikan, kurangnya pemerataan akses, hingga permasalahan sosial yang muncul di lingkungan sekolah. Salah satu fenomena sosial yang marak terjadi di dunia pendidikan adalah kasus *bullying*, yang dapat memberikan dampak serius terhadap para siswa di sekolah. Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan juga dipercaya oleh masyarakat sebagai proses pembudayaan sekaligus sebagai wahana pengembangan potensi kemanusiaan. Pelajar sekolah biasanya menikmati masa-masa dimana mereka berbaur, mencari banyak teman di lingkungan sekolah, mencari relasi, bertukar pikiran serta saling mendukung satu sama lain dalam kegiatan sekolah. Tetapi kenyataannya sejumlah kasus menunjukkan bahwa sekolah dapat menjadi tempat berlangsungnya kekerasan dan *bullying* yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter dan kemanusiaan itu sendiri.

Bullying merupakan permasalahan sosial yang semakin meningkat, terutama di kalangan pelajar. Dampak dari *bullying* sangat serius, mencakup gangguan psikologis seperti stres, depresi, bahkan dalam beberapa kasus dapat menyebabkan korban kehilangan rasa percaya diri atau melakukan tindakan yang membahayakan diri sendiri. *Bullying* sendiri termasuk dalam salah satu

contoh interaksi sosial disosiatif, yaitu merujuk pada situasi di mana individu atau kelompok terlibat dalam hubungan sosial yang bersifat negatif atau tidak sehat. *Bullying* juga dikategorikan menjadi banyak jenis, seperti *Bullying* fisik (*physical bullying*), *Bullying* verbal (*verbal bullying*), *Bullying* psikologis (*psychological/emotional bullying*), *Bullying* sosial (*social bullying*), dan *Cyberbullying* (*bullying digital*).

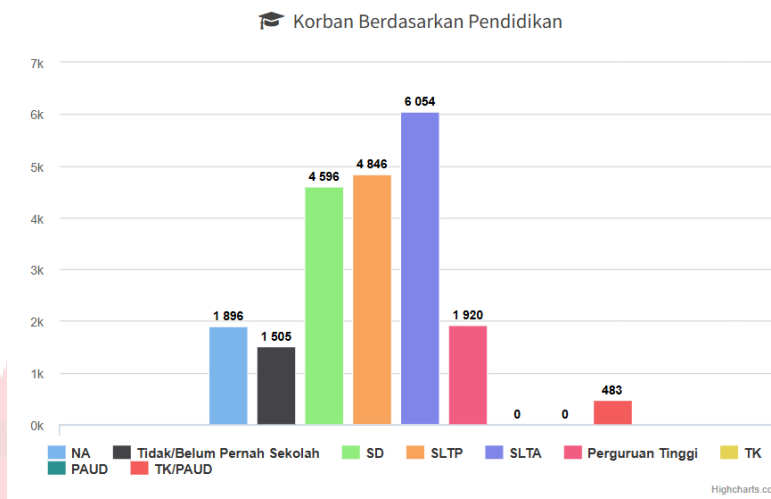
Kasus *bullying* masih menjadi teror bagi para siswa di lingkungan sekolah. Data keseluruhan yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) di bulan Januari-Agustus 2023, menjelaskan untuk jenis *bullying* yang sering dialami korban ialah *bullying* fisik (55,5%), *bullying* verbal (29,3%), dan *bullying* psikologis (15,2%).



Gambar 1. 1. Persentase Bullying
(Sumber : www.beritasatu.com)

Jenis Bullying	Persentase
Bullying Fisik	55,5%
Bullying Verbal	29,3%
Bullying Psikologis	15,2%

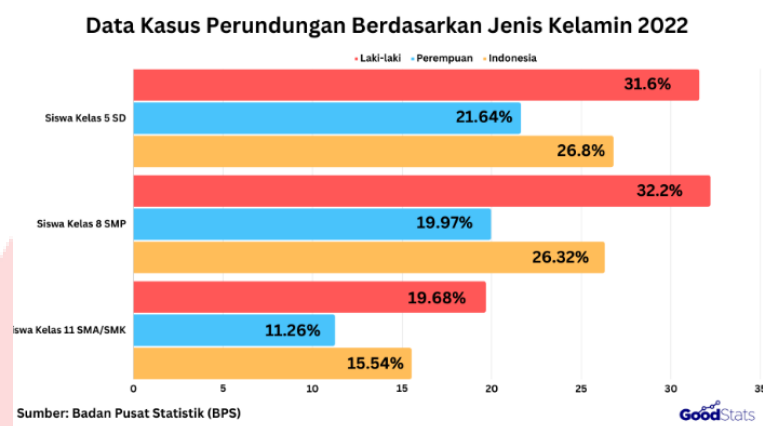
Tabel 1. Persentase Bullying
(Sumber : sekolahrelawan.org)



