

IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *VFX* TERHADAP VIDEO EDUKASI *CYBERBULLYING*

Ade Bastian¹, Dadan Zaliluddin², Dadan Romadhoni³, Yucky Putri Erdiyanti⁴

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

⁴Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Majalengka

Email: ¹adebastian@unma.ac.id, ²dadanzuu@gmail.com, ³aliyandra.romadhoni@gmail.com

Email: ⁴yuckyerdiyanti@unma.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di dunia maya dapat diterapkan dalam pembuatan multimedia. Multimedia dapat memberikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan menarik perhatian. Multimedia edukasi saat ini terus dikembangkan salah satunya melalui pembuatan video edukasi. Video edukasi merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang untuk menginformasikan pesan dan bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia. *Cyberbullying* sebagai tindakan mengintimidasi menggunakan media atau perangkat elektronik, tindakan perundungan di media sosial adalah tindakan yang disengaja oleh pelaku dengan maksud atau tujuan yang menyebabkan timbulnya kerugian, tindakan yang selalu dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang. Masih banyaknya pihak yang menganggap tindakan *cyberbullying* merupakan tindakan wajar mendorong produksi video edukasi ini. Mengkombinasikan ilustrasi, foto atau bentuk seni digital lainnya yang divisualisasikan menjadi video *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan metode *Pipeline Production* berupa edukasi penanganan *cyberbullying*. Video *Live action* dibantu dengan *visual effect* untuk menambah dinamis.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, *Video Edukasi*, *Motion Graphic*, *Visual Effect*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat, khususnya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dalam bidang industri elektronika dan informatika. Perkembangan teknologi dapat digunakan dalam berbagai aspek dan salah satunya yaitu dunia maya. Perkembangan teknologi di dunia maya dapat diterapkan dalam pembuatan multimedia. Multimedia dapat memberikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan menarik perhatian. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, karena multimedia menggabungkan beberapa media (teks, gambar, audio, video dan animasi) dalam menyajikan informasi sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi media edukasi. Multimedia edukasi saat ini terus dikembangkan salah satunya melalui pembuatan video edukasi. Media video memiliki salah satu keunggulan dari batasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang. (Kurniawan, 2019). Video edukasi merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang untuk menginformasikan pesan dan bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia. Salah satunya edukasi *CyberBullying*.

Cyberbullying tindakan mengintimidasi menggunakan media atau perangkat elektronik, tindakan perundungan di media sosial adalah tindakan yang disengaja oleh pelaku dengan maksud atau tujuan yang menyebabkan timbulnya kerugian,

tindakan yang selalu dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang. *Cyberbullying* selalu melibatkan suatu unsur hubungan yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan kekuatan. (Hellsten, 2017). *CyberBullying* masih menjadi sesuatu hal yang menakutkan bagi kalangan usia remaja maupun dewasa. *Cyberbullying* merupakan perundungan dan kekerasan dengan cara mengejek, mengatakan kata-kata kasar, kenbohongan, menyebarkan rumor, ancaman atau komentar agresif melalui media cyber seperti *email*, *chat room*, pesan instan, *website*, ataupun pesan instan. (Hase, 2015). *Cyberbullying* memiliki efek yang lebih besar terhadap korban dibandingkan dengan *bullying* tradisional. Masih banyak yang menganggap *cyberbullying* merupakan tindakan wajar. (Sapty, 2012).

Video Edukasi *cyberbullying* menggunakan teknik *motion graphic* dan *visual effect*. Dimana, *motion graphic* merupakan media *visual* yang menggabungkan desain grafis 2D dan 3D, dan *visual effect* merupakan proses menggabungkan atau memanipulasi gambar visual yang tidak dapat dicapai oleh live, di harapkan menjadi lebih menarik dalam menyampaikan informasi dan menyampaikan ilmu pengetahuan. *Motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan. *Motion graphic* adalah kombinasi

ilustrasi, foto atau bentuk seni digital lainnya yang divisualisasikan menjadi video dan diiringi oleh alat musik. (Puspita, 2019).

