

Iklan Animasi Stop *Bullying* Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia

Syaipul Ramdhan¹, Rahmat Tullah², Siti Nur Janah³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹syaipulramdhan@stmikglobal.ac.id, ²rahmattullah @stmikglobal.ac.id, ³sitinurj223@gmail.com

Abstrak - Kasus *bullying* semakin hari semakin meningkat terutama di lingkungan sekolah, namun masih banyak siswa siswi yang belum mengerti apa itu *bullying* dan dampak-dampak yang ditimbulkannya. Sehingga jika tidak ditanggulangi sejak dini, pelecehan atau tindakan kekerasan yang terjadi dikalangan anak-anak dan remaja dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap kondisi mental maupun fisik yang mempengaruhi masa depan seorang anak. Dampak yang disebabkan *bullying* antara lain gelisah, depresi, tidak percaya diri dan agresif. *Bullying* di sekolah merupakan masalah serius yang berdampak negatif pada perkembangan sosioemosional siswa. *Bullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja, berulang, dan terdapat ketidak seimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar siswa-siswi menyadari akan bahaya *bullying* yang terjadi dan dampak-dampak yang ditimbulkannya. Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah siswa-siswi paham apa itu *bullying* dan mencegah perilaku *bullying* siswa di sekolah SD Negeri II Cibadak dan penulis membuat iklan animasi stop *bullying* berbasis multimedia ini diharapkan siswa-siswi lebih peka akan *bullying*. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa kuisioner hasil wawancara, dan observasi, subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi setelah melihat media iklan stop *bullying* berbasis multimedia, yang awalnya belum paham *bullying* sekarang sudah paham apa yang di sebut *bullying*. 96% siswa paham tentang *bullying*, 3% kurang tahu, dan 1% tidak tahu tentang *bullying*. Hal ini menggambarkan bahwa sebanyak 96% dari 30 siswa sudah paham tentang *bullying*.

Kata Kunci - *bullying*, sekolah, media.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Formal (Sekolah) merupakan agen sosialisasi setelah keluarga, dimana seorang anak mulai mempelajari nilai-nilai baru yang tidak diperolehnya dalam keluarga. Sekolah merupakan sarana untuk mempersiapkan seorang anak untuk menghadapi peranannya dalam masyarakat. Robert Dreeben (1968) berpendapat bahwa yang dipelajari anak di sekolah, membaca, menulis dan berhitung, adalah aturan-aturan mengenai kemandirian (*independance*), prestasi (*achievement*), universalisme (*universlim*), dan spesifisitas.

Salah satu masalah yang berkembang disekolah adalah perilaku *bullying* pada siswa. *Bullying* yang sering terjadi dilakukan oleh para senior atau kakak kelas. Kakak kelas atau para senior memberikan tekanan kepada para juniornya, Hal ini dilakukan dengan menggunakan alasan yang dibuat-buat untuk merasionalkan tindakan kekerasan.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk membuat suatu media iklan animasi stop

bullying. diharapkan siswa-siswi lebih paham dan peka dengan tindakan *bullying* dari media iklan ini.

A. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah penyediaan pengguna komputer untuk menyajikan informasi yang menggunakan suara, grafik, animasi, dan teks. Jadi, multimedia adalah perangkat komputer yang menghasilkan gambar dan suara, atau lebih akrab disebut film animasi^[1].

Unsur-unsur multimedia memiliki pengertian sederhana yakni bagian-bagian multimedia. Bagian yang dimaksud ialah aa saja isi yang harus ada di dalam sebuah multimedia pembelajaran^[2]. Ilmu unsur multimedia diantaranya ialah sebagai berikut:

1. *Introduction of a Program* (Pengenalan Program)

Sebuah aplikasi atau *software* pembelajaran harus memiliki unsur yang berfungsi untuk mengenalkan segala hal tentang aplikasi atau *software* yang telah dibuat.

2. *Leaner Control* (Kontrol Pengguna)

Rancangan kontrol pengguna sangat bergantung pada metode yang digunakan oleh sebuah program.

3. *Tampilan Of Information* (Tampilan Informasi)

Tampilan informasi dalam hal ini bermakna bahwa sebuah informasi dalam multimedia pembelajaran perlu ditata tampilannya agar dapat dikatakan sebagai multimedia yang baik atau layak.

