

TUGAS AKHIR

**“PERANCANGAN FILM PENDEK CYBERBULLYING SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI PADA REMAJA”**

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



Oleh :

MUHAMMAD DZAKI ASHAR

NIM 42319010059

Dosen Pembimbing:

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Dzaki Ashar  
NIM : 42319010059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK  
CYBERBULLYING SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI PADA REMAJA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 17 Februari 2024



Muhammad Dzaki Ashar

## HALAMAN PENGESAHAN

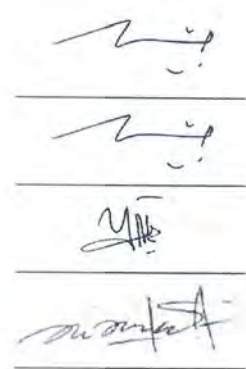
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Dzaki Ashar  
NIM : 42319010059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Cyberbullying  
Sebagai Media Edukasi Pada Remaja

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:


Pembimbing : Rika Hindraruminggar, M.Sn  
NIDN : 0318017604  
Ketua Penguji : Rika Hindraruminggar, M.Sn  
NIDN : 0318017604  
Penguji 1 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds  
NIDN : 0317078006  
Penguji 2 : Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds,  
NIDN : 0324078004



Jakarta, 16 Februari 2024

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
  
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual  
  
(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya laporan yang berjudul “PERANCANGAN FILM PENDEK CYBERBULLYING SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA REMAJA”. Atas dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua, bapak dan ibu, serta saudara kandung yang tak henti-hentinya memberikan motivasi, semangat, do'a, dukungan moral dan materil serta kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.
2. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku pembimbing dan luangkan waktu Anda kapan saja, arahkan, dan sarankan semua progres melakukan perancangan ini.
3. 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
4. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2019 yang sama-sama sedang menempuh seminar proposal dan saling membantu satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa lapotan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih terdapat beberapa kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan Laporan ini.

Tangerang, 29 Januari 2024

Penulis,

Muhammad Dzaki Ashar

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Muhammad Dzaki Ashar  
NIM : 42319010059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK  
CYBERBULLYING SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI PADA REMAJA

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 Hal Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Februari 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Dzaki Ashar



## ABSTRACT

### *DESIGNING A CYBERBULLYING SHORT FILM AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR YOUTH*

Muhammad Dzaki Ashar

Faculty of Design and Creative Arts, Mercu Buana University

Jakarta

*This short film is an educational medium to overcome the problem of cyberbullying in teenagers. This research aims to design a short film as an educational medium that can provide understanding to teenagers about cyberbullying. The method used in this research is observation and literature study. The results of this research show that cyberbullying is a problem that often occurs in teenagers and can have a negative impact on teenagers. Therefore, effective educational media is needed to overcome this problem. The resulting short film design has a theme about a teenager affected by cyberbullying on his live stream but he is able to recover with the support of his closest friends. This short film depicts a teenager who gets insulted on his live streaming, visualized with cinematography that is easy for the audience to understand so that the message is conveyed clearly. The results of the exhibition show that this short film succeeded in providing a better understanding of cyberbullying in teenagers. It is estimated that this short film can be an effective educational medium for overcoming the problem of cyberbullying in teenagers aged 16-24 years.*

**Keywords:** Short Films, Cyberbullying, Cinematography

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRAK

### PERANCANGAN FILM PENDEK CYBERBULLYING SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA REMAJA

Muhammad Dzaki Ashar

Fakultas Desain Dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana

Jakarta

Film pendek sebagai media edukasi ini untuk mengatasi masalah cyberbullying pada remaja. Perancangan ini bertujuan untuk merancang film pendek sebagai media edukasi yang dapat memberikan pemahaman kepada remaja tentang cyberbullying. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah observasi dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa cyberbullying merupakan masalah yang sering terjadi pada remaja dan dapat berdampak negatif pada remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Rancangan film pendek yang dihasilkan mengangkat tema tentang remaja terkena cyberbullying di live streamingnya tetapi dia bisa bangkit dengan dukungan teman terdekatnya. Film pendek ini menggambarkan seorang remaja yang dapat hujatan di live streamingnya divisualisasikan dengan sinematografi yang mudah dipahami oleh audience agar pesan tersampaikan dengan jelas. Hasil pameran menunjukkan bahwa film pendek ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cyberbullying pada remaja. Diharapkan film pendek ini dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mengatasi masalah cyberbullying pada remaja usia 16-24 tahun.

