

## **ANIMASI DAMPAK DAN PENCEGAHAN *CYBERBULLYING* PADA TINGKAT REMAJA DI KOTA BATAM**

**Meidianto<sup>1</sup>, Yonky Pernando<sup>2\*</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Teknik Informatika, Universitas Universal

<sup>2</sup>Dosen Prodi Teknik Informatika, Universitas Universal

*\*email: yongkyfernando194@gmail.com*

**Abstract:** In today's digital age, social media has become a primary medium for social interactions, particularly among teenagers. While digital advancements bring various advantages, they also introduce challenges, such as the growing issue of cyberbullying, a harmful online behavior impacting teens' mental health and social relationships. This study focuses on developing an educational animation aimed at raising awareness about the effects and prevention of cyberbullying by employing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach. The MDLC method provides a structured, step-by-step process for creating multimedia-based animations, involving concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution stages. Assets were created in Adobe Illustrator, while animation development used Adobe Animate to effectively communicate cyberbullying risks and preventive strategies to teenagers. Distributed through social media to assess audience feedback, the animation received initial positive responses, indicating an increased understanding of cyberbullying prevention. This study serves as a useful basis for further research into digital media's role as a preventive tool against cyberbullying among youth.

**Keywords:** cyberbullying; animation; multimedia development life cycle

**Abstrak:** Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi media utama untuk interaksi sosial, terutama di kalangan remaja. Sementara kemajuan digital membawa berbagai keuntungan, mereka juga menimbulkan tantangan, seperti masalah cyberbullying yang berkembang, perilaku online berbahaya yang memengaruhi kesehatan mental dan hubungan sosial remaja. Penelitian ini berfokus pada pengembangan animasi edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang efek dan pencegahan cyberbullying dengan menggunakan pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode MDLC menyediakan proses langkah demi langkah yang terstruktur untuk membuat animasi berbasis multimedia, yang melibatkan konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan tahap distribusi. Aset dibuat di Adobe Illustrator, sedangkan pengembangan animasi menggunakan Adobe Animate untuk mengomunikasikan risiko cyberbullying dan strategi pencegahan secara efektif kepada remaja. Didistribusikan melalui media sosial untuk menilai umpan balik audiens, animasi tersebut menerima tanggapan positif awal, yang menunjukkan peningkatan pemahaman tentang pencegahan cyberbullying. Penelitian ini menjadi dasar yang berguna untuk penelitian lebih lanjut tentang peran media digital sebagai alat pencegahan terhadap cyberbullying di kalangan remaja.

**Kata kunci:** cyberbullying; animasi; multimedia developmet life cycle

## PENDAHULUAN

Di era modern, media sosial telah berkembang menjadi platform utama bagi interaksi sosial, terutama di kalangan remaja. Kemajuan teknologi digital membuat media sosial menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka, yang memengaruhi dinamika sosial serta kesehatan mental remaja [1]. Namun, dampak negatif media sosial juga muncul, seperti tekanan untuk mendapatkan pengakuan melalui respons dari konten yang diunggah, rasa keterasingan, serta risiko cyberbullying, yang merupakan bentuk kekerasan online yang semakin banyak terjadi di kalangan remaja [2].

Cyberbullying merujuk pada tindakan mengganggu atau merendahkan orang lain melalui media digital, seperti pesan teks dan media sosial [3]. Beberapa bentuk cyberbullying termasuk pengiriman pesan kasar (flaming), pelecehan yang terus-menerus (harassment), serta penyebaran informasi pribadi untuk merusak reputasi (outing) [4]. Tindakan ini sering dilakukan oleh pelaku dengan maksud sengaja untuk menyebabkan kerugian pada korban, yang dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan emosional mereka, seperti stres, kecemasan, dan bahkan depresi [5].