4. *Providing Help* (Menyediakan Bantuan)

Bantuan dalam hal ini terdapat dua tipe yaitu bantuan bersifat prosedural dan informasi. Bntuan prosedural merujuk pada bantuan terhadap cara mengoperasikan program multimedia sedangkan, bantuan bersifat informasi berartibantuan terhadap konten multimedia sedangkan, bantuan bersifat informasi berarti bantuan terhadap konten multimedia tersebut. Fitur bantuan informasi perlu mencantumkan deskripsi rinci, contoh-contoh, kesimpulan, glosarium, referensi, dan diagram.

5. *Ending a Program* (Mengakhiri Program)

Suatu hal penting untuk membedakan antara mengakhiri program secara sementara dan mengakhiri program secara permanen. Mengakhiri program secara sementara berarti pengguna secara sementara menutup program kemudian akan tetapi bermaksud kembali lagi beberapa waktu kemudian, sedangkan mengakhiri secara permanen berarti ketika semua bagian yang diperlukan telah lengkap atau pengguna tidak menginginkan untuk kembali lagi.

B. Pengertian Animasi

Animasi adalah sebuah gambar yang bergerak dari sekumpulan objek yang telah disusun secara runtut dan menghasilkan pergerakan objek yang dimaksud berupa gambar manusia, tulisan, sketh, hewan, dan benda^[3]. Film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan, sehingga dikembangkan menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-“putar”, sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafik komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Tahap memproduksi suatu animasi multimedia diperlukan suatu desain dan perancangan yang baik dan terperinci supaya produk animasi yang dibuat sesuai dengan keinginan maupun kebutuhan, meliputi:

1. Konsep

Konsep adalah sebuah pemikiran atau gagasan awal yang berupa tujuan atau maksud, sasaran atau segment pasar yang dituju. Sebuah produk multimedia akan menghasilkan produk yang sukses dan tepat sasaran jika konsep awalnya dibuat dengan baik dan jelas.

2. Storyboard

Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* merupakan gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi. Terdapat beberapa *storyboard* yaitu:

- Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, *lighting*, dan cameramen.
- Memungkinkan seseorang pembuat film untuk memvisualisasikan ide-idenya.
- Sebagai alat untuk mengkomunikasi ide keseluruh film.
- Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita.
- Berperan dalam pewaktuian (*timing*) pada *sequence*, percobaan-percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (*continuity*) antara elemen-elemen dalam sebuah frame.

3. Naskah

Secara umum naskah sering diartikan sebagai sesuatu yang tertulis dan asli. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia terdapat pengertian naskah, yaitu (1) karangan yang masih ditulis dengan tangan, (2) karangan seseorang yang belum diterbitkan, (3) bahan-bahan berita yang siap untuk diset, (4) rancangan. Naskah dipergunakan untuk menunjuk pada asal usul teks atau karya sastra dari sumber primer pengarang, dapat berupa kertas bertuliskan tangan atau kertas terketik, baik manual maupun komputer. Maka dapat disimpulkan bahwa naskah merupakan suatu cerita atau karangan yang dibuat oleh seseorang berupa tulisan untuk dapat diterbitkan.

C. Adobe Audition

Adobe Audition adalah *multitrack digital audio recording, editor dan mixer* yang sudah digunakan dan memiliki berbagai

fasilitas pengolahan suara, dengan *adobe audition*, untuk merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan beberapa efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format. *Adobe Audition* banyak digunakan oleh musician master, demo cd, produser atau programing stasiun radio, secara umum *Adobe Audition* memiliki dua lingkungan yaitu *Edit View* dan *Multitrack View*. *Edit View* sesuai namanya ditunjukkan terutama untuk menangani *editing* satu waveform saja pada satu saat. *Sementara Multitrack View* dapat mengenai beberapa waveform sekaligus pada beberapa *track*^[4].

D. Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator CS6 adalah sebuah program perangkat lunak atau program *graphic design* pengolah *image* berbasis vector, vector itu sendiri merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek menggambar yang diciptakan oleh *Adobe Systems* yang menggunakan vektor. Alat utama yang digunakan di *illustrator* adalah kurva *Bezier* atau merupakan kurva berparameter yang sering digunakan dalam grafika komputer dan bidang yang berkaitan. Sebuah kurva dapat dibuat, dan lingkaran atau busur dapat dibuat dari itu^[5].