Gambar 1. 2. Data Korban Berdasarkan Pendidikan
(Sumber : kekerasan.kemenpppa.go.id)

Data terbaru di tahun 2025 yang ditemukan pada SIMFONI PPA (Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak) menunjukkan bahwa korban dari perundungan terbanyak berdasarkan pendidikan adalah di SLTA (Sekolah Lanjutan Tingkat Atas). Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Aris Adi Leksono menyatakan, data pengaduan KPAI menunjukkan kekerasan anak pada awal 2024 sudah mencapai 141 kasus. Dari seluruh aduan itu, 35% di antaranya terjadi di lingkungan sekolah atau satuan pendidikan. UNICEF Indonesia mendata bahwa sudah terdapat 40% kasus bunuh diri di Indonesia terjadi dengan latar belakang kasus perundungan per 2020 dan persentase dikabarkan meningkat.

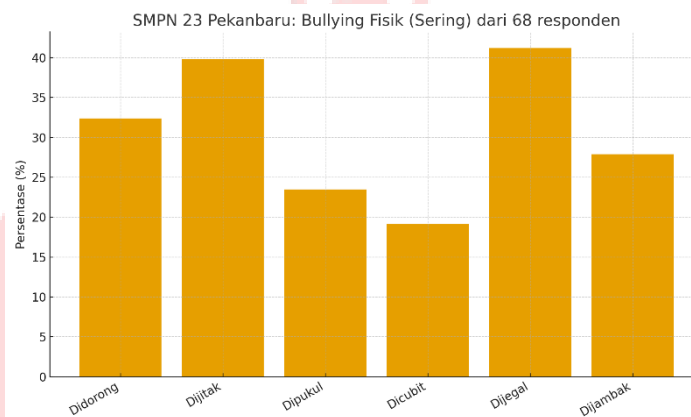
Bullying pada anak di masa sekolah sangat berbahaya karena dapat menyerang mental anak. Dengan perkembangan teknologi dari tahun ke tahun yang seharusnya dapat menjadi alat bantuan untuk mencegah atau mengurangi kasus *bullying*, kenyataannya malah membuat pelaku *bullying* masih terus bertambah dan korban *bullying* juga semakin meningkat.



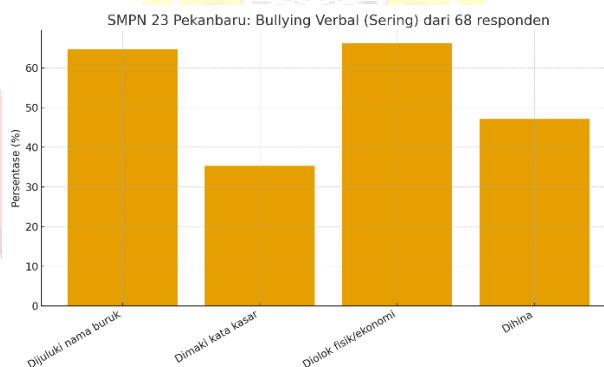
Gambar 1. 3. Data Kasus Perundungan
(Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS))

Temuan pada data tersebut juga relevan dengan hasil survei UNICEF Indonesia pada 2018 bahwa nyatanya laki-laki memperoleh potensi terjadinya kasus perundungan pada satuan pendidikan. Suryadi dan Nasution (2019) melalui jurnal dengan objektifikasi penelitian terhadap perbedaan gender pada kasus perundungan menemukan bahwa laki-laki memang berpotensi lebih tinggi dibandingkan perempuan untuk menjadi pelaku maupun korban perundungan. Stigma masyarakat terhadap maskulinitas laki-laki juga nyatanya menjadi penyumbang optimal mengenai persepsi perundungan pada pelaku perundungan menurut Suryadi dan Nasution (2019).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tempat peserta didik berada pada fase pencarian jati diri dan rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk perilaku menyimpang seperti perundungan. Bentuk *bullying* yang sering terjadi di SMP meliputi ejekan, pengucilan, hingga kekerasan fisik, yang dapat berdampak buruk terhadap perkembangan psikologis maupun prestasi akademik siswa.