**Kata Kunci:** Film Pendek, Cyberbullying, Sinematografi

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan perancangan .....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Manfaat Perancangan .....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>4</b>
<b>METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>4</b>
2.1 Orisinalitas.....	4
2.2 Target Audience/Kelompok Pengguna (Sasaran) .....	5
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	5
2.4 Biaya Perancangan Dan Produksi .....	6
2.5 Proses Perancangan .....	7
<b>BAB III.....</b>	<b>10</b>
<b>DATA ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>10</b>
3.1 Aspek Komunikasi Karya .....	11
3.2 Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan.....	11



3.3 Data Aspek Estika Atau Keindahan .....	16
<b>BAB IV .....</b>	<b>18</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN HASIL DAN DESAIN.....</b>	<b>18</b>
4.1 Tataran Lingkungan / Komunitas .....	18
4.2 Tataran Media.....	19
4.3 Tataran Karya .....	21
4.4 Tataran Komponen .....	35
<b>BAB V.....</b>	<b>40</b>
<b>UJI DESAIN .....</b>	<b>40</b>
5.1 Deskripsi Karya.....	40
5.2 Kegiatan Uji Desain .....	41
5.3 Hasil Uji Desain .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>47</b>



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2.1	Penyebaran film pendek melalui platform youtube.....	21
Gambar 4.2.2	Penyebaran melalui platform Instagram komunitas @kitakorbanbullyin.....	21
Gambar 4.3.1	Poster Film Pendek SERBA SALAH.....	22
Gambar 4.3.2.1	Mindmapping/ konsep perancangan.....	24
Gambar 4.3.2.2	Sinopsis dan Premis pada film pendek SERBA SALAH.....	24
Gambar 4.3.2.3	Script pada film SERBA SALAH.....	26
Gambar 4.3.2.4	Storyboard pada film SERBA SALAH.....	27
Gambar 4.3.2.5	Proses Editing Film Pada Film Pendek SERBA SALAH.....	28
Gambar 4.3.2.6	Format Film Pada Film Pendek SERBA SALAH.....	29
Gambar 4.3.3.1	<i>Screenshot</i> scene saat adegan Persiapan live pada film pendek SERBA SALAH.....	30
Gambar 4.3.3.2	<i>Screenshot</i> scene saat adegan bermain game pada film pendek SERBA SALAH.....	30
Gambar 4.3.2.3	<i>Screenshot</i> scene saat adegan baca komen pada film pendek SERBA SALAH.....	30
Gambar 4.3.3.4	<i>Screenshot</i> scene saat adegan chat teman pada film pendek SERBA SALAH.....	31
Gambar 4.3.3.6	Desain poster pada film pendek SERBA SALAH.....	33
Gambar 4.3.3.7	Desain X-Banner mini pada film pendek SERBA SALAH.....	34
Gambar 4.3.3.8	Desain sticker pada film pendek SERBA SALAH.....	35
Gambar 4.3.3.9	Desain pin pada film pendek SERBA SALAH.....	35
Gambar 4.4.1.1	<i>Screenshot</i> pengambilan gambar pada film pendek SERBA SALAH.....	36
Gambar 4.4.1.2	<i>Screenshot</i> pengambilan gambar pada film pendek SERBA SALAH.....	36

Gambar 4.4.1.3	<i>Screenshot</i> pengambilan gambar pada film pendek SERBA SALAH.....	37
Gambar 4.4.1.4	<i>Screenshot</i> pengambilan gambar pada film pendek SERBA SALAH.....	37
Gambar 4.4.1.5	<i>Screenshot</i> pengambilan gambar pada film pendek SERBA SALAH.....	38
Gambar 4.4.1.6	<i>Screenshot</i> pengambilan gambar pada film pendek SERBA SALAH.....	38
Gambar 4.4.1.7	<i>Screenshot</i> warna pada film pendek SERBA SALAH.....	39
Gambar 4.4.1.8	<i>Tipografi</i> pada film pendek SERBA SALAH.....	40
Gambar 5.1. 1	Screenshot thumbailn pada film pendek SERBA SALAH.....	41
Gambar 5.2. 1	Kegiatan pameran dekavestival#1.....	43
Gambar 5.2. 1	Respon pengunjung di dekavestival#1.....	44
Gambar 5.2. 1	Survey pengunjung.....	49



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.3.2 1 Treatment pada film pendek SERBA SALAH.....	24
---	----