E. Adobe After Effect

Adobe After Effect adalah perangkat lunak lapisan berorientasi Program. Setiap individu objek media seperti klip video, gambar diam, klip audio, dll. Sebaliknya, *Non-Linear Editing* Sistem lain menggunakan sistem dimana objek media individu dapat menempati jalur yang sama selama mereka tidak tumpang tindih pada waktu yang sama. Sistem *track* berorientasi ini lebih cocok untuk mengedit dan dapat menyimpan file proyek yang lebih sederhana. Berorientasi lapisan sistem yang *Adobe After Effect* memiliki cocok untuk efek video kerja yang luas dan juga framing kunci^[6].

F. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro memiliki fitur-fitur penting, antara lain *Capture* (perekam video) *Monitor Trim* (alat pemotong klip), dan *Titler* (pembuat teks judul). Pada efek-efek video *Adobe Premiere Pro* terdapat *keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe After Effect*, cara menganimasikan juga hampir sama. Pada *Titler*, bisa membuat teks seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (*outline*) membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (*rol and/or crawl*), bisa juga untuk memberi *shapes*/bangun datar agar tampilan judul/teks video terlihat lebih menarik. Tahapan terakhir adalah *export/output*/menyimpan proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video^[7].

G. Pengertian Media

Media^[8] menjadi sarana untuk menyimpan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, atau foto.

Macam-macam media komunikasi grafis dapat di kelompokkan sebagai berikut:

- Media Komunikasi Cetak atau visual, contohnya poster

(dalam dan luar), stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (folder), selebaran (*leaflet*), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.

- b. Media Luar Ruang, contohnya seperti spanduk (banner), papan nama, umbul-umbul, neonbox, neon sign, billboard, baliho, *mobil books*.
- c. Media Elektronik, contohnya radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
- d. Tempat Pajang (*Display*), contohnya etalase (*window display*), *point of purchase*, *desain gantung*, *floor stand*.
- e. Barang Kenangan, contohnya kaos, topi, payung, gelas, aneka souvenir, tas, dan sebagainya.

H. Iklan

Iklan^[9] menjadi penentu dari pemasaran sebuah perusahaan, semakin baik iklan yang disampaikan semakin orang tertarik. Dengan biaya sponsor, sehingga khalayak umum bisa tahu tentang informasi yang sedang terjadi saat ini.

Iklan dipercaya sebagai salah satu cara untuk meningkatkan penjualan produk (barang/jasa). Hal itu dirasakan oleh kebanyakan pengusaha terutama pengusaha yang mempunyai anggaran yang cukup untuk kegiatan promosi. Apa sebenarnya yang dimaksud dengan iklan (periklanan) itu? Dimensi apa saja yang harus ada dalam iklan itu?. Untuk menjawab itu kita harus memulainya dengan menjawab pertanyaan apa sebenarnya yang dimaksud dengan iklan itu?^[10]

Menurut dewan perwakilan di Amerika Serikat yang mensponsori ILM ada beberapa kriteri yang digunakan untuk menentukan sebuah iklan tertentu merupakan iklan layanan masyarakat atau bukan. melaksanakan kontrol kualitas, tentunya harus ada acuan sistem yang dipakai dan standar kualitas yang diinginkan.

- 1. Tidak komersial
- 2. Tidak bersifat keagamaan
- 3. Tidak bersifat politis
- 4. Berwawasan nasionalis
- 5. Diperuntukkan untuk semua lapisan masyarakat
- 6. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima
- 7. Dapat diiklankan
- 8. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

I. Pengertian Bullying

Bullying merupakan tindakan agresif antarsiswa yang memiliki dampak paling negatif bagi korban yang mendapat perlakuan *bullying*^[11]. *Bullying* adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan di antara anak usia sekolah yang melibatkan ketidakseimbangan kekuatan yang nyata atau tidak tepat. Perilakunya berulang atau berpotensi diulang, dari waktu ke waktu. Kedua anak yang diganggu dan yang di ganggu dan yang menggertak orang lain mungkin memiliki masalah serius dan menetap. Agar dianggap *bullying*, perilaku harus agresif dan meliputi:

1. Ketidak seimbangan kekuasaan

Anak-anak yang menggertak menggunakan kekuatan mereka seperti kekuatan fisik, akses terhadap informasi yang memalukan, atau popularitas untuk mengendalikan orang lain.

Ketidakseimbangan kekuatan dapat berubah seiring waktu dan dalam situasi yang berbeda, bahkan jika melibatkan orang yang sama.

