

**IKLAN LAYANAN MASYARAKAT VIDEO ANIMASI DAMPAK
NEGATIF *CYBERBULLYING* TERHADAP REMAJA DI MEDIA SOSIAL**

LAPORAN PROJEK AKHIR

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi

Manajemen Informatika D-III



Oleh:

Puteri Ranti Mayarini

09010581822010

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PROJEK AKHIR IKLAN LAYANAN MASYARAKAT VIDEO ANIMASI DAMPAK NEGATIF *CYBERBULLYING* PADA REMAJA DI MEDIA SOSIAL

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di
Program Studi Manajemen Informatika Jenjang Diploma III

Oleh:

PUTERI RANTI MAYARINI

09010581822010

Palembang, Juni 2023

Pembimbing,



Yoppy Sazaki, M.T.
NIP. 197406062012101201

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

VALIDITY SHEET

FINAL PROJECT

ADVERTISING PUBLIC SERVICES ANIMATION VIDEO NEGATIVE IMPACT OF CYBERBULLYING ON TEENAGERS IN SOCIAL MEDIA

As one of the requirements for completing studies at

Informatics Management Study Program

Diploma level III

By:

PUTERI RANTI MAYARINI

09010581822010

Palembang, June 2023

Advisor,



Yoppy Sazaki, S.Si., M.T

NIP. 197406062012101201

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

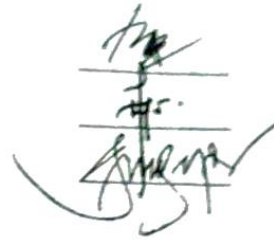
Projek Akhir ini telah diuji dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 31 Juli 2023

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Purwita Sari, S.SI., M.Kom.
2. Pembimbing : Yoppy Sazaki, S.Si, M.T.
3. Penguji I : Rusdi Efendi, M.Kom.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puteri Ranti Mayarini
Nim : 09010581822010
Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan Ini Menyatakan Bahwa :

1. Dalam Penyusunan/ Penulisan Tugas Akhir Harus Bersifat Orisinil dan tidak Melakukan Plagiatisme Baik Produk Software/Hardware
2. Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak di selesaikan atau dikerjakan oleh Pihak lain diluar Civitas Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan Saya bersedia diberikan sanksi Apabila dikemudian Hari Pernyataan saya ini Terbukti tidak benar Yaitu :

1. Tidak dapat Mengikuti ujian Komprehensif atau Tidak Lulus Ujian Komprehensif.
2. Bersedia Mengganti judul atau topik tugas akhir setelah mendapat persetujuan dari Pembimbing tugas akhir.



Palembang, 25 Juli 2023



Puteri Ranti Mayarini
NIM. 09010581822010

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ *If we keep moving forward, the future will always be within ' reach!*
- ❖ *Life always has flaws and believe that behind a good life there is hard work and dedication.*
- ❖ *Alhamdulillah for each and everything.*

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ *Ibu dan Ayah tercinta*
- ❖ *Adik yang kusayangi*
- ❖ *Dosen yang telah membimbing saya*
- ❖ *Teman-teman seperjuangan MI 2018*
- ❖ *Almamater Kebanggaan*

ABSTRAK

ABSTRAK

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT VIDEO ANIMASI DAMPAK NEGATIF *CYBERBULLYING* PADA REMAJA DI MEDIA SOSIAL

Oleh:

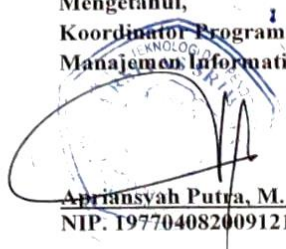
Puteri Ranti Mayarini

09010581822010


Projek akhir ini dilatarbelakangi belum adanya penerapan media yang menarik perhatian masyarakat baik dari segi ilustrasi, pilihan tipografi, dan penceritaannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat iklan layanan masyarakat, video animasi tentang dampak negatif *cyberbullying* sebagai ajakan kepada masyarakat untuk menggunakan media sosial dengan bijak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah literatur mengenai iklan layanan masyarakat *cyberbullying* dan kuesioner penelitian dengan kriteria pengguna aktif media sosial. Hasil penilaian video animasi yang diperoleh melalui kuesioner sudah sesuai harapan, maka iklan layanan masyarakat video animasi dampak negatif *cyberbullying* terhadap remaja di media sosial yang telah dibuat sudah menarik perhatian masyarakat baik dari segi ilustrasi, pilihan tipografi, dan penceritaannya.