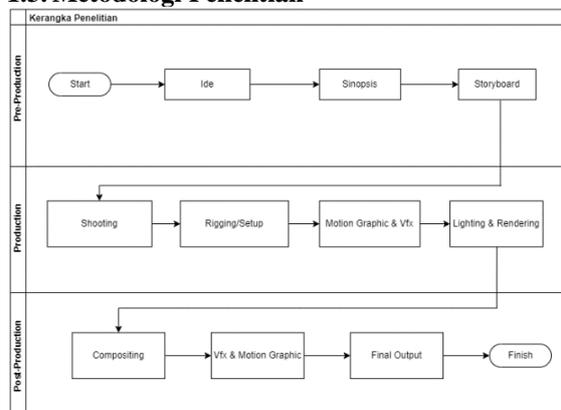
1.2. Tinjauan Pustaka

Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. (Munir, 2013). Definisi Multimedia adalah dalam konteks komputer pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Supriyanto, 2014). Dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah serangkaian info yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, video, dan animasi yang mempresentasikan sebuah informasi untuk menyampaikan pesan kepada publik yang telah di kemas menjadi *file* digital melalui suatu alat media sehingga lebih efektif, menarik, dalam menyampaikan suatu informasi.

Motion graphic adalah gabungan potongan desain, animasi yang berbasis visual dengan menggabungkan bahasa film dan desain grafis. Menggabungkan sejumlah elemen seperti dua dimensi dan tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik. (Krasner, 2008).

Visual effect (fx) merupakan kombinasi dari penguasaan teknologi dan seni, dalam menentukan proporsi, komposisi dan perspektif tertentu. *Visual effect* umumnya digunakan dalam industri film, animasi dan televisi untuk membuat adegan adegan yang mustahil, berbahaya atau memakan biaya yang besar untuk melakukannya secara manual. *Visual effect* adalah proses menggabungkan atau memanipulasi gambar visual yang dapat dicapai oleh *live action*. (Okun, 2010).

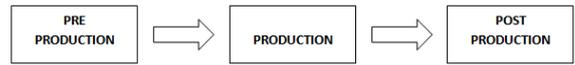
1.3. Metodologi Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Metode yang digunakan pada video edukasi *cyberbullying* yaitu metode *Pipeline Production*

yang terdiri 3 tahapapan yaitu *Pre-Production*, *Production*, dan *Post-Production*



Gambar 2. Pipeline Produksi

Proses pra-produksi, adalah proses yang dilakukan sebelum proses produksi dilaksanakan dan merupakan sebuah proses yang fundamental. Pada proses ini, rencana dari proses produksi akan dirancang. Pada proses ini terdapat beberapa hal yang di lakukan. Diantaranya:

1. Ide
2. Pe,buatan Sinopsis
3. Pembuatan *Storyboard*

Tahap produksi video merupakan tahap untuk merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra-produksi. Di tahap produksi, tim produksi video biasanya dipimpin oleh seorang sutradara yang mempunyai peran untuk bertanggung jawab terhadap berjalannya produksi video yang sedang berjalan. Beberapa saran produksi untuk kameramen yang sedang belajar untuk proses merekam gambar ketika produksi berlangsung, yaitu:

1. Lebih Dekat dengan Objek
Saran ini digunakan ketika kameramen yang sedang menggunakan kamera video yang biasa, karena kamera tersebut tidak menggunakan lensa yang baik. Jadi, pastikan lebih dekat dengan objek untuk mendapatkan kualitas gambar yang maksimal.
2. Berhati-hati dengan Cahaya
Pencahayaannya yang kurang baik akan membuat kualitas hasil gambar yang dihasilkan video tidak jernih dan tidak maksimal. Jadi, pastikan objek yang di rekam gambarnya cukup tercahayai. Persiapkan lighting tambahan untuk menyiasati tempat yang kurang cahaya.
3. Menjaga Keseimbangan
Pastikan menggunakan tripod kamera ketika merekam gambar dalam jangka waktu yang agak lama untuk menghindari gambar yang goyang.
4. Mengambil Stok *Footage* yang Banyak
Pastikan gambar yang direkam tidak terbatas agar setelah diproses, video yang dihasilkan menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

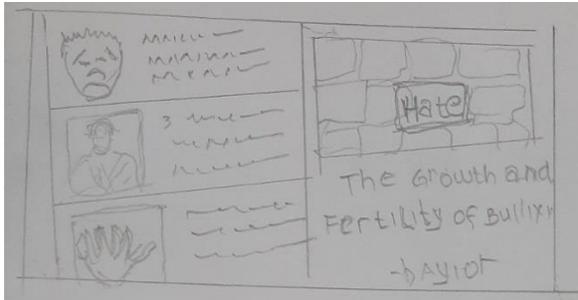
Tahap *Rigging/Setup* adalah membuat model 2D dan 3D serta mengatur pergerakan objek.

