



**PERANCANGAN KAMPANYE ANIMASI DALAM
MENANGGULANGI *CYBERBULLYING* REMAJA JAKARTA
18-21 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**UNIVERSITAS
MUHAMMAD DAFFA ADRIANSYAH
42322010004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN KAMPANYE ANIMASI DALAM
MENANGGULANGI *CYBERBULLYING* REMAJA JAKARTA
18-21 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
MUHAMMAD DAFFA ADRIANSYAH
42322010004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Daffa Adriansyah
NIM : 42322010004
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perancangan Kampanye Animasi Dalam Menanggulangi *Cyberbullying* Remaja Jakarta 18-21 Tahun” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 09 Agustus 2026



Muhammad Daffa Adriansyah

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Daffa Adriansyah

NIM : 42322010004

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Kampanye Animasi Dalam Menanggulangi Cyberbullying Remaja Jakarta 18-21 Tahun”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 12%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Daffa Adriansyah
NIM : 42322010004
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Animasi Dalam
Menanggulangi *Cyberbullying* Remaja Jakarta
18-21 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Nurlela, s.sn, M.Ds)
NIDN: 329038202

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, s.Ds., M.sn)
NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK)
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)
4. Nurlela S.Sn, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral maupun material kepada penulis.
7. Seluruh narasumber dan responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi, masukan, serta berpartisipasi dalam pengumpulan data ini.
8. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan semangat, bantuan, serta berbagi pengalaman selama proses penyusunan tugas akhir.
9. Seseorang di kejauhan yang, tanpa disadari, pernah menjadi sumber semangat bagi penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini. Meskipun takdir tidak mempertemukan kami dalam cerita yang sama, kenangan dan pelajaran yang hadir menjadi bagian dari perjalanan hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
10. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Salman, Chiku, Calvin, Raihan, Jabal, Thamam, dan Syahril yang telah menjadi teman seperjuangan selama empat tahun masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, canda

tawa, dukungan, kerja sama, serta berbagai pengalaman yang telah dilalui bersama.

11. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Salman dan Chiku yang telah menemani penulis selama proses penyusunan tugas akhir, bahkan hingga larut malam melalui Discord. Terima kasih atas waktu, kebersamaan, serta berbagai saran, masukan, dan diskusi yang diberikan selama proses pengerjaan.
12. Terakhir, penulis juga ingin menyampaikan apresiasi secara khusus kepada permainan *Left 4 Dead 2*, *VALORANT*, *Sons of the Forest*, dan *Arknights: Endfield* yang secara tidak langsung telah membantu penulis melepas penat, mengurangi kejenuhan, serta menjaga semangat untuk kembali melanjutkan proses perancangan di sela-sela proses penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, 09 Agustus 2026



Muhammad Daffa Adriansyah
Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Daffa Adriansyah
NIM : 42322010004
Fakultas/Program Studi : FDSK/DKV
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Animasi Dalam
Menanggulangi *Cyberbullying* Remaja Jakarta
18-21 Tahun

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 09 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Muhammad Daffa Adriansyah

**PERANCANGAN KAMPANYE ANIMASI DALAM MENANGGULANGI
CYBERBULLYING REMAJA JAKARTA 18-21 TAHUN
MUHAMMAD DAFFA ADRIANSYAH**

ABSTRAK

Cyberbullying menjadi salah satu permasalahan yang semakin sering terjadi pada remaja usia 18–21 tahun di Jakarta seiring tingginya intensitas penggunaan media sosial. Perancangan ini bertujuan menghasilkan media kampanye berupa animasi edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta mendorong remaja untuk berani menghadapi dan melaporkan tindakan *cyberbullying*. Objek yang diteliti meliputi strategi visual kampanye animasi, penyampaian pesan edukatif, serta respons target audiens terhadap media yang dirancang. Penelitian menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, wawancara menggunakan pendekatan 5W+1H, serta penyebaran kuesioner kepada 10 responden remaja berusia 18–21 tahun yang pernah mengalami atau menyaksikan *cyberbullying*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena responden dipilih berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan target perancangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui interpretasi hasil observasi, wawancara, *empathy map*, *brainstorming*, serta umpan balik pengguna pada tahap pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja masih memiliki tingkat kesadaran yang belum optimal terhadap dampak *cyberbullying* dan cenderung enggan melapor karena rasa takut, malu, serta kurangnya pengetahuan mengenai langkah penanganan yang tepat. Berdasarkan temuan tersebut dihasilkan animasi edukatif berjudul *Luka Tanpa Suara* berdurasi 3 menit 1 detik dengan pendekatan visual *2D Flat Design*, penggunaan harmoni warna analogous bernuansa pastel, karakter yang dekat dengan kehidupan remaja, serta penyampaian pesan yang emosional dan mudah dipahami. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media yang dirancang mampu menarik perhatian audiens, meningkatkan pemahaman mengenai dampak *cyberbullying*, serta mendorong remaja untuk lebih berani melaporkan tindakan perundungan dan menciptakan lingkungan media sosial yang aman, positif, dan saling mendukung.

