

PERANCANGAN VIDEO PROFIL PADA KAMPANYE NON KOMERSIAL KENALI DIRIMU

Irfan Rizal Nugraha¹, Ahmad Fuad²

¹Universitas Esa Unggul, Jakarta

²Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

Abstract.

This design focused on how to making Kenali Dirimu Profile Video which is a series of Kenali Dirimu Non Commercial Campaign at Senior High School in Tangerang. The goal of this campaign is not only to speak up about stop bullying and hate speech, but also to invite teenagers to focus more on their strengths than their weakness. The method used in data collection is a qualitative method based on interviews, of course supported by literacy in books and the internet. Then the method of designing this profile video uses pre-production, production, and post-production stages. The results of this design is not only interactive and educative, but also supported by beautiful concept of an interview by the founder of Kenali Dirimu which tells the background of the founder, the impact of bullying, hopes, and the vision of this campaign.

Keyword : Kenali Dirimu, Profile Video, Bullying, Hate Speech

Abstrak

Perancangan ini berfokus pada pembuatan Video Profil Kenali Dirimu yang merupakan rangkaian dari Kampanye Non Komersial *Event Bullying* “Kenali Dirimu” pada SMA di Tangerang. Tujuannya bukan hanya untuk menyuarakan stop perilaku bully dan *hate speech*, tetapi juga untuk mengajak remaja agar lebih