2. Pengulangan

Perilaku *bullying* terjadi lebih dari satu kali atau berpotensi terjadi lebih dari satu kakli.

Terdapat 2 bentuk penindasan, yaitu penindasan fisik dan penindasan psikologis:

1. Penindasan Fisik

Bentu penindasan ini dilakukan dengan kontak secara fisik yang menyebabkan sakit fisik, luka, cedera, atau penderitaan fisik lainnya. Contoh bentuk tindakan *bullying* fisik yaitu memukul, menendang, menampar, dll.

2. Penindasan Psikologis

Bentuk penindasan ini menyebabkan trauma psikologis, ketakutan, depresi, kecemasan, stres dan juga kegalauan/gusar bagi penerima *bullying*.

II. METODE PENELITIAN

SD Negeri Cibadak II resmi berdiri tahun 1977, yang bertempat di KP. Kawidaran Rt. 19/04 desa Cibadak, Pada awalnya seluruh masyarakat Kawidaran untuk menempuh sekolah dasar mereka harus pergi ke tempat yang lebih jauh dengan berjalan kaki, tetapi sedikit demi sedikit mereka mempunyai pemikiran untuk mengusulkan dibangunnya sekolah dasar kepada pemerintah Kabupaten Tangerang.

Akhirnya pada tahun 1975 pemerintah mendirikan bangunan Sekolah Dasar yang berlokasi di Kawidaran yang terdiri dari 3 ruang yang waktu itu lurahnya bernama Bpk. Jmahari. Dan Alhamdulillah pada tahun itu juga menyusul 3 ruang lagi, semua ini berkat kerjasama lurah dan masyarakat setempat.

Kelas yang tertinggi pada saat itu yaitu kelas 2. Sekarang sekolah yang termasuk sekolah faforit di daerah cikupa merupakan termasuk Sekolah Dasar unggulan karena banyak mendapatkan prestasi-prestasi akademik, dan Alhamdulillah sekarang sudah berdiri kurang lebih 40 tahun.

A. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah kerangka pembagian tanggung jawab fungsional kepada unit-unit organisasi yang dibentuk guna terciptanya sistem kerja kolektif yang harmonis dan dinamis serta terciptanya efektivitas dan efisiensi kerja yang maksimal. Oleh karena itu dibentuklah struktur organisasi guna mempermudah pembagian tugas dan tanggung jawab.



Gambar 1. Struktur Organisasi SD Negeri Cibadak II

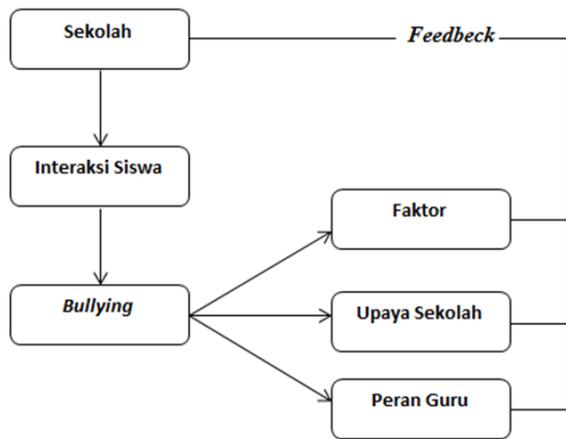
Sumber : PKS Administrasi SD Negeri Cibadak II Kabupaten Tangerang

B. Analisis Prosedur Sistem Berjalan

Sitem yang berjalan yang dilakukan pada SD Negeri Cibadak II menerapkan sistem pembelajaran dengan sistem manual. Sistem tersebut menerapkan konsep belajar bertatap muka antara guru dan muridnya. Dalam proses belajar mengajar masih memanfaatkan tulisan yang ditulis pada papan tulis di depan kelas dan buku panduan sebagai alat tambaha yang diberikan kepada siswa ajarnya.

C. Analisis Pembelajaran Yang Berjalan

Analisis Sistem adalah tahapan yang memberikan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan sekarang. Analisis ini bertujuan untuk memberi gambaran yang lebih detail bagaimana cara kerja dari sistem yang sedang berjalan ini, prosedur proses di bawah ini adalah sistem pemahaman pada SD Negeri II Cibadak, peneliti menggambarkan analisa dengan menggunakan *flowchart*.