Kata Kunci : *cyberbullying*, animasi edukatif, kampanye sosial, *Design Thinking*, remaja Jakarta

**DESIGNING AN ANIMATED CAMPAIGN TO COMBAT
CYBERBULLYING AMONG ADOLESCENTS AGED 18–21 IN JAKARTA
TEENAGERS AGED 18-21
DESAIN DAN SENI KREATIF**

ABSTRACT

*Cyberbullying has become an increasingly common issue among adolescents aged 18–21 in Jakarta due to the widespread use of social media. This design project aims to develop an educational animated campaign that enhances adolescents' understanding and awareness of cyberbullying while encouraging them to take action and report such incidents. The study focuses on the visual campaign strategy, educational message delivery, and audience responses to the designed media. The research employed the Design Thinking method, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data were collected through literature review, observation, interviews using the 5W+1H approach, and questionnaires distributed to 10 respondents aged 18–21 who had experienced or witnessed cyberbullying. The respondents were selected using a purposive sampling technique based on characteristics relevant to the target audience. Data were analyzed using a descriptive qualitative approach by interpreting the findings from observations, interviews, empathy mapping, brainstorming sessions, and user feedback collected during the testing phase. The results indicate that adolescents still have limited awareness of the psychological impacts of cyberbullying and are often reluctant to report such incidents due to fear, embarrassment, and insufficient knowledge of appropriate coping strategies. Based on these findings, an educational 2D animated short film entitled *Silent Wounds* was developed with a duration of 3 minutes and 1 second. The animation adopts a 2D Flat Design visual style, an analogous pastel color scheme, relatable characters, and emotionally engaging storytelling to effectively communicate its message. User testing demonstrated that the animation successfully attracted the audience's attention, improved their understanding of the impacts of cyberbullying, and encouraged them to report abusive behavior while fostering a safer, more positive, and supportive social media environment.*

Keywords: *cyberbullying, educational animation, social campaign, Design Thinking, Jakarta adolescents*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
 BAB II METODE PERANCANGAN.....	 6
2.1 Orisinalitas.....	6
2.2 Target Perancangan	14
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi	16
2.3.1 Relevansi Perancangan.....	16
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	16
2.4 Skema Proses Desain.....	20
2.4.1 Empathize.....	20
2.4.2 Define	24
2.4.3 Ideate	26
2.4.4 Prototype	32
2.4.5 Testing (Pengujian)	35
 BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	 37
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain	37
3.1.1 <i>Positioning Statement</i>	37
3.1.2 Konsep Desain.....	37