Studi menunjukkan bahwa remaja yang menjadi korban cyberbullying rentan mengalami penurunan prestasi akademik, rendahnya tingkat kehadiran di sekolah, dan gangguan dalam hubungan sosial dengan teman-teman dan pendidik mereka [6]. Internet dan media sosial, seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, dan TikTok, menjadi saluran utama untuk perilaku ini, mengingat kemudahan akses dan anonimitas yang ditawarkan. Situasi ini menambah kesulitan dalam mengidentifikasi pelaku dan melindungi korban secara efektif [7]. Dengan menggunakan video animasi tentang dampak dan pencegahan cyberbullying dapat menarik perhatian remaja selama proses menonton. Dapat diintegrasikan ke dalamnya dengan cara yang mirip dengan kehidupan nyata. Informasi yang ada dalam video animasi divisualisasikan menjadi media grafis seperti kartun animasi [8].

Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah Indonesia telah mengambil tindakan dengan membuat peraturan dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keamanan digital. Program Kominfo yang bertujuan membantu orang tua dan guru melindungi anak-anak dari cyberbullying diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mengurangi kasus ini [9]. Selain itu, pendekatan agama juga dipandang penting dalam upaya pencegahan, di mana nilai-nilai Islam, misalnya, mengajarkan etika yang mendorong tanggung jawab sosial dan empati [5].

Pendidikan memiliki peran penting dalam membekali remaja dengan keterampilan sosial dan emosional untuk menghadapi cyberbullying. Guru bimbingan dan konseling, misalnya, dapat memberikan bimbingan klasik yang membantu siswa menemukan tujuan, membangun kemandirian, dan mengembangkan strategis mitigasi terhadap pelecehan online [10]. Dalam konteks ini, penting untuk mengajarkan remaja tentang manajemen konflik, empati, dan etika bermedia sosial agar mereka mampu menghadapi tantangan di dunia digital dengan lebih baik [11], [12].

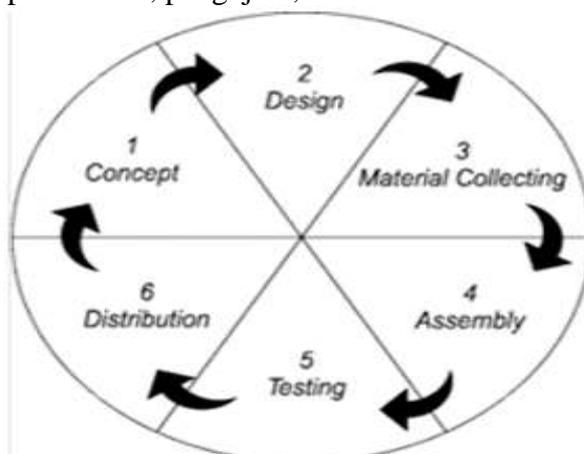
Animasi sebagai media edukasi terbukti efektif dalam menangani cyberbullying. Animasi yang menarik dan edukatif dapat meningkatkan kesadaran remaja tentang dampak negatif cyberbullying dan cara mencegahnya. Misalnya, audiens dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dampak emosional dan sosial dari tindakan bullying melalui penggunaan video animasi yang menggambarkan keadaan

nyata dari pelaku dan korban. Animasi juga dapat mengajarkan informasi praktis seperti cara melaporkan perundungan dan pentingnya dukungan teman. Animasi ini dapat mencapai audiens yang lebih besar dengan menyebarkannya di media sosial. Ini juga dapat mendorong tindakan proaktif untuk mencegah cyberbullying di masyarakat dan sekolah. Studi menunjukkan bahwa video instruksional ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam memecahkan masalah ini[13][14][15].

Melalui kajian ini, diharapkan penelitian tentang dampak dan pencegahan cyberbullying di kalangan remaja dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai permasalahan ini dan menawarkan solusi yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi studi lebih lanjut yang dapat berkontribusi pada pengembangan kebijakan dan program perlindungan anak dari cyberbullying di masa depan[16].

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metode penelitian yang dipilih karena model ini dapat membantu proses pengembangan animasi berbasis multimedia secara bertahap dan terstruktur. MDLC terdiri dari enam tahap utama: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.