Kata Kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Video Animasi, *Cyberbullying*

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,


Apriansyah Putra, M. Kom.
NIP. 197704082009121001

Menyetujui,
Pembimbing,


Yopy Sazaki, M.T.
NIP. 197406062012101201

ABSTRACT

ABSTRACT

ADVERTISING PUBLIC SERVICES ANIMATION VIDEO NEGATIVE IMPACT OF CYBERBULLYING ON TEENAGERS IN SOCIAL MEDIA


By:

Puteri Ranti Mayarini

09010581822010


*This project is concerned with the fact that, in terms of illustration, typography choice and narrative, there are not any media applications which draw public attention. The study has been designed to create a call for citizens to be careful with social media by means of Public Service Advertising, animated videos on the harmful effects of cyber bullying. The literature on cyberbullying public service advertisements and a research questionnaire with criteria of active social media users are used for the collection of data. The results of the evaluation of the animated video obtained through the questionnaire were as expected, so the animated video public service advertisements on the negative impact of cyberbullying on teenagers on social media that have been made have attracted the public's attention both in terms of illustrations, typography choices, and narrative.
Keywords: Public Service Advertisement, Animated Video, Cyberbullying*

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,**



Apriansyah Putra, M. Kom.
NIP. 197704082009121001

**Menyetujui,
Pembimbing,**



Yopy Sazaki, M.T.
NIP. 197406062012101201

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan Projek Akhir yang berjudul "Iklan Layanan Masyarakat Video Animasi Dampak Negatif *Cyberbullying* Pada Remaja di Media Sosial" sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III pada program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam menyelesaikan Projek Akhir, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, pengarahan serta semangat dari beberapa pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis secara khusus ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan serta kelancaran penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan projek akhir ini dengan baik.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Julian Supiardi, M.T. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Fathoni, S.T.,MMSI selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Yoppy Sazaki, S.Si.,M.T. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan serta motivasi dalam menyelesaikan laporan Projek Akhir ini.
7. Terimakasih untuk Admin Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan informasi dari awal perkuliahan.
8. Kedua orang tua, dan adik saya yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan Projek Akhir ini.
9. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan semangat dalam pembuatan projek akhir ini.

Akhirnya penulis mengharapkan agar penulisan laporan Projek Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang-orang yang membaca. Tidak lupa pula penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menjadi petunjuk dalam menyelesaikan projek dimasa mendatang.

Palembang, Juni 2023

Penulis,



Puteri Ranti Mayarini
NIM. 0901058182201

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
VALIDITY SHEET	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat	4
1.5. Batasan Masalah.....	4
2. BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Pendahuluan	5
2.2. Iklan Layanan Masyarakat	5
2.3. <i>Cyberbullying</i>	6
2.3.1. Macam-macam <i>Cyberbullying</i>	6

2.3.2.	<i>Cyberbullying</i> di Media Sosial.....	7
2.3.3.	Dampak Negatif <i>Cyberbullying</i>	8
2.3.4.	Peraturan UU Tentang <i>Cyberbullying</i>	9
2.4.	Multimedia	10
2.5.	Animasi	12
2.6.	<i>Storyboard</i>	15
2.7.	Penelitian Terkait	17
3.	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1.	Tahapan Projek Akhir	22
3.2.	Metode Penelitian.....	24
3.2.1.	Pengumpulan Data	24
3.2.2.	Menganalisis Data.....	24
3.2.3.	Pra Produksi	24
3.2.4.	Pengembangan	24
3.2.5.	Pengujian dan Evaluasi	25
3.3.	Metode Pengumpulan Data	25
3.3.1.	Pengamatan	25
3.3.2.	Kuesioner	25
3.3.3.	Studi Literatur	25
3.4.	Metode Perangkat Lunak	26
3.4.1.	Adobe Illustrator	26
3.4.2.	Adobe After Effect.....	26
3.4.3.	Adobe Premiere Pro	26
4.	BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	27

4.1.	Pendahuluan	27
4.1.1.	Bagan Alur Pembuatan Tugas Akhir	27
4.1.2.	Bagan Alur Pembuatan Video.....	28
4.2.	Analisis Kebutuhan	29
4.2.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
4.2.2.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	29
4.3.	Pra Produksi	30
4.3.1.	Konsep Video Animasi	30
4.3.2.	<i>Storyboard</i>	30
4.3.3.	Naskah.....	32
4.4.	Produksi	34
4.4.1.	Pembuatan Karakter Animasi	34
4.4.2.	Pembuatan Video Animasi.....	39
4.4.3.	Warna	41
4.4.4.	Tipografi.....	42
4.4.5.	<i>Dubbing</i>	42
4.4.6.	<i>Backsound</i>	42
5.	BAB V PEMBAHASAN	43
5.1.	Pendahuluan	43
5.2.	Pasca Produksi	43
5.2.1.	<i>Composite</i>	43
5.2.2.	<i>Editing</i>	45
5.2.3.	<i>Testing</i>	46
5.2.4.	<i>Rendering</i>	46