Gambar 1. 4. Data Bullying Fisik
(Sumber : Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, April 2025, 11 (4.C), 86-102)



Gambar 1. 5. Data Bullying Verbal
(Sumber : Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, April 2025, 11 (4.C), 86-102)

Data kasus *bullying* yang didapatkan di SMP Negeri 23 Pekanbaru diatas menyatakan bahwa *bullying* yang paling banyak diterima adalah jenis *bullying* verbal dan *bullying* fisik, serta dampak yang diterima bernilai kurang dominan yakni 14,7%. (Lidya Febriani, 2025)

Tabel 3. Gambaran dampak <i>bullying</i> yang dialami siswa		
Pertanyaan	f	Presentase
Dampak Bullying		
Menghindari sekolah atau berpura-pura sakit	42	49%
Berpikiran untuk bunuh diri	15	17%
Bermimpi buruk tentang perilaku <i>bullying</i> yang dialami	17	20%
Memiliki ingatan jelas tentang perilaku <i>bullying</i> yang menyebabkan tekanan	12	14%

Tabel 2. Dampak Negatif Bullying
(Sumber : JURNAL ABDI INSANI Volume 11, Nomor 1, Maret 2024)

Berdasarkan data dari observasi di SMP Negeri 07 Ambon, dampak terbesar dari *bullying* yang dialami oleh siswa adalah menghindari sekolah atau berpura-pura sakit sebesar 49%. Dalam sebuah penelitian dijelaskan bahwa salah satu akibat dari perilaku *bullying* yakni menurunnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan di sekolah (Anifah et al., 2023). (Josias Taihutu, Andris Noya, 2024)



Gambar 1. 6. Perilaku Bullying
(Sumber : www.inilah.com)

Kasus tersebut mengatakan bahwa pelaku mengolok-olok korban dengan sebutan seperti babi, anjing, kemudian melakukan penganiayaan dengan memukul,

menendang, dan dilakukan berkali-kali, kemudian ada yang lebih parah yaitu saat di kolam renang yang saat itu sedang dilakukan pelajaran olahraga di Pasar Atom, korban ditenggelamkan dan juga ditelanjangi. Korban sudah sering melaporkan perundungan ini ke pihak sekolah, tetapi pihak sekolah tak menindak pelaku dan seolah membiarkan perundungan ini terus terjadi.

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah di Indonesia. Pada masa ini, remaja berada pada fase penting dalam pembentukan jati diri, pengendalian emosi, serta pengembangan kemampuan sosial. Namun pada fase itulah juga sering diwarnai dengan berbagai fenomena perundungan atau *bullying*. Bentuk *bullying* di SMA biasanya lebih beragam, mulai dari kekerasan fisik, ejekan verbal, hingga pengucilan yang semakin marak terjadi. Dampaknya tidak hanya menimbulkan luka fisik, tetapi juga dapat merusak kondisi psikologis korban, seperti menurunnya rasa percaya diri, stres, depresi, bahkan berujung pada tindakan mengakhiri hidup.

Tabel 2. Kategorisasi Secara Keseluruhan

Kategori	Kelas interval	Frekuensi	Valid percent
Tinggi	44 – 34	225	78,94 %
Sedang	33 – 23	55	19,29 %
Rendah	22 – 12	5	1,75 %
Total		285	100 %

Sumber: Data Primer, 2025

Tabel 3. Perilaku Bullying
(Sumber : Journal on Education)

Dari data penelitian yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri X di Kabupaten Sikka di atas dapat di simpulkan bahwa gambaran perilaku *bullying* pada siswa, kategori tinggi berjumlah 225 orang sebesar 78,94 %, kategori sedang berjumlah 55 orang sebesar 19,29 %, dan kategori rendah berjumlah 5 orang

sebesar 1,75 %. Hal ini berarti bahwa gambaran perilaku *bullying* pada siswa berkategori tinggi (Maria R. M. D. Longa, 2025).



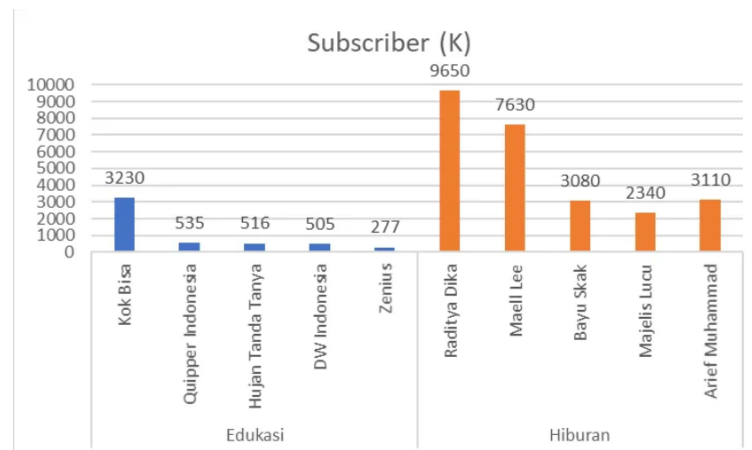
Gambar 1. 7. Perilaku Bullying
(Sumber : www.inilah.com)

Salah satu perilaku *bullying* yang terjadi di jenjang SMA, membuat korban mengakhiri hidupnya dikarenakan korban tidak mendapat keadilan serta karena depresi berat yang dipicu *bullying* yang dialaminya selama di sekolah.