Gambar 2. Analisis Sistem Pembelajaran

D. Maslah Yang Dihadapi

Bullying menjadi ditakutkan olaeh siswa-siswi yang menjadi korban *bullying*, tidakan itu bisa merugikan korban, karena perbuatan jahat yang dilkukan oleh pelaku *bullying*. Siswa-siswi disini belum paham secara runtut tentang *bullying*, banyak cara untuk mengatasi masalah ini dengan cara mengontrol perilaku anak dan selalu diperhatikan, maka dari itu diperlukan medi promosi iklan animasi stop *bullying* untuk memberikan pengetahuan kepada siswa-siswi di SD Negeri Cibadak II, tentang iklan *bullying*:

- a. Siswa-siswi disini belum paham secara runtut tentang *bullying*.
- b. Keterbatasan media informasi tentang bagaimana cara untuk mencegah perilaku *bullying*.
- c. Kurangnya sosialisasi terhadap siswa-siswi.

E. Alternatif Pemecahan Masalah

Berasal dari pemikiran tersebut maka saya sebagai penulis akan menerapkan konsep animasi berbasis multimedia terhadap pengenalan stop *bullying*. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi diatas, maka penulis akan mengajukan penerapan metode promosi iklan animasi stop *bullying* berbasis

multimedia. Diharapkan dengan pengenalan iklan animasi ini, lebih dipahami secara efektif. Sehingga siswa-siswi SD Negeri Cibadak II lebih mudah memahami. Dari uraian diatas maka penyusun mengajukan alternatif pemecahan kendala tersebut dengan:, penulis mngusulkan beberapa alternatif pemecahan dari permasalahan yang dihadapi, antara lain:

- a. Membuat sebuah media promosi yang secara umum dapat menjelaskan tentang perilaku dari setiap tindakan *bullying*.
- b. Membuat media yang dapat mempermudah untuk mempromosikan iklan animasi stop *bullying* pada siswa-siswi SD Negeri Cibadak II.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap sistem yang berjalan pada SD Negeri Cibadak II, diketahui bahwa metode pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara manual dan kurang menarik minat siswa. Untuk mengatasi kendala tersebut maka penulis mengusulkan untuk membuat media iklan animasi stop *bullying* yang dibuat untuk memudahkan siswa-siswi mengenal perilaku *bullying* dan bisa mencegah tindakan *bullying*, ditanamkan pada layar dekstop yang berbasis windows. Proses pembelajaran yang di lakukan akan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang masih dalam bentuk (buku). Media informasi ini akan membantu siswa-siswi untuk mencegah *bullying* dalam bentuk animasi yang ditampilkan dalam layar desktop.

B. Rancangan Sistem

Penulis terlebihdahulu membuat *storyboard*, rancangan sistem ini adalah tahapan perancangan sistem yang akan dibentuk dapat berupa penggambaran proses-proses suatu elemen-elemen dari suatu komponen, proses perancangan ini merupakan suatu tahapan awal dari perancangan media iklan stop *bullying*. Dan setelah selesai membuat rancangan *storyboard* penulis mengaplikasikan dengan *software* yang sudah penulis tentukan.



Gambar 3. Sketh Scene 1

Gambar 3 diatas merupakan desain *sktech* pembuka dari iklan animasi stop *bullying*.



Gambar 4. Sketh Scene 2

Gambar 4 diatas merupakan desain sktech scene 2 menjelaskan apa itu bullying.

Pada scene 1, yang telah dibuat, berikut ini merupakan skenario (alur proses) dari tiap scene yang terdapat dalam iklan stop bullying:

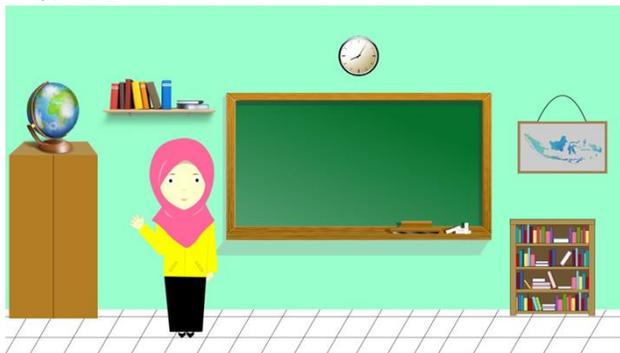
1. Scene 1



Gambar 5. Tampilan Scene 1

Scene pertama akan dimulai dari menampilkan background sekolah, lalu memunculkan karakter anak sekolah yang menolak bullying, lalu muncul teks animasi “ STOP BULLYING”, hal ini di pilih karena sesuai dengan yang terjadi bullying di sekolah. Konsep warna di sesuaikan dengan standard dalam lingkungan sekolah.

