

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *VIDEO EXPLAINER* TENTANG
*DAMPAK CYBERBULLYING DI ONLINE GAME***

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



Oleh :

Reyhan Rabbani Ariendra

42317010017

Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dosen Pembimbing :

Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom


FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

LEMBAR PERNYATAAN

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reyhan Rabbani Ariendra
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010017
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, 16 Juli 2021
Yang memberikan pernyataan,



Reyhan Rabbani Ariendra
NIM. 423 1701 0017

LEMBAR PENGESAHAN

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Semester: 8

Tahun Akademik: 2020-2021

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 EXPLAINER*
TENTANG DAMPAK *CYBERBULLYING DI*
ONLINE GAME

Disusun Oleh,


Nama : **Reyhan Rabbani Ariendra**

Nomor Induk Mahasiswa : 423 1701 0017

Jurusan/ Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 22 Juli 2021

Pembimbing,


Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom

Jakarta, 12 agustus 2021

Koordinator Tugas Akhir,



Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn.

Ketua Program Studi,



Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn.

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER TENTANG DAMPAK
CYBERBULLYING DI ONLINE GAME

Reyhan Rabbani Ariendra

42317010017

ABSTRACT

Cyberbullying is an aggressive behavior intended to humiliating, insulting, and intimidating others. The behavior of Cyberbullying without realizing it can be very dangerous, cyberbullying does not only occur on social media, but in online video games there can be cyberbullying. Video Explainer that used Motion Graphic as a medium is a communication method that can convey the information in an effective, easy to understand, and interesting way. This final project research data using a qualitative descriptive method through observation and literature study. During the Covid-19 Pandemic, the use of online video games is increased with the increasing number of users, so the level of cyberbullying that occurred is also increased. Based on this, this video explainer was created to provide information and educate teenagers about the impact and dangers of cyberbullying in online games.

KeyWord : (Motion Graphic, Infographic, Cyberbullying, Online Game).

MERCU BUANA

PERANCANGAN *VIDEO EXPLAINER* TENTANG DAMPAK
CYBERBULLYING DI *ONLINE GAME*

Reyhan Rabbani Ariendra

42317010017

ABSTRAK

Cyberbullying merupakan sebuah perilaku agresif yang ditujukan untuk mempermalukan, menghina, mengintimidasi orang lain. *Perilaku cyberbullying* tanpa disadari berdampak sangat berbahaya dan *cyberbullying* tidak hanya terjadi pada media sosial saja, melainkan dalam permainan *video game online* dapat terjadi sebuah *cyberbullying*. *Video explainer* yang menggunakan *metode motion graphic* merupakan sebuah metode komunikasi yang dapat menyampaikan informasi secara efektif, mudah dipahami, dan menarik. Data penelitian tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang melalui observasi dan studi pustaka. Selama masa Pandemi Covid-19 penggunaan *video game online* semakin meningkat dengan meningkatnya jumlah pemakai maka tingkat *cyberbullying* yang terjadi juga semakin meningkat. Berdasarkan hal tersebut, maka *video Explainer* ini dibuat untuk memberikan informasi dan mengedukasi remaja akan dampak dan bahaya dari *cyberbullying* pada *online game*.

Kata Kunci : (*Motion Graphic, Infografis, Cyberbullying, Online Game*)

MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan pertolongan, karena tanpa karunia dan pertolongan-Nya penulis tidak dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini, yang berjudul **“Perancangan Video Explainer Tentang Dampak Cyberbullying Di Online Game”** beserta seluruh proses panjang yang telah penulis lalui sebelum akhirnya laporan tugas akhir disusun. Dalam penyusunan laporan ini tak luput dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberi berbagai wawasan yang mendukung karya tugas akhir.
2. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku kepala program studi sekaligus koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
3. Keluarga penulis yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis sampai selesai.
4. Semua pihak dan teman - teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu selama proses pengerjaan karya tugas akhir hingga laporan.

Semoga laporan ini dapat menjadi bacaan yang bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi yang membacanya.

Jakarta, 14 Juli 2021



Reyhan Rabbani Ariendra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Tujuan perancangan	3
C. Manfaat perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
A. Orisinalitas	5
B. Target/kelompok pengguna	9
C. Relevansi dan konsekuensi studi	9
D. Skema proses desain	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
A. Data aspek komunikasi karya perancangan	14
B. Data aspek teknik/teknologi karya perancangan	14
C. Data aspek estetika/keindahan karya perancangan	15

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	28
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	28
B. Tataran Sistem	29
C. Tataran Produk	29
D. Tataran Komponen	41
BAB V UJI DESAIN	44
A. Deskripsi Karya	44
B. Kegiatan Uji Desain	44
C. Hasil Uji Desain	47
KEPUSTAKAAN	50
LAMPIRAN	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. <i>storyboard video explainer</i>	32
Gambar 02 sketsa dan digital	33
Gambar 03. sketsa dan digital background	34
Gambar 04. menganimasikan pada <i>software after effect</i>	34
Gambar 05. tahap finishing dan rendering	35
Gambar 06. Warna <i>pallet</i>	41
Gambar 07. <i>font</i> tipografi.....	42
Gambar 08 Contoh ilustrasi	42
Gambar 09. <i>Video Explainer Stop! And say NO! To CyberBullying</i>	44
Gambar 10 Media Pendukung <i>Sweater</i> dan <i>Mug</i>	45
Gambar 11. Media Pendukung <i>Totebag</i> dan <i>Keychain</i>	46
Gambar 12. Media Pendukung <i>Pin</i> dan <i>Sticker</i>	46
Gambar 13. Pameran karya pada web galeri FDSK	47
Gambar 14. Kritik dan Saran pada karya di web galeri FDSK.....	48
Gambar 15. Kartu Asistensi FDSK.....	52
Gambar 16. Pembukaan Pameran Layar Karya	53
Gambar 17. Pameran Layar Karya.....	54
Gambar 18. . Berlangsungnya Pameran Layar Karya.....	55
Gambar 19. . Respon Kritik & Saran	56
Gambar 20. Wawancara dengan Dokter psikologis.....	58
Gambar 21. Nilai Sidang.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Inspirasi Karya Sejenis 1.....	6
Tabel 02. Inspirasi Karya Sejenis 2	7
Tabel 03: Inspirasi Karya Sejenis 3	8
Tabel 04: Biaya perancangan	11
Tabel 05. Skema Proses Design	11
Tabel 06. Referensi Visual	30
Tabel 07. Desain Layout	36
Tabel 08. Daftar Istilah	61