Kasus *bullying* yang terjadi di jenjang SMP dan SMA cukup memberi dampak negatif bagi beberapa korbannya, dan dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang paling parah terjadi adalah di jenjang SMA. Kasus *bullying* terbaru yang ditemukan di SMA membuat korban sampai mengakhiri hidupnya.

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk mengurangi kasus *bullying*, kenyataannya angka *bullying* masih cukup terbilang tinggi. Tidak hanya itu, peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam mendidik sekaligus menjadi pendukung untuk para anak-anak mereka. Kurangnya sarana media edukasi untuk menyampaikan pesan sebagai pemberitahuan dan penegasan juga menjadi salah

satu faktor pada siswa di sekolah, masyarakat dan orang tua kurang dalam memahami bahaya dan penanganan dari tindak *bullying*.



Gambar 1. 8. Perbandingan Channel Edukasi dan Hiburan
(Sumber : dindaadi.medium.com)

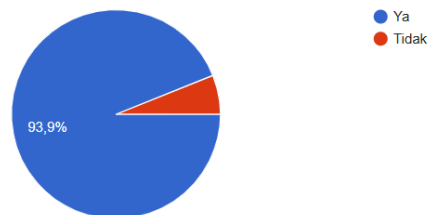
Grafik diatas dapat dilihat bahwa perbandingan antara edukasi dan hiburan mencapai 5 kali lebih banyak. Kurangnya sarana edukasi tersebut dikarenakan konten edukasi memang kurang menarik, dapat dikarenakan pembuatnya kurang inovatif dan kreatif atau karena audiensnya mempunyai keingintahuan yang rendah, sehingga jadi sedikit membosankan ketika melihat atau mendengarkan sebuah konten edukasi. Adapun dari berbagai banyaknya kasus perundungan berakhir dengan kematian, menjadikan sebuah keharusan untuk segera dicegah dan diatasi. Dalam data-data yang telah di analisa, mengatakan bahwa *bullying* fisik menjadi *bullying* dengan tingkat persentase tertinggi diantara jenis *bullying* yang lainnya. Hal tersebut juga banyak terjadi di lingkungan sekolah.

Mulai adanya masalah diatas timbul sebuah pemikiran untuk merancang sebuah video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* dengan konsep film pendek bergenre drama sebagai bentuk pencegahan perilaku *bullying* dan menjadi solusi

yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya *bullying* serta mendorong sikap peduli dan berani bertindak dalam mencegah tindakan tersebut.

5. Apakah video ILM dapat menjadi solusi dalam sarana mengedukasi masalah bullying?

33 jawaban



Gambar 1. 9. Data Kuesioner
(Sumber : Stevany Deona Firsta, 2025)

Menurut Khasali (1990:20) iklan layanan Masyarakat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan tingkah laku dan adat kebiasaan masyarakat.

Tujuan dalam perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* adalah sebagai media edukasi untuk memperlihatkan kepada para masyarakat, siswa di sekolah, dan orang tua akan bahayanya dari tindak *bullying*. Juga agar masyarakat bisa lebih paham, lebih berhati-hati dan lebih waspada dengan lingkungan sekitar, apalagi dengan para pelajar yang masih dalam lingkungan sekolah. Perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* dirancang dengan menggunakan metode perancangan yang diambil dari studioantelope, dimana dalam tahapan perancangan ini meliputi development, pra produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi. Alasan menggunakan metode perancangan dari studioantelope adalah karena studioantelope sendiri bergerak dibidang

pembuatan film, yang dimana dalam pembuatan tersebut sama-sama menggunakan teknik vidiografi juga editing dan beberapa tahapan-tahapan dalam pembuatannya. Tahapan tersebut cukup jelas dalam penjelasannya dan cocok digunakan sebagai metode perancangan dari pembuatan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang berbasis video.

Pemilihan video iklan layanan masyarakat dirasa lebih efektif dikarenakan menggunakan video yang singkat tetapi penyampaian pesannya langsung dapat tersampaikan ke audiens. Serta dalam penyebarannya akan dilakukan melalui media sosial. Tugas akhir perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang dirancang, diharapkan dapat bermanfaat sebagai media edukasi bagi masyarakat, para pelajar sekolah dan juga para orang tua dalam penanganan sekaligus pencegahan terhadap tindak *bullying* yang terjadi dilingkungan sekolah. Sekaligus sebagai penekan kepada para pelajar sekolah untuk mengurangi dan mampu untuk melawan tindakan dari *bullying*. Melalui media video pendek yang efektif, diharapkan pesan dalam video dapat tersampaikan dengan baik, sehingga mampu memberikan dampak positif dalam menekan angka kasus *bullying*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* untuk menjadi sarana edukasi?
2. Bagaimana merancang video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang baik dan komunikatif?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* sebagai sarana edukasi.
2. Merancang video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang baik dan komunikatif.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mengembangkan ide dan kreatifitas dalam perancangan yang telah dibuat.