2. Scene 2



Gambar 6. Tampilan Scene 2

Pada scene ini menampilkan moderator sedang memperkenalkan diri dan akan ada voice over ”Hallo

perkenalkan nama kakak Janah disini kakak akan memperkenalkan tentang bullying dan bagaimana cara mencegah bullying” secara bersama mata, bibir, dan tangan ada animasi pergerakan.

3. Scene 3



Gambar 7. Tampilan Scene 3

Pada scene ini akan muncul karakter siswi yang bertanya “Apa itu Bullying?” dengan ekspresi muka ingin tahu, lalu akan muncul tanda tanya setelah kalimat “Apa itu Bullying” dibarengi voice over lalu muncul teks animasi. Dan ada pergerakan animasi pada mata dan mulut.

4. Scene 4



Gambar 8. Tampilan Scene 4

Pada scene ini karakter akan muncul dan lemparan kertas-kertas akan muncul satu per satu menuju arah siswa, lalu siswa mengarahkan kedua tangannya ke samping, selanjutnya muncul voice over ”Bullying merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat dan berkuasa terhadap orang lain, tindakan tersebut bertujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus”.

5. Scene 14



Gambar 9. Tampilan Scene 4

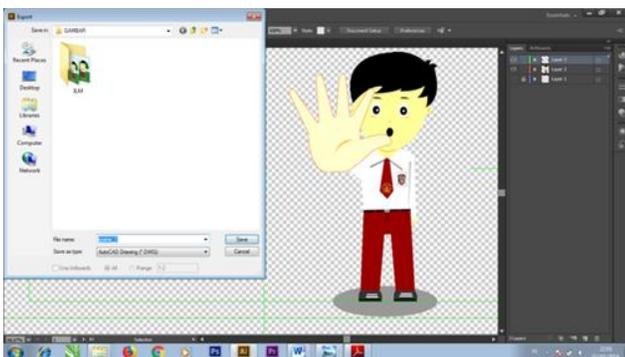
Pada scene ini menampilkan karakter yang bersahabat dibarengi voice over “Katakan tidak pada bullying!!!”.

C. Tahap Produksi

Proses produksi adalah proses penciptaan produk atau karya, pada produksi media iklan animasi Stop Bullying yang dibuat untuk memudahkan siswa-siswi mengenal perilaku bullying dan bisa mencegah tindakan bullying, ditanamkan pada layar dekstop yang berbasis windows. Proses pembelajaran yang di lakukan akan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang masih dalam bentuk (buku). Media informasi ini akan membantu siswa-siswi untuk mencegah bullying dalam bentuk animasi yang ditampilkan dalam layar desktop.

D. Pembuatan Karakter

Tahapan pertama dalam proses produksi animasi yaitu pembuatan objek-objek yang dibuat melalui software Adobe Illustrator SC6, objek-objek dibuat menggunakan pen tool, rectangle tool, dan lain-lain. Langkah pertama adalah membuat gambar karakter dan background animasi secara manual kemudian di scan. Langkah selanjutnya adalah mengedit gambar tersebut menggunakan Adobe Illustrator CS6 dengan memisahkan gambar menjadi beberapa bagian, misalnya tangan, kepala, kaki, badan, dll. Langkah selanjutnya adalah convert gambar tersebut menjadi JPG dan PNG.



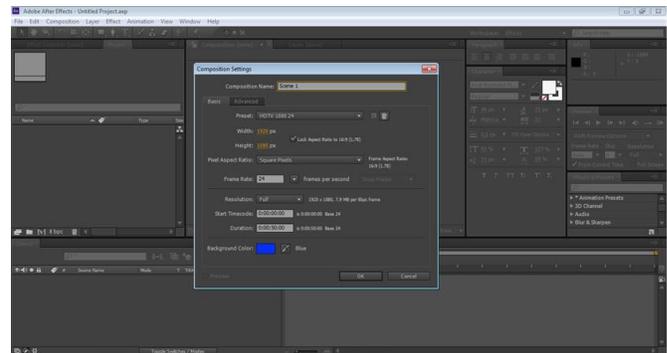
Gambar 10. Pembuatan Karakter

E. Proses Editing

Pada proses media iklan animasi stop bullying ini penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS6. Sebelum memulai mengedit terlebih dahulu kita menentukan ukuran layar, klik > layer/ new composition pada software tersebut.