5.3.	Hasil Survei Penilaian Video Animasi.....	48
6.	BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	51
6.1.	KESIMPULAN.....	51
6.2.	SARAN	51
	DAFTAR PUSTAKA	52
6.3.	LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Persentase Media Sosial Yang Banyak Menimbulkan Kasus <i>Cyberbullying</i> (kompas.com).....	8
Gambar 2.2 Konsep Multimedia (Munir, 2012)	11
Gambar 2.3 Contoh Animasi 2 Dimensi (tirtamedia.co.id)	13
Gambar 2.4 Contoh Animasi 3 Dimensi (kapanlagi.com).....	13
Gambar 2.5 Contoh <i>Stop Motion Animation</i> (http://sugarpinx.blogspot.com/2013/02/stop-motion.html)	14
Gambar 2.6 Contoh <i>Traditional Animation</i> (pinterest.com).....	15
Gambar 2.7 Contoh <i>Computer Graphics Animation</i> (pinterest.com)	15
Gambar 2.8 Contoh <i>Storyboard</i> (https://www.scribd.com/).....	17
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Projek Akhir	22
Gambar 3.2 Metode Pembuatan Video Animasi.....	26
Gambar 4.1 Bagan Alur Pembuatan Tugas Akhir	27
Gambar 4.2 Bagan Alur Pembuatan Video.....	28
Gambar 4.3 Gambar lembar kerja projek.....	34
Gambar 4.4 Tahap awal membuat bagian kepala karakter	35
Gambar 4.5 Membuat bagian telinga karakter animasi	35
Gambar 4.6 Menggabungkan bagian telinga karakter animasi	36
Gambar 4.7 Menggabungkan bagian telinga ke kepala karakter animasi.....	36
Gambar 4.8 Menyesuaikan bagian telinga karakter	37
Gambar 4.9 Membuat rambut dan alis karakter animasi	37
Gambar 4.10 Membuat bagian mata karakter animasi dan memberi warna.....	38
Gambar 4.11 Membuat bagian mulut karakter animasi.....	38

Gambar 4.12 Karakter animasi	39
Gambar 4.13 Tampilan awal <i>Adobe After Effect CC 2019</i>	39
Gambar 4.14 Membuat lembar kerja baru pada <i>Adobe After Effect</i>	40
Gambar 4.15 Memilih <i>file</i> yang akan dianimasikan	40
Gambar 4.16 Proses pembuatan animasi	41
Gambar 5.1 <i>Import</i> video dan audio ke dalam <i>Adobe Premiere Pro</i>	44
Gambar 5.2 <i>File</i> muncul di area kerja <i>project</i>	44
Gambar 5.3 Menggabungkan video dan audio ke area kerja <i>timeline</i>	45
Gambar 5.4 Proses edit video.....	45
Gambar 5.5 Proses <i>testing</i>	46
Gambar 5.6 Tahap <i>rendering</i>	47
Gambar 5.7 Mengatur kualitas video	47
Gambar 5.8 Proses <i>rendering</i>	48
Gambar 5.9 Data Usia Responden Penelitian	48
Gambar 5.10 Data Jenis Kelamin Responden Penelitian.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	19
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras	29
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	29
Tabel 4.3 Tabel Storyboard.....	30
Tabel 4.4 Tabel Naskah.....	32
Tabel 4.5 Tabel Makna Warna.....	41
Tabel 5.1 Tabel Hasil Penilaian Video Animasi.....	49

1. BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peran remaja tidak bisa terlepas dari internet, khususnya media sosial. Sebagian besar remaja tidak mampu menggunakan internet yang bermanfaat, remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial (Qomariyah, 2011). *Cyberbullying* merujuk kepada penggunaan teknologi informasi untuk menggertak orang lain dengan mengirim atau mengunggah teks yang bersifat mengintimidasi atau mengancam (Pandie dan Weismann 2016). *Cyberbullying* merupakan perbuatan yang disengaja dan berulang yang ditimbulkan melalui komputer, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya.