Mengasah kemampuan yang telah didapatkan selama pembelajaran di perkuliahan. Serta guna memenuhi salah satu persyaratan kelulusan S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi dan acuan untuk mahasiswa lain.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang dampak negatif *bullying*. Mengajak masyarakat untuk aktif dalam mencegah dan melawan *bullying* di lingkungan mereka. Menyebarkan pesan positif tentang pentingnya empati, toleransi, dan saling menghormati.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebuah karya ilmiah didalamnya selalu terdapat studi kepustakaan sebagai syarat penting diawal penulisan. Dalam penelitian ini

membutuhkan konsep yang mendukung topik penelitian, serta memperlihatkan keterkaitan antara hasil penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya. Diperlukan jurnal dan tugas akhir sebagai bahan referensi untuk mempelajari tentang perancangan video iklan layanan masyarakat serta *bullying* sebagai solusi untuk edukasi anak muda.

Jurnal Pertama tentang Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Promosi UMKM Sukabumi di Media Sosial yang ditulis oleh Raray Istianah, Mawar Agnesa, dan Elida Christine menjelaskan terdapat beberapa masalah yang muncul dari kegiatan ekonomi tradisional yang berpotensi menurunkan PDB. Hal ini juga menyebabkan berkurangnya pengusaha UMKM, penurunan pendapatan para pelaku UMKM, atau bahkan kehilangan yang mengakibatkan jumlah lapangan kerja untuk orang-orang dalam usia produktif menurun. Selain itu, kesejahteraan masyarakat juga menurun dan memenuhi kebutuhan hidup menjadi lebih sulit. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode kuantitatif dan pengkajian literatur, yang mencakup survei melalui kuesioner kepada masyarakat Sukabumi serta pencarian informasi dari sumber-sumber ilmiah. Dari analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa menciptakan kampanye video iklan layanan masyarakat adalah pilihan yang baik untuk mendorong masyarakat dalam mempromosikan UMKM agar lebih dikenal di kalangan masyarakat melalui media sosial yang mereka gunakan. (Raray, 2022). Jurnal pertama bermanfaat bagi perancangan iklan layanan masyarakat tentang *bullying* dengan mengambil metode kuantitatif, salah satunya adalah membuat

survey menggunakan kuesioner yang nantinya akan menjadi sumber data yang diperlukan.

Perbedaan jurnal pertama dengan perancangan yang akan dibuat adalah dalam jurnal pertama berfokus untuk membuat sebuah video iklan layanan masyarakat untuk berkampanye mempromosikan UMKM agar dikenal luas oleh kalangan masyarakat melalui promosi di media sosial yang mereka miliki. Sementara dalam perancangan yang akan dibuat adalah menggunakan video iklan layanan masyarakat sebagai sarana edukasi untuk memperingatkan bahaya dari *bullying* ke siswa SMP dan SMA yang penyebarannya melalui media sosial.

Jurnal Kedua tentang Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Self Harassment Dengan Teknik Motion Graphic Berbasis Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat yang ditulis oleh Mahardika Rachman Kusuma, Dhika Yuan Yurisma, dan Fenty Fahminasih menjelaskan perkembangan dalam penggunaan teknologi komputer dan komunikasi membuat masyarakat perlu membedakan informasi serta menyebarkan informasi yang bermanfaat untuk komunitas mereka. Baru-baru ini, fenomena verbal *self harassment* di media sosial menjadi topik hangat di Indonesia. *Self harassment* yang dibahas mencakup *sexual harassment* dan *body shaming*. Banyak efek negatif yang ditimbulkan oleh perilaku ini yang tidak disadari oleh publik. Oleh sebab itu, peneliti berencana membuat media utama dalam bentuk video iklan layanan masyarakat dengan teknik motion graphic. Video ini akan menjelaskan tentang apa yang dimaksud dengan *sexual harassment* dan *body shaming*, dampak yang ditimbulkan, serta solusi untuk menghadapi tindakan

tersebut, menggunakan metode perancangan dengan pendekatan kualitatif. (Kusuma, Yurisma, & Fahminasih, 2019). Jurnal kedua sangat bermanfaat untuk perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang akan dibuat dengan mengambil isi video salah satunya dampak yang diakibatkan dari kasus yang terjadi sebagai acuan dalam perancangan.

Perbedaan jurnal kedua dengan perancangan yang akan dibuat adalah dalam jurnal kedua menggunakan teknik motion graphic dalam perancangan iklan layanan masyarakat. Sementara pada perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* menggunakan video pendek berbentuk seperti film.