Klik *Composition* > *New Compositon*, akan muncul *compositin setting*, lalu rubah nama sesuai judul *project* yang akan dibuat, format ini dipilih supaya pada saat di tayangkan di televisi kualitas gambar akan tetap bagus dan tidak pecah, berikut spesifikasi karya:

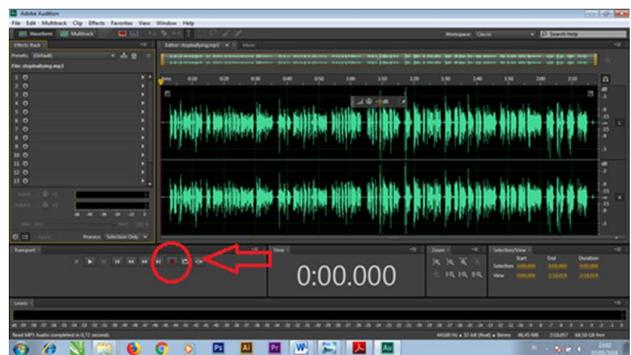
- Composition Name* : Scene 1
- Preset* : HDTV 1080 24
- Width* : 1920 px
- Height* : 1080 px
- Duration* : 0:00:10:00 detik
- Background Color* : Blue



Gambar 11. Pembuatan Karakter

F. Proses Dubbing

Proses *dubbing*, yaitu proses pembuatan efek suara/sound yang akan digunakan dalam pembuatan iklan animasi stop bullying, perekaman dilakukan dengan teks yang sudah dibuat sesuai jalan cerita. Proses perekaman susra penulis menggunakan software Adobe Audition CS6.



Gambar 12. Pembuatan Karakter

G. Rendering

Rendering adalah tahap dimana setiap scene di sambung dan menghasilkan video yang runtut sesuai jalan cerita yang telah dibuat dalam storyboard pembuatan media iklan animasi stop bullying, *rendering* dilakukan setelah proses *editing* selesai, klik *Composition* > *Add to Render Queue* > pilih format *Output Module H264* > *save project* sesuai judul, setelah itu *save* lalu klik *Render*.



Gambar 13. Proses Rendering

H. Hasil Pengujian

Hasil kuisisioner dilakukan untuk mencari realita yang terjadi di lapangan, di SD Negeri Cibadak II. Kuisisioner ini berisikan beberapa pertanyaan terkait topik dari media iklan stop *bullying*, yang nantinya akan mengetahui sejauh mana pemahaman tentang *bullying* pada siswa-siswi sekolah dasar (SD), kuisisioner ini juga digunakan untuk mengevaluasi media yang sudah dibuat dan seberapa besar manfaat dari media iklan yang telah dibuat. Proses pengujian kuisisioner dilakukan dengan menunjukkan media iklan stop *bullying* kepada siswa-siswi secara langsung. Setelah menonton iklan stop *bullying*, kemudian siswa-siswi memberikan jawaban terhadap media dalam bentuk kuisisioner.

Tabel 1. Kuisisioner

No	PERTANYAAN	Jawaban			Hasil Prosentase (Jumlah pilihan di bagi 30 Responden dikali 100)		
		Pilihan			Nilai 100%		
		Y	KT	TT	Y	KT	TT
1.	Apakah kamu paham apa yang disebut <i>bullying</i> ?	30	0	0	100%	0%	0%
2.	Apakah mengejek teman itu salah satu tindakan <i>bullying</i> ?	29	1	0	97%	3%	0%
3.	Apakah menurut kamu <i>bullying</i> adalah perilaku yang tidak baik?	30	0	0	100%	0%	0%
4.	Apakah memukul teman itu salah satu tindakan <i>bullying</i> ?	30	0	0	100%	0%	0%
5.	Jika kamu melihat teman kamu menjadi korban <i>bullying</i> apakah kamu mau menolongnya?	30	0	0	100%	0%	0%
6.	Jika kamu di- <i>bully</i> kamu akan melawan?	25	5	0	83%	17%	0%
7.	Jika kamu menjadi korban <i>bullying</i> , apakah kamu akan melaporkan kepada orang terdekat kamu?	28	1	1	93%	3%	3%
8.	Jika teman kamu mendapat perlakuan <i>bullying</i> apakah kamu mau menghibur?	29	0	1	97%	0%	3%
9.	Apakah <i>bullying</i> merugikan diri sendiri dan orang lain?	28	1	1	93%	3%	3%
10.	Apakah memukul dan menendang salah satu bentuk <i>bullying</i> fisik?	30	0	0	100%	0%	0%
Total Hasil Keseluruhan		289	8	3	96%	3%	1%

