

TUGAS AKHIR

**“PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL
„KENAPA AKU?“ TENTANG DAMPAK
TERHADAP TINDAKAN *CYBERBULLYING*”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun oleh :
Evan Apta Febriansyah

NIM 42318010039

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Rika Hindraruminggar, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

 <p>MERCU BUANA</p>	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evan Apta Febriansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 42318010039
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.


Jakarta, 5 Agustus 2022

Yang memberikan pernyataan,



Evan Apta Febriansyah

LEMBAR PENGESAHAN

	<p style="text-align: center;">LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021-2022

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL
"KENAPA AKU?" TENTANG DAMPAK TERHADAP
TINDAKAN CYBERBULLYING

Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : Evan Apta Febriansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 42318010039
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

Ketua Program Studi



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

'WHY ME?' SOCIAL CAMPAIGN DESIGN ON IMPACT ON CYBERBULLYING ACTIONS

Evan Apta Febriansyah

NIM 42318010039

ABSTRACT

"Why Me" is a social campaign as an effort to increase literacy for the community from the form of cyber bullying/cyberbullying in cyberspace, especially on social media.

According to a survey conducted by UNICEF through U-Report Indonesia in 2019 involving 2,777 respondents in Indonesia with a 97% response rating. Resulting in more than 45% of people claiming to have experienced violence through digital media and violence often occurs on several social media platforms as much as 71%, which include 19% chat applications, 5% online games, 1% YouTube, and 4% others.

Through the main media in this campaign, namely audio-visual media and supported by several media, including social media Instagram as a media for publicity content - creative content in the form of informative Instagram feeds.

Keywords: *Social Campaign, Cyberbullying, Audio-visual*

MERCU BUANA

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL „KENAPA AKU?“ TENTANG DAMPAK TERHADAP TINDAKAN *CYBERBULLYING*

Evan Apta Febriansyah

NIM 42318010039

ABSTRAK

“Kenapa Aku” merupakan kampanye sosial sebagai upaya meningkatkan literasi bagi masyarakat dari bentuk tindakan perundungan siber/Cyberbullying dunia maya, khususnya di Media Sosial.

Menurut survey yang dilakukan oleh UNICEF lewat U-Report Indonesia pada tahun 2019 dengan melibatkan 2.777 responden di Indonesia dengan 97% rating tanggapan. Menghasilkan lebih dari 45% orang mengaku pernah mengalami kekerasan lewat media digital dan kekerasan kerap terjadi di beberapa platform media sosial sebanyak 71%, yang diantaranya aplikasi chatting 19%, game online 5%, youtube 1%, dan lainnya 4%.

Melalui media utama pada kampanye ini yaitu media *audio-visual* dan didukung beberapa media yang diantara adalah media sosial Instagram sebagai media publisitas konten – konten kreatif dalam bentuk *Feed Instagram* yang informatif.

Kata Kunci: *Kampanye Sosial, Perundungan Sosial, Audio-visual*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji serta syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **“PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL „KENAPA AKU“ TENTANG DAMPAK TERHADAP TINDAKAN CYBERBULLYING”** ini dengan semaksimal mungkin dan tepat pada waktunya.

Tujuan dari Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dari Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. Atas Karunia-Nya memberikan Kesehatan dan kecerdasan sehingga penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penyusunan tugas akhir ini
2. Mama, serta saudara yang tidak pernah Lelah untuk senantiasa memberikan semangat, doa, serta dukungan baik moril maupun materil dan memberikan kepercayaan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana
4. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan selaku pembimbing Tugas Akhir yang selalu menjadi inspirasi dan selalu semangat memberikan waktunya untuk membimbing, memberi arahan dan memberi saran di setiap proses pembuatan tugas akhir ini

5. Bapak dan Ibu Dosen FDSK – UMB yang dengan sangat rendah hatinya telah memberikan ilmu yang begitu bermanfaat bagi penulis dalam menempa diri di Universitas Mercu Buana
6. Teman-teman Komunitas Film Etcetera Mercu Buana yang sudah banyak membantu dalam produksi
7. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 yang sama-sama sedang menempuh seminar proposal dan saling membantu satu sama lain
8. Semua pihak dan personal yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang terlibat dalam pembuatan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Hasil Riset Desain ini masih jauh dari sempurna dan masih terdapat kekurangan dalam penelitian, cara penjelasan, dan kekeliruan dalam penulisan. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat dihargai dan diharapkan. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumbangsih untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi para pembaca dan bermanfaat untuk penulis, program studi dan universitas.

Wassalamualaikum Wr. Wb

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 12 Juli 2022



Evan Apta Febriansyah

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	5
C. Manfaat Perancangan	5
II. METODE PERANCANGAN	6
A. Orisinalitas.....	6
B. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	10
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
D. Skema Proses Desain	14
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	18
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	18
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	18
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	21
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	24
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	24
B. Tataran Sistem	24
C. Tataran Produk.....	25
D. Tataran Komponen	28
V. UJI DESAIN.....	65
A. Deskripsi Karya	65
B. Kegiatan Uji Desain	65
C. Hasil Uji Desain	68
KEPUSTAKAAN.....	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Pertumbuhan Pengguna aktif sosial media di Indonesia.....	19
Gambar 2. Layout Instagram.....	27
Gambar 3. Logo Kampanye Kenapa Aku.....	28
Gambar 4. Pallette Warna.....	29
Gambar 5. Headline Text.....	30
Gambar 6. Body Text.....	30
Gambar 7. Hasil Karya.....	65
Gambar 8. Poster Pameran.....	66
Gambar 9. Kegiatan Uji Desain.....	67
Gambar 10. Insight Website Galeri FDSK.....	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Asistensi.....	72
Nilai Sidang.....	73
Gambar Karya.....	75