Beberapa contoh *cyberbullying* yaitu remaja dapat mengirimkan pesan teks yang menyakitkan kepada orang lain atau menyebarkan rumor menggunakan *smartphone*. Remaja juga membuat halaman web, video, dan profil di *platform* media sosial yang mengolok-olok orang lain.

Tindakan *cyberbullying* di media sosial tidak mengenal jenis kelamin. Menurut Patchin & Hinduja (2012), orang yang menjadi korban *cyberbullying* adalah orang yang juga menjadi korban bully di sekolah.

Menurut *DSL Law Firm*, jenis-jenis *cyberbullying* terbagi menjadi enam yaitu:

1. *Flamming*

Flamming merupakan tindakan mengirim pesan berisi kata-kata kasar.

2. *Harassment*

Harassment merupakan tindakan mengirim pesan atau komentar yang mengganggu, baik melalui *SMS*, *e-mail*, maupun melalui media sosial. Akibatnya komentar yang dikirimkan akan menimbulkan kegelisahan bagi penerima pesan.

3. *Denigration*

Denigration merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja yang bertujuan untuk membuat buruk citra orang lain melalui internet.

4. *Cyberstalking*

Cyberstalking adalah tindakan memata-matai dan mengganggu terhadap seseorang yang dilakukan secara intens. Dampak yang dapat dirasakan korban adalah depresi.

5. *Impersonation*

Impersonation merupakan tindakan menyamar menjadi orang lain.

6. *Outing Trickery*

Tindakan perundungan yang menyebarkan rahasia orang lain.

Projek akhir ini akan dibatasi dalam pembahasan *cyberbullying* jenis *harassment* atau tindakan perundungan yang mengganggu dengan cara mengirim pesan atau komentar yang mengganggu melalui media sosial. Dan untuk mencegah tindakan *cyberbullying* di media sosial, maka jangan memberikan data pribadi seperti alamat dan nomor telepon serta mewaspadaikan pesan yang mencurigakan, menghindari berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal, tidak memanggil orang lain dengan tujuan mengatakan kata-kata kasar.

Iklan layanan masyarakat adalah bagian dari kampanye sosial yang bertujuan untuk menjual ide atau inisiatif untuk kepentingan atau layanan masyarakat. Pesan tersebut disampaikan dalam bentuk pernyataan atau ajakan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau mengubah perilaku yang buruk menjadi lebih baik (Soeryoaji 2018).

Menurut (Soeryoaji 2018), Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) telah membuat materi video dan infografis untuk menginformasikan kepada masyarakat dampak negative dari *cyberbullying*, namun materi yang digunakan kurang menarik perhatian publik dari segi ilustrasi, pilihan tipografi, dan penceritaan. Media tersebut hanya berupa informasi mengenai *cyberbullying*, tidak ada anjuran agar *cyberbullying* tidak dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, diperlukan sebuah media yang dapat mengedukasi masyarakat khususnya remaja mengenai dampak negatif *cyberbullying*. Oleh karena itu, penulis mengusulkan judul projek akhir “Iklan Layanan Masyarakat Video Animasi Dampak Negatif *Cyberbullying* Pada Remaja di Media Sosial”. Dengan menggunakan video animasi sebagai salah satu media yang diharapkan dapat mengedukasi dan menimbulkan kesadaran serta kepedulian remaja terhadap dampak dari *cyberbullying*.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari projek akhir ini yaitu belum adanya media informasi mengenai dampak *cyberbullying* yang dapat menarik perhatian publik dari segi ilustrasi, pilihan tipografi, dan penceritaan.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari projek akhir ini adalah untuk membuat iklan layanan masyarakat video animasi dampak negatif *cyberbullying* yang dapat mengajak publik untuk menggunakan media sosial dengan bijak.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat dari projek akhir ini adalah masyarakat teredukasi tentang dampak negatif yang timbul akibat *cyberbullying*, sehingga masyarakat bisa lebih bijak dalam menggunakan media sosial.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dari projek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Projek akhir membahas mengenai dampak negatif *cyberbullying* jenis *harassment*.
- b. Projek akhir ini ditujukan untuk remaja dengan rentang usia 12-24 tahun.
- c. Hasil video animasi ini hanya diunggah pada laman *Youtube*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adytia, Ryan Deni. 2017. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Deteksi Dini Diabetes Dalam Bentuk Animasi 3 Dimensi*. Universitas Negeri Semarang.
- Akbar, Muhammad Alam, and Prahastiwi Utari. 2017. *Cyberbullying Pada Media Sosial (Studi Analisis Isi Tentang Cyberbullying Pada Remaja Di Facebook)*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- APJII. 2019. *Survei APJII: 49% Pengguna Internet Pernah Dirisak Di Medsos*.
Apjii.Retrieved
(<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/16/survei-apjii-49-pengguna-internet-pernah-dirisak-di-medsos>).
- Atmaja, Halim Kusuma, Obed Bima Wicandra, and Asthararianty. 2018. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Video Web Series Tentang Perundungan Dengan Alasan Bercanda*. DKV Adiwarna 1.
- Bentelu, Alan Stevenres, Steven Sentinuwo, and Oktavian Lantang. 2016. *Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado)*. *Jurnal Teknik Informatika* 8(1). doi: 10.35793/jti.8.1.2016.13171.
- Diah, Inung, and Sekreningsih Nita. 2018. *Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa*. *Journal of Computer and Information Technology* 1(2):68–75.
- Harususilo, Yohanes Enggar. 2018. *COMIC 2018 Melawan Perundungan Siber*.
Kompas.com. Retrieved June 16, 2021
(<https://edukasi.kompas.com/read/2018/10/08/10570981/comic-2018-melawan-perundungan-siber>).