Post-Production atau biasanya disebut juga dengan “*post*” atau “*finalling*”, adalah proses pengeditan, penambahan efek, atau bisa juga proses evaluasi dalam suatu produk video. Tahap ini adalah tahap terakhir untuk mengimprovisasi sebuah produk agar menjadi lebih baik dalam pembuatan video. Dalam proses *Post-Produksi* ini diperlukan software editing

video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses editing video. *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere pro* merupakan *software* yang digunakan dalam pembuatan video ini

2. PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan rancangan *storyboard* video edukasi *cyberbullying* :



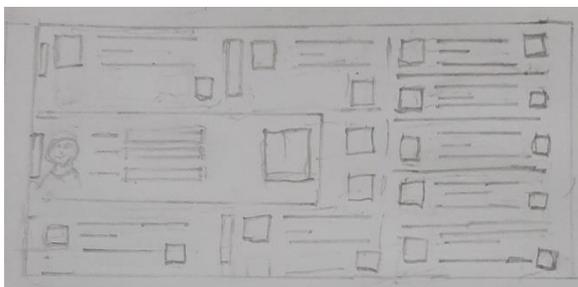
Gambar 3. Storyboard Intro Video

Gambar ini menampilkan intro video dan menjelaskan tentang udahnya mengakses sosial media serta bahaya di balik sosial media



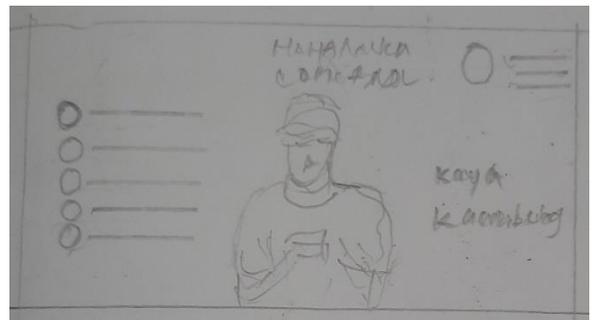
Gambar 4. Storyboard Intro Video

Gambar ini menampilkan aktivitas postingan korban di sosial media.



Gambar 5. Storyboard Beberapa Korban Cyberbullying

Gambar ini menampilkan beberapa korban dari *cyberbullying*.



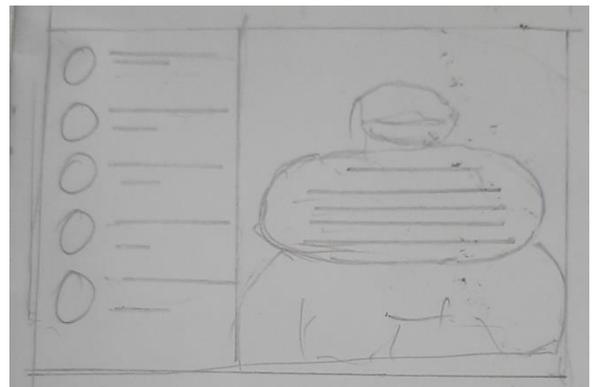
Gambar 6. Storyboard Komentar – Komentar Bullying

Gambar ini menampilkan beberapa Komentar Bully.



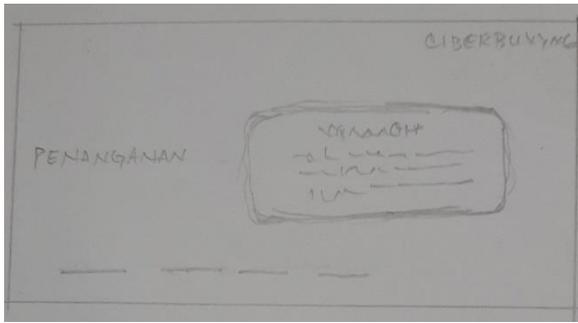
Gambar 7. Storyboard Notifikasi Komentar

Gambar ini menampilkan korban menerima notifikasi komentar dari postingan korban.



Gambar 8. Storyboard Jenis Bullying pada Komentar

Gambar ini menampilkan korban membaca komentar pada postingan foto dan jenis - jenis *bully* yang di alami korban.