Jurnal Ketiga tentang Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Sosialisasi Tentang Penyakit *Stroke* di Kota Semarang yang ditulis oleh Agus Prasetyo dan Moh. Rondhi menjelaskan saat ini, stroke menjadi salah satu penyakit yang paling banyak menyebabkan kematian di Indonesia. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan desain iklan layanan masyarakat dalam bentuk video animasi dan poster infografis yang akan berfungsi sebagai alat sosialisasi, memberikan informasi lengkap dan jelas mengenai stroke untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Fokus penyebaran iklan layanan masyarakat ini adalah di fasilitas kesehatan yang ada di Kota Semarang, seperti rumah sakit dan puskesmas, dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia. Di samping itu, iklan ini juga akan disebarakan melalui platform media sosial. Konsep utama yang dipilih untuk Iklan Layanan Masyarakat ini adalah Desain Datar. Isi yang dihadirkan dalam iklan tersebut mencakup fakta tentang *stroke*, definisi *stroke*, tipe *stroke*, penyebab *stroke*, penanganan *stroke*, dan cara pencegahan *stroke*.

Dalam video animasi, bahasa visual yang sering digunakan adalah pengambilan gambar sangat jauh dengan sudut pandang setinggi mata agar tampil secara menyeluruh, dan menggunakan transisi *wipe*, *venetian blinds*, serta *fade*. (Prasetyo & Rondhi, 2017). Jurnal ketiga sangat bermanfaat untuk perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang akan dibuat dengan mengambil cara penyebarannya yaitu menyebarkan iklan layanan masyarakat melalui media sosial untuk meningkatkan pemahaman masyarakat. Serta mengambil referensi dalam pengambilan shot.

Perbedaan jurnal ketiga dengan perancangan iklan layanan masyarakat yang akan dibuat adalah didalam jurnal menggunakan video animasi dan poster infografis sebagai media sosialisasi untuk menyampaikan informasi mengenai penyakit *stroke* secara lengkap dan jelas. Sementara dalam perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* menggunakan video yang nantinya akan dibuat seperti film pendek dengan menggunakan pemeran realistik.

Perancangan tugas akhir pembuatan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* selain menggunakan jurnal sebagai tinjauan pustaka, juga menggunakan beberapa tugas akhir terdahulu sebagai referensi untuk mempelajari tentang perancangan video iklan layanan masyarakat serta *bullying* sebagai solusi untuk edukasi anak muda.

Tugas Akhir pertama tentang *bullying* : Perancangan Komik Tentang Bahaya *Bullying* dengan Teknik *Digital Painting* sebagai Upaya Edukasi pada Anak Usia 10-13 Tahun yang ditulis oleh Fahrizal Dido Rachmansyah

menjelaskan komik berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan dalam memahami materi. Dalam upaya mengedukasi tentang risiko *bullying* pada anak berusia 10 hingga 13 tahun, penulis memilih komik dengan cerita dan gambar yang menarik, di mana penyampaian pesan menjadi fokus utama dari pembuatan komik ini. Dalam penelitian, terdapat kata *reassure* yang berarti "meyakinkan," yang merupakan kata kunci dalam penelitian ini. Tujuan dari penggunaan kata tersebut adalah untuk meyakinkan orang mengenai bahaya *bullying*, khususnya bagi target penulis, yaitu anak-anak berusia 10 hingga 13 tahun. (Fahrizal Dido Rachmansyah, 2022). Cerita dan gambar yang menarik sekaligus penyampaian pesan yang ingin disampaikan ke audiens bermanfaat untuk perancangan video iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang akan dibuat dengan memperhatikan alur cerita serta visual yang baik.