Gambar 1. Tahapan MDLC[17]

Tahapan pembuatan animasi dimulai dengan tahap konsep, di mana dilakukan pembuatan gambaran awal dari tampilan animasi serta penentuan tema dan rancangan kasar ide yang akan ditampilkan[18]. Selanjutnya, pada tahap desain, dibuat gambaran visual animasi menggunakan Adobe Animate, disertai perencanaan spesifikasi program yang mencakup arsitektur, gaya, tampilan, dan kebutuhan material [19].

Tahap berikutnya adalah pengumpulan material, yang melibatkan persiapan aset dengan menggunakan Adobe Illustrator serta pengumpulan bahan dasar lainnya sesuai kebutuhan. Langkah ini juga bertujuan agar rencana proyek dapat mudah dipahami, khususnya oleh kalangan remaja, guna meminimalkan dampak negatif[20]. Setelah material terkumpul, proses berlanjut ke tahap perakitan, yaitu penggabungan semua elemen yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi animasi utuh sesuai rancangan [21]. Selanjutnya, dilakukan pengujian untuk memastikan animasi bebas dari kesalahan

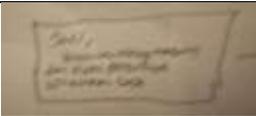
teknis dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton[22]. Tahap akhir adalah distribusi, di mana animasi disajikan kepada remaja dan masyarakat umum untuk mendapatkan reaksi serta komentar, dan hasil akhirnya disimpan dalam media penyimpanan. [17].

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Konsep ini mencakup gambaran kasar animasi seperti yang disajikan dalam Tabel 1.

Table 1. Gambaran kasar Animasi

Gambar	Penjelasan
	Pembukaan animasi yang menampilkan tulisan cyberbullying
	Tampilan membully teman melalui media sosial yang mengajak main basket
	Orang yang menerima chatbullying bahwa dirinya telah lupa
	Pemikiran cara mencegah cyberbullying
	Pemikiran dampak dampak yang akan yang dapat merugikan

	<p>Penutup yang berisi kalimat kalimat penghindaran cyberbullying</p>
---	---

Desain ini mencakup gambaran kasar animasi seperti yang disajikan dalam Tabel 2.

Table 2. Gambaran Animasi

Gambar	Penjelasan
	<p>Memiliki logo Teknik informatika dan berbagai Gambaran seperti emoji dan lain sebagainya</p>
	<p>Mengirim kalimat kalimat bully kepada temannya di lingkungan lapangan basket</p>
	<p>Melihat pesan dan mengatakan bahwa dirinya lupa</p>
	<p>Memikirkan dampak dampak yang akan dialami nya</p>

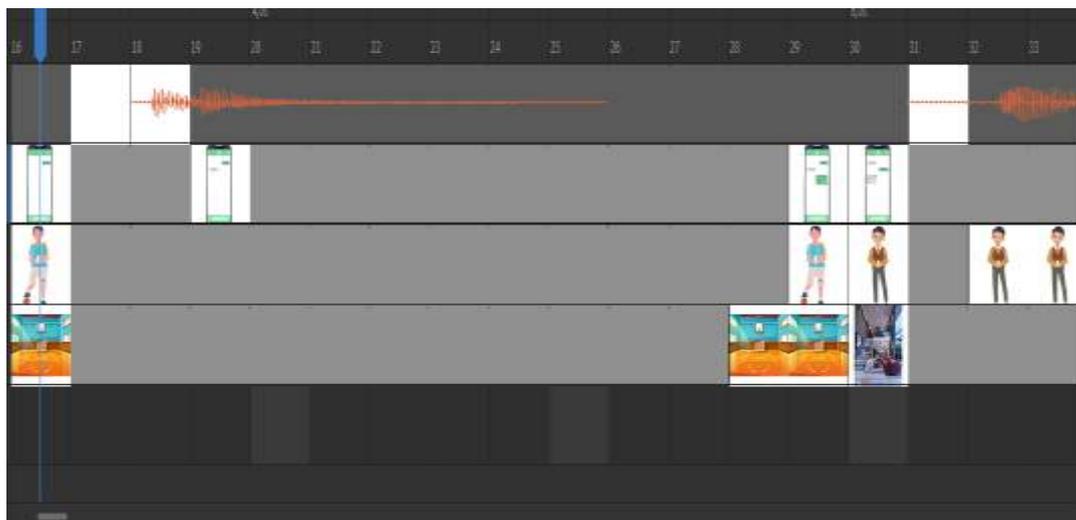
	<p>Kata kata hias yang digunakan untuk penutup sebuah animasi</p>
---	---

Pengumpulan material mencakup daftar yang disajikan dalam Tabel 3, yang berisi gambaran kasar animasi.