I. Grafik Hasil Kuisisioner



Gambar 15. Grafik Hasil Kuisisioner

Grafik diatas merupakan hasil kuisisioner Iklan Animasi Stop *Bullying*. Dari 30 Responden, menunjukkan bahwa 96% paham, 3% kurang tahu, dan 1% tidak tahu. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan responden yang sebelumnya kurang paham dengan *bullying*, dan setelah menonton iklan animasi stop *bullying* responden jadi paham tentang *bullying*.

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan proses dalam pembuatan media iklan animasi stop *bullying* berbasis multimedia, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir sehingga penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis merancang dengan membuat *storyboard* terlebihdahulu, menentukan ide cerita dan konsep yang sesuai dengan tema iklan stop *bullying*, setelah itu membuat dengan *software* yang sudah penulis tentukan untuk menyelesaikan pembuatan media iklan animasi stop *bullying* agar hasil jadinya menarik untuk ditonton oleh siswa-siswi.
2. Penulis telah membuat media ikaln animasi stop *bullying* yang dapat membantu pihak sekolah dalam penyampaian informasi, penulis menggunakan beberapa *software* yaitu dengan membuat desain objek terlebih dahulu di *Adobe Illustrator*, kemudian memberikan efek animasi di *Adobe After Effect*, setelah itu video yang telah dianimasikan digabungkan di *Adobe Premiere* sehingga objek yang dihasilkan dapat dengan mudah dipahami dan menarik.
3. Penulis telah membuat kuisisioner guna untuk mengetahui sejauh mana siswa-siswi SD Negeri Cibadak II paham tentang *bullying*, dengan hasil 96 % siswa-siswi paham setelah melihat tayangan iklan animasi stop *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. Siswanto. *Digital Multimedi*. Tangerang: Matana Publishing, ARA CENTER. 2016.
 [2] Y. Primanata. *Unsur-unsur Multimedia Pembelajaran*. Diakses Pada 02/02/17. <http://www.eduprisma.web.id/2016/12/unsur-unsur-multimedia-pembelajaran.html>. 2016.
 [3] I. Siswanto. *Digital Multimedi*. Tangerang: Matana Publishing, ARA CENTER. 2016.

- [4] Bilik Multimedia. *Pengertian Adobe Audition*. Diakses pada 7 Mei 2013. <https://www.google.co.id/amp/s/bilikmultimedia.wordpress.com/2013/05/07/pengertian-adobe-audition/amp/>. 2013.
- [5] Ruangtekno. *Mengenal Adobe Illustrator*. Diakses pada 20 September 2017. <https://ruangtekno.com/mengenal-adobe-illustrator/>. 2017.
- [6] Hog Picture. *Pengertian dan sejaah Adoe After Effect*. Diakses pada 11 2015. www.hog-pictures.com/2015/11/pengertian-definisi-adobe-after-effects.html?m=1. 2015.
- [7] Hog Pictur. *Pengertian dan Sejarah Adobe Premiere Pro*. Diakses 11 2015. www.hog-pictures.com/2015/11/pengertian-adobe-premiere-pro-history.html?m=1. 2015.
- [8] S. Widada. *Sebagai Pedoman Produksi Media MAVIB (Multimedia Audio Visual and Broadcasting)*. Jurnal CCIT Vol..3 No.2 – Januari 2010.
- [9] M. I. Hanafri. *Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan*. Jurnal Sisfotek Global. ISSN : 2088–1762 Vol. 8 No. 1, Maret 2018.
- [10] M. Abdullah. *Komunikasi Periklanan*. Yogyakarta: CV.ASWAJA PRESSINDO. 2011.
- [11] F. Saifullah. *Hubungan Antara Konsep Dengan Bullying Pada Siswasiswi SMP (SMP Negeri 16 Samarinda)*. Jurnal Psikolog. ISSN 2477-2674 Vol. 4 No. 2, 2016