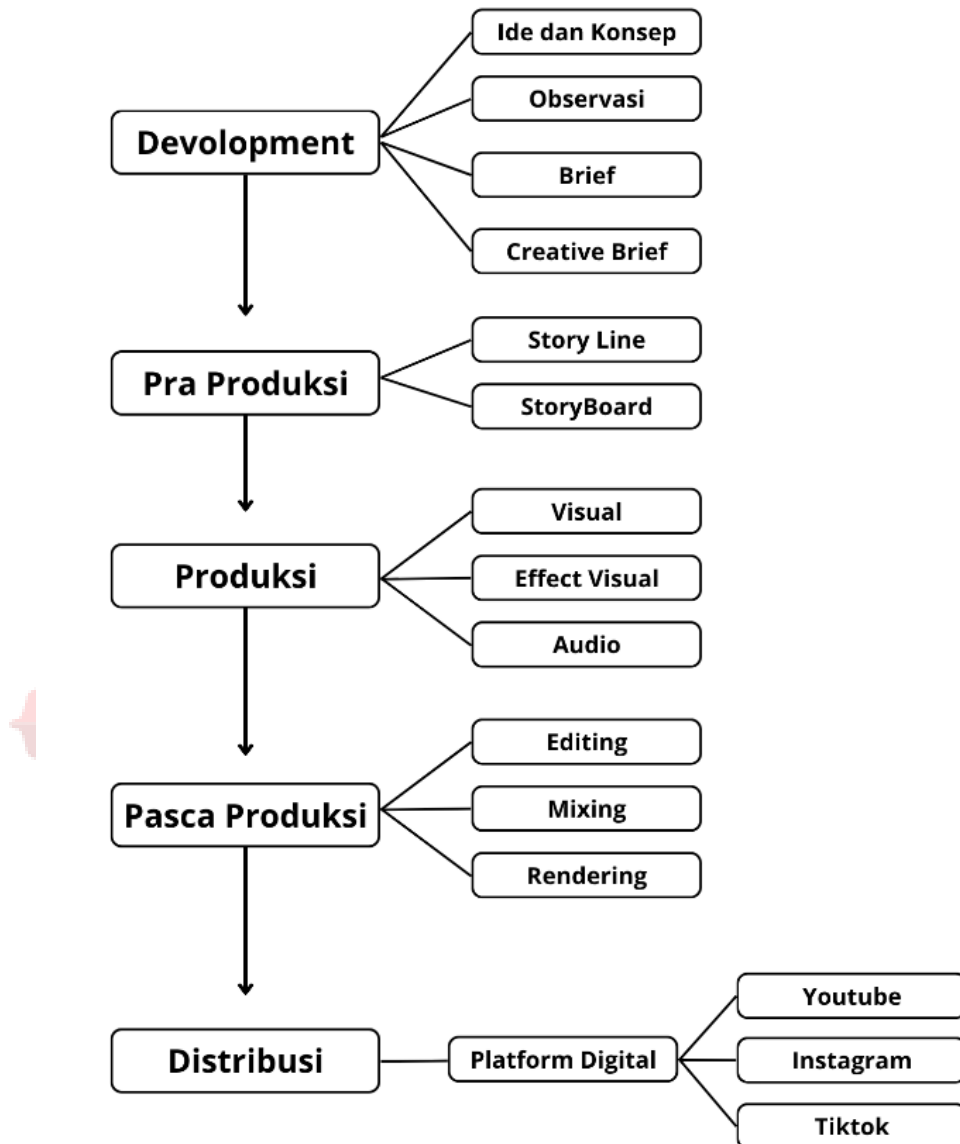
Perbedaan tugas akhir pertama dengan perancangan yang akan dibuat adalah dalam tugas akhir pertama berfokus untuk membuat komik sebagai sarana edukasi *bullying* untuk anak-anak usia 10-13 tahun. Sementara dalam perancangan yang akan dibuat adalah menggunakan video iklan layanan masyarakat sebagai sarana edukasi untuk memperingatkan bahaya dari *bullying* ke siswa SMP dan SMA.

Tugas Akhir kedua tentang *bullying* : Pembuatan Film Pendek *Thriller* Tentang *Bullying* dengan Teknik *Super Wide* yang ditulis oleh Rachmat Gustavindo Nesyamas menjelaskan pemilihan film sebagai sarana untuk mengatasi isu *bullying* bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada

masyarakat. Film adalah platform yang memungkinkan orang untuk menyampaikan berbagai pendapat, opini, dan ide-ide kreatif. Melalui film pendek ini, masyarakat diajarkan bahwa *bullying* tidak memberikan keuntungan, hanya menyenangkan diri sendiri dengan menyakiti orang lain. (Nesyamas, 2017). Film pendek yang digunakan akan bermanfaat bagi perancangan video iklan layanan masyarakat yang akan dibuat karena perancangan video iklan layanan masyarakat yang akan dibuat nantinya akan dibuat seperti konsep film dengan durasi pendek.

Perbedaan tugas akhir kedua dengan perancangan yang akan dibuat adalah terdapat solusi film pendek pada tugas akhir kedua sebagai edukasi *bullying* menggunakan konsep *thriller*. Sementara perancangan yang akan dibuat adalah menggunakan konsep drama yang menyajikan fakta dan realitas tanpa rekayasa. Mengambil konsep drama karena merupakan cerminan kehidupan kita sehari-hari, yang lebih kompleks dan penuh emosi.