Gambar 9. Storyboard Penangana Cyberbullying

Gambar ini menampilkan bagaimana penanganan jika mengalami *cyberbullying*



Gambar 10. Storyboard Ending Video

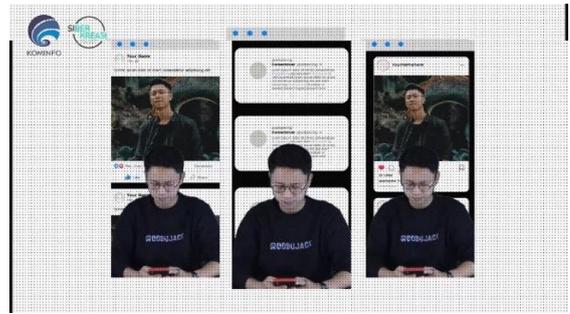
Gambar ini menampilkan *ending* dari video dan kesimpulan bersosial media

Sinopsis untuk video edukasi *Cyberbullying* ini yaitu seorang pemuda yang bernama Moch. Sigit Sulaeman menjadi korban tindakan *cyberbullying* di media sosial yaitu intagram. Sigit mendapatkan beberapa notifikasi komentar pada postingan foto miliknya. Komentar pada postingan tersebut merupakan komentar yang mengarah pada 5 jenis *bullying*, terdapat penjelasan dari ke 5 jenis *bullying* tersebut. Kemudian ada beberapa cara penanganan untuk menangani tindakan *bullying* tersebut.

Untuk hasil produksi video edukasi *Cyberbullying* yaitu diantaranya :



Gambar 11. Intro dan penjejelasan mudahnya menggunakan sosial media dan bahaya di balik sosial media



Gambar 12. Aktivitas Postingan Media Sosial Korban



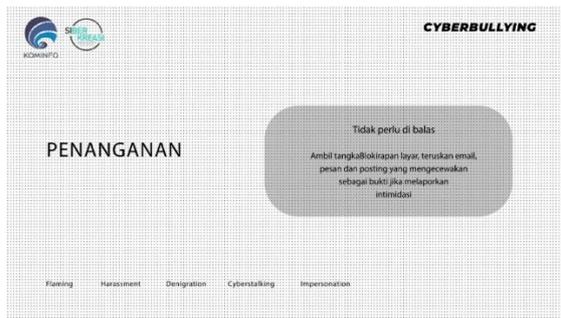
Gambar 13. Beberapa Korban Cyberbullying



Gambar 14. Komentar - Komentar Bully



Gambar 15. Notifikasi Komentar dari Postingan Instagram



Gambar 16. Penanganan Cyberbullying



Gambar 17. Ending Video

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi video edukasi *Motion Graphic* Video Mengenai *Cyberbullying* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Implementasi

Pertanyaan	Penilaian			Jumlah Responden(n)
	Baik	Cukup	Kurang	
P1	8	3	0	12
P2	5	7	0	12
P3	9	3	0	12
P4	5	6	1	12
P5	6	6	0	12
P6	10	2	0	12
P7	7	4	1	12
	60%	37%	4%	100%

1. Video edukasi berupa video *Motion Graphic* Video Mengenai *Cyberbullying* Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Visual Effect* dengan Metode *Pipeline Production* dengan durasi Kurang dari 3 menit.
2. Hasil implementasi dilakukan dengan cara pengumpulan kuesioner dari beberapa responden dengan hasil presentasi yang menjawab baik 60%, cukup baik 37%, dan kurang baik 4%.

PUSTAKA

D.E. Kurniawan, A. Dzikri, H. Widyastuti, E. Sembiring, and R.T. Manurung, “Smart Mathematics : A Kindergarten Student Learning Media Based on The Drill and Ppractice Model”, *J. Phys. Conf. Ser.*, Vol 1175, p. 12037, Mar. 2019.

Puspita, N. and W. Wardiyah, “The Development of Motion Graphic As Education Material for Promoting Adequate Home Drug Storage”, *SANITAS : Jurnal Teknologi dan Seni Kesehatan*, Vol. 10 No. 2, pp. 92-101, 2019.

Hase, C.N., Goldberg, S. B., Smith, D., Stuck, A., & Campaign, J. (2015). Impacts of Traditional Bullying And Cyberbullying on the Mental Health of Middle School and High School Students. *Psychology in the School*, 607-617.

Hellsten, Laurie-ann., M. (2017). An Introduction to Cyberbullying Outline: Methodological Issues in Researching Cyberbullying. University of Saskatchewan, Canada.

Ismail. (2019). *Apa Itu Storyboard Dan Cara Menggunakannya Dalam Produksi*. Retrieved February 19, 2022, from studioantelope: <https://studioantelope.com/apa-itu-storyboard>

Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.

Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Okun, J.A. (Ed.), Zwerman, S. (Ed.), Fink, M., Morie, J.F., et al. (2010). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Oxford: Focal Press.

Rahman, A., Aryani, F., & Sinring, A. (2018). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*.

Savitri, J. M., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Bullying Anak Untuk Orangtua. *eProceedings of Art & Design*.

Sapty, Flourensia Rahayu. (2012). *Cyberbullying sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi*. *Journal of Information System*, Volume 8, Issue 1, April 2012, pp 22-31.