- Immaniar, Dewi, Lusyani Sunarya, and Muhammad Alfian. 2015. *Penerapan Teknologi Computer Generated Imagery Pada Visual Effect Film*. Cices 1(1):10–22. doi: 10.33050/cices.v1i1.119.
- Indrayani, S. A., and C. A. Johansari. 2019. *Cyberbullying Use on Teenage Artists and Its Implications*. Litera 18(2):275–96.
- Jafi, Dani Al, and Aryo Bayu Wibisono. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat Tentang Cyberbullying Untuk Membentuk Awareness Masyarakat*. Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jatim 2:13–19.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Vol. 58.
- Ningrum, Fifyn Srimulya, and Zaujatul Amna. 2020. *Cyberbullying Victimization Dan Kesehatan Mental Pada Remaja*. INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental 5(1):35. doi: 10.20473/jpkm.v5i12020.35-48.
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty, and Destyany Senyelda. 2016. *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup*. Jurnal Informatika Vol. 2(2):12.
- Pandie, Mira Marleni, and Ivan Th. J. Weismann. 2016. *Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristem SMP Nasional Makassar*. JURNAL JAFRAY 14(1):99–117.
- Pratama, Kevin Rizky. 2021. *Instagram, Media Sosial Pemicu Cyberbullying Tertinggi*. Kompas.com. Retrieved June 17, 2021 (<https://tekno.kompas.com/read/2021/03/29/07164137/instagram-media-sosial-pemicu-cyberbullying-tertinggi>).
- Purnama. 2016. *Pengertian, Prinsip-Prinsip, Dan Perbedaan Animasi*. Pp. 5–9 in

Repository Dinus.

Putra, Eka Nugraha. 2019. *Merunut Lemahnya Hukum Cyberbullying Di Indonesia*.

Aminef.or.Id. Retrieved June 17, 2021

(https://www.aminef.or.id/merunut_lemahnya_hukum_cyberbullying_di_indonesia/).

Rivaldi, Raden Muhamad Iqbal. 2019. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Untuk Mengedukasi Remaja Dalam Etika Berkomentar Di Media Sosial*.

Safaria, Triantoro. 2016. *Prevalence and Impact of Cyberbullying In A Sample of Indonesian Junior High School Students*. Turkish Online Journal of Educational Technology 15(1):82–91.

Soeryoaji, Dimas. 2018. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Negatif Cyberbullying Dengan Visual Effect*.

Sukmawati, Agustin, and Ayu Puput Budi Kumala. 2020. *Dampak Cyberbullying Pada Remaja*. Alauddin Scientific Journal of Nursing 1(1):55–65.

Triyono, and Rimadani. 2019. *Dampak Cyberbullying Di Media Sosial Pada Remaja Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan Dan Konseling (Studi Kasus Pada Klien X Di Padang Utara Kota Padang)*. Jurnal Neo Konseling 1(1):1–5. doi: 10.24036/0096kons2019.

Utama, Virdika Rizky. 2020. *UU Cyber Bullying Rentan Jadi Alat Kriminalisasi*.

Matamatapolitik.com. Retrieved June 17, 2021

(<https://www.matamatapolitik.com/uu-cyber-bullying-rentan-jadi-alat-kriminalisasi-original-news-polling/>).

Waryanto, Nur Hadi. 2014. *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*.