3.2 Strategi Pesan	40
3.3 Strategi Visual	41
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual	42
3.3.2 Gaya Desain yang Digunakan	46
3.3.3 Gaya Bahasa Visual yang Digunakan	47
3.3 Strategi Distribusi Karya	47
BAB IV HASIL KARYA DKV	51
4.1 Deskripsi Karya	51
4.1.1 Visual Karya.....	51
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	56
4.2 Pameran Karya	65
4.2.1 Display Karya.....	66
4.2.2 Interaksi dengan Pengunjung	68
4.3 Hasil Uji Desain	70
4.3.1 Profil Pengguna	70
4.3.2 Umpan Balik Pengguna.....	73
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	79
4.4.1 Kekuatan Karya.....	79
4.4.2 Kelemahan Karya	80
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Orisinalitas	7
Tabel 2. 2 Target Perancangan.....	14
Tabel 2. 3 <i>Jobs To Be Done</i>	23
Tabel 2. 4 5W + 1H Strategi Perancangan.....	25
Tabel 2. 5 <i>Brainstorming</i> Perancangan.....	26
Tabel 2. 6 <i>Moodboard</i> Perancangan	27
Tabel 2. 7 Studi Karakter	28
Tabel 2. 8 Studi Karakter yang Dipilih	29
Tabel 2. 9 Animation Requirement.....	32
Tabel 2. 10 <i>Job Description List</i>	32
Tabel 3. 1 Konsep Desain “Luka Tanpa Suara”	37
Tabel 3. 2 Strategi Pesan “Luka Tanpa Suara”	40
Tabel 3. 3 Strategi AISAS “Luka Tanpa Suara”	48
Tabel 4. 1 Umpan Balik	77
Tabel 4. 2 Perbaikan Karya.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kita Semua Sayang Teman Bersama Si Juki - <i>Cyberbullying</i>	6
Gambar 2. 2 Perundungan Berbasis Dunia Maya (<i>Cyberbullying</i>).....	6
Gambar 2. 3 <i>Are you okay?</i>	6
Gambar 2. 4 <i>Cyberbullying PSA</i>	6
Gambar 2. 5 <i>Cyberbullying is NOT OK!</i>	6
Gambar 2. 6 <i>Poppins Font</i>	20
Gambar 2. 7 <i>Design Thinking</i>	20
Gambar 2. 8 <i>Empathy Map</i>	22
Gambar 2. 9 <i>Mindmap</i>	25
Gambar 2. 10 <i>Brainstorming</i>	26
Gambar 2. 11 Sketsa Karakter	32
Gambar 2. 12 <i>Storyboard</i>	36
Gambar 3. 1 Ilustrasi Karakter Alya	42
Gambar 3. 2 Komposisi Warna.....	43
Gambar 3. 3 <i>Poppins Font</i>	44
Gambar 3. 4 Tampilan Video Part 1	45
Gambar 3. 5 Tampilan Video Part 2	45
Gambar 3. 6 Tampilan Video Part 3	46
Gambar 3. 7 Tampilan Channel YouTube	46
Gambar 3. 8 Gaya Desain yang Digunakan	47
Gambar 4. 1 Ilustrasi Karakter Alya	52
Gambar 4. 2 Penggunaan <i>Straight Ahead Action</i>	53
Gambar 4. 3 Penggunaan <i>Anticipation</i>	54
Gambar 4. 4 Penggunaan <i>Timing</i>	55
Gambar 4. 5 Digitalisasi Scene Animasi “Luka Tanpa Suara”	56
Gambar 4. 6 <i>Teaser Animasi</i>	58
Gambar 4. 7 Poster Jadwal Tayang.....	59
Gambar 4. 8 Fakta <i>Cyberbullying Feed Instagram</i>	60
Gambar 4. 9 <i>QR Code</i>	61
Gambar 4. 10 Akun Instagram	62
Gambar 4. 11 Channel YouTube	62
Gambar 4. 12 <i>Call To Action</i> Bagian Akhir Animasi	63
Gambar 4. 13 Bio Instagram untuk Kuesioner.....	64
Gambar 4. 14 <i>Merchandise</i>	65
Gambar 4. 15 Poster Pameran <i>Ideaspora</i>	66
Gambar 4. 16 Display Karya.....	67
Gambar 4. 17 Display Karya.....	67
Gambar 4. 18 <i>QR Code</i> Kuesioner.....	68

Gambar 4. 19 Interaksi dengan Pengunjung	68
Gambar 4. 20 Interaksi dengan Pengunjung	69
Gambar 4. 21 Interaksi dengan Pengunjung	69
Gambar 4. 22 Interaksi dengan Pengunjung	70
Gambar 4. 23 Profil Pengguna	71
Gambar 4. 24 Profil Pengguna	72
Gambar 4. 25 Profil Pengguna	73
Gambar 4. 26 <i>Feedback Google Forms</i>	74
Gambar 4. 27 <i>Feedback Google Forms</i>	75
Gambar 4. 28 <i>Feedback Google Forms</i>	75
Gambar 4. 29 <i>Feedback Google Forms</i>	76
Gambar 4. 30 <i>Feedback Google Forms</i>	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan dengan Dosen Pembimbing Tugas Akhir	86
Lampiran 2 Catatan Penguji.....	86
Lampiran 3 <i>Similarity Check</i>	87
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran	88
Lampiran 5 Hasil Wawancara Dosen Psikolog.....	89
Lampiran 6 Wawancara Target Audiens.....	89
Lampiran 7 <i>Feedback</i> Audiens	91
Lampiran 8 Formulir Pendaftaran Sidang Tugas Akhir.....	92
Lampiran 9 <i>Curriculum Vitae</i> Penulis	93