F. Metode Perancangan



Tabel 4. Metode Perancangan
(Sumber : www.studioantelope.com)

1. Development

Development merupakan kegiatan yang dilakukan Perusahaan ketika melakukan inovasi atau menciptakan layanan baru.

a. Ide dan konsep

Ide didapatkan setelah melakukan riset dan pengamatan mengenai masalah-masalah yang terjadi

b. Observasi

Observasi dilakukan setelah ide muncul. Melakukan observasi pada objek yang bersangkutan untuk mengumpulkan point-point penting yang menjadi pokok permasalahan yang diambil

c. Brief

Brief dilakukan setelah melakukan observasi, setelah mengumpulkan point-point dari observasi, point-point tersebut nantinya akan dipilih kembali dan dikumpulkan menjadi point fiks yang kemudian di lanjutkan pada proses pembuatan creative brief.

d. Creative Brief

Creative brief merupakan ringkasan kreatif dari proses brief yang telah dilakukan sebelumnya. Pengumpulan point-point yang telah fiks atau disetujui nantinya akan di susun menjadi laporan singkat tentang rencana pembuatan karya.

1. Konsep Estetik

Konsep estetik menghasilkan media atau visual yang baik maka dibutuhkan konsep yang matang untuk menghindari kesalahan dalam menyampaikan pesan. Konsep visual adalah awal dari sebuah ide

yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Konsep yang telah didapat harus di eksplorasi ke dalam sebuah bentuk yang bisa memberikan pesan visual kepada target.

2. Moodboard

Moodboard merupakan bahan-bahan referensi yang nantinya digunakan sebagai panduan dalam membuat konten atau karya atau gambaran detail mengenai karya yang nantinya akan dibuat, mulai dari layout, referensi warna, tipografi, isi dari karya serta berbagai hal lain yang sesuai dengan keinginan.

3. Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan konsep media yang berkaitan dengan teknis pembuatan. Didalamnya menyangkut penggunaan peralatan yang akan digunakan untuk membuat sebuah media. Dalam konsep ini, secara teknis menggunakan peralatan yang bermacam-macam agar hasil akhir lebih maksimal.

2. Pra Produksi

Pra-Produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi video. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting. Karena ditahapan ini semua langkah-langkah perencanaan untuk proses produksi video dilakukan. Pra-Produksi ini semua perencanaan harus disusun dengan rapi dan terperinci untuk menghindari kesalahan-kesalahan saat dilakukannya proses pengambilan gambar atau tahap produksi.

a. Story Line

Story line merupakan jalan cerita yang telah dibuat sebagai sebuah struktur rangkaian kejadian didalam cerita yang tersusun sebagai urutan dari bagian cerita pada seluruh fiksi.

b. Storyboard

Storyboard merupakan papan cerita untuk merencanakan urutan adegan secara kronologis. Papan cerita terdiri dari serangkaian gambar atau sketsa yang disusun dengan urutan tertentu, yang menggambarkan bagaimana adegan akan terlihat dan berlangsung ketika memasuki proses final produksi.

c. Shootlist

Shootlist merupakan daftar teknis pengambilan gambar tiap adegan atau peta jalan visual yang akan menuntun dalam "menangkap" setiap momen cerita dengan presisi.

3. Produksi

Tahap produksi ini merupakan tahap dimana visual mulai diproduksi sesuai dengan konsep pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah pengambilan gambar dan video, kemudian dilakukan di mana dan selama berapa hari.

4. Pasca Produksi

Pasca Produksi yaitu proses yang dilakukan setelah Pra Produksi dan Produksi terpenuhi semua, seperti penempatan visual, penambahan effect, dan audio.

a. Editing

Editing merupakan kegiatan penggabungan antara beberapa shot gambar/video yang nantinya akan menghasilkan satu kesatuan yang utuh

b. Mixing

Mixing merupakan proses penggabungan sumber audio menjadi satu rekaman yang terpadu. Proses ini juga melibatkan penyesuaian volume dan penggunaan efek suara untuk meningkatkan kualitas suara secara keseluruhan.

c. Rendering

Rendering merupakan proses akhir dari penggabungan hasil editan berupa foto, video, audio, teks, dan objek lainnya. Hasil dari rendering adalah output hasil akhir dari karya yang sudah dibuat dan dapat dinikmati.

5. Distribusi

Distribusi merupakan saluran penyampain karya yang telah dibuat untuk disampaikan ke masyarakat melalui platform digital yaitu youtube, reels instagram dan juga tiktok.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Menyusun Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Berisi tentang informasi-informasi atau data yang diperoleh untuk melakukan perancangan karya yang berkaitan dengan tema atau topik yang dipilih.

BAB III KONSEP KEKARYAAN

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa analisa data, USP, ESP, positioning, strategi kreatif, dan media plan.

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

Menjelaskan mengenai perwujudan karya yang dibuat serta penjelasan mock up yang akan direalisasikan.

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran dari penelitian dan hasil pembuatan karya yang telah dilakukan penulis untuk institusi maupun dosen pengajar.