Table 3. Gambaran aset

Aset	Nama Aset
	<p>Orang yang menerima pesan</p>
	<p>Orang yang mengirim pesan</p>
	<p>Tampilan Handphone</p>

Perakitan merupakan gambaran proses penggabungan berbagai aset menjadi sebuah animasi yang utuh.



Gambar 2. Tahap Pengabungan Aset

Pengujian merupakan proses percobaan untuk memastikan animasi berjalan sesuai yang direncanakan, dilakukan oleh penulis.



Gambar 3. Tahap Pengecekan Animasi

Distribusi melibatkan proses penulis memperlihatkan animasi kepada teman dan masyarakat umum untuk mengamati respons pengguna terhadap video animasi yang telah dibuat. Tahapan ini mencakup publikasi hasil animasi melalui media sosial, yang dianggap penting dalam kehidupan modern dan dapat menjangkau berbagai kalangan usia. Ada keyakinan bahwa publikasi di media sosial dapat mempercepat penyebaran informasi. Hasil penelitian tentang penggunaan video animasi untuk mencegah cyberbullying menunjukkan bahwa animasi yang menarik dan informatif dapat memiliki efek yang signifikan. Animasi yang efektif menggunakan elemen seperti narasi yang jelas, karakter yang relatable, dan situasi yang menggambarkan pengalaman nyata korban cyberbullying. Animasi ini dapat meningkatkan kesadaran dan empati di kalangan remaja dengan menunjukkan konsekuensi emosional dan sosial dari tindakan

bullying secara visual. Selain itu, skenario interaktif atau nasihat praktis dapat digunakan untuk menyampaikan teknik pencegahan, seperti tidak memedulikan perkataan orang lain. Metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang pencegahan cyberbullying dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, mendorong audiens untuk bertindak positif dalam mengatasi masalah ini.

## SIMPULAN

Untuk membuat dampak dan pencegahan cyberbullying dalam animasi, digunakan Adobe Illustrator untuk membuat aset dan karakter, dan Adobe Animate untuk proses animasi. Audio dari Pixabay digunakan untuk menambah daya tarik cerita dan memberikan konteks. Hasil dari video animasi ini menunjukkan bahwa teknik visual dapat meningkatkan kesadaran tentang cyberbullying, membuat korban merasa lebih dekat dengan mereka, dan memberi tahu orang bagaimana mencegahnya. Animasi ini dapat mengurangi efek buruk cyberbullying terhadap kesehatan mental remaja dan mendorong perilaku positif di masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Rosadi, B. R. Hamzah, R. R. Delano, and G. Razali, "JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara Pengaruh Interaksi Sosial di Media Sosial terhadap Kejadian Cyberbullying dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental Remaja," vol. 1, no. 3, 2024, [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- [2] A. R. Restu, Angelica, K. B. Matongan, and A. Maulana, "SOSIALISASI DAMPAK CYBERBULLYNG DALAM SUDUT PANDANG PSIKOLOGI KRIMINAL DI KALANGAN SMAN 2 BABELAN," vol. 1, no. 9, 2024.
- [3] Y. Syafindra and D. Yoesgiantoro, "Dampak cyberbullying terhadap kemampuan kecerdasan emosional remaja dengan pendekatan prakiraan," *Journal of National Paradigm-Based Resilience Strategy*, vol. 1, no. 1, Feb. 2024, doi: 10.61511/napbres.v1i1.2024.683.
- [4] I. Wahyu Wijayati, F. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Doktor Nugroho Magetan Jl Sendang Kamal, K. Kraton, K. Maospati, K. Magetan, and P. Jawa Timur, "Dampak cyberbullying terhadap anak remaja: peran holistik keluarga, masyarakat, dan sekolah," 2024.
- [5] E. Muslima, E. Zuhara, and J. A. Safitri, "Pencegahan Edukasi CyaberBullying dalam Pandangan Islam," *JKA*, 2024, [Online]. Available: [https://bansigom.org/Jurnal/index.php/Bansigom\\_JKA/article/view/13](https://bansigom.org/Jurnal/index.php/Bansigom_JKA/article/view/13)
- [6] I. W. Prakosa, "Perlindungan Hukum Bagi Anak Korban Tindak Pidana Cyberbullying," *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan ...*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.forikami.com/index.php/nusantara/article/view/337>
- [7] A. Yusliwidaka, S. A. Rihardi, and ..., "PERAN SISWA SEBAGAI PENYULUH DALAM MENANGGULANGI TINDAKAN CYBERBULLYING DI DESA SUKOSARI," *Indonesian Journal Of ...*, 2021, [Online]. Available: <http://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/140>

- [8] A. F. Karimah, J. Julia, P. D. Iswara, A. Ismail, D. Gusrayani, and I. Isrokatun, "Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 9, no. 1, pp. 416–424, Jan. 2024, doi: 10.51169/ideguru.v9i1.841.
- [9] F. Herlambang Pratama, F. Purnomo, M. B. Zannethi, and T. Supriyadi, "ANALISA DAMPAK PSIKOLOGIS CYBERBULLING TEHADAP KORBAN," *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, vol. 3, no. 2, 2024, doi: 10.6734/LIBEROSIS..V2I2.3027.
- [10] N. Ahrajabanur, A. Sinring, and D. Meutiah, "Upaya Pencegahan Perilaku Cyberbullying Pada Peserta Didik di SMK Negeri Labuang Melalui Bimbingan Klasikal," 2023.
- [11] V. Deslian and Y. Pernando, "STUDI KASUS: MENGENAL KEJAHATAN CYBERSTALKING DALAM KONTEKS LINGKUNGAN SEKOLAH," 2023. [Online]. Available: <https://nordvpn.com>
- [12] Y. P. Delvin, "INTRODUCTION TO CYBERTERRORISM IN INDONESIA (OJS)," 2023.
- [13] M. Jufri, N. Buntu Laulita, K. Supriyadi, H. Winata, T. Priaji Kerschbaumer, and C. Justin Khomali, "Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)", [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- [14] J. Desain Fakultas, S. Rupa, and D. Desain, "PERANCANGAN VIDEO EDUKASI CYBERBULLYING TERHADAP REMAJA," 2023.
- [15] F. S. Lie, F. L. Wongan, H. T. Portuna, and E. Marsella, "Pembuatan Video Edukasi Mengenai Cyberbullying pada SMK Negeri 1 Bojong," 2024.
- [16] J. Hue and Y. Pernando, "KEJAHATAN SKIMMING DI BANK," 2023.
- [17] Y. Pernando, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA BAGI PEKERJA OPERASIONAL DI PELABUHAN TELUK BAYUR DI PT SEA ASIH LINES PADANG," 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [18] A. Syazili, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation 'Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak,'" *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 770–779, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1207.
- [19] B. Effendi, "Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) METHOD IN BUILDING COVID-19 EDUCATIONAL APPLICATIONS ANDROID BASED," *TEKNOMATIKA*, vol. 10, no. 02, pp. 1–5, 2020.
- [20] P. Utami and H. Sama, "Penerapan Metode MDLC pada Perancangan Video Profile Sekolah Advent Mision Sagulung Penerapan Metode MDLC pada Perancangan Video Profile Sekolah Advent Mision Sagulung Application of MDLC Method in Designing Video Profile of Advent Mision School Sagulung," vol. 2, no. 5, pp. 443–451, 2022, doi: 10.36418/comserva.v2i5.336.
- [21] F. Alfiansyah, S. Lina, and M. Sitio, "Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan

- Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile.” [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [22] A. Syazili, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation ‘Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak,’” *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 770–779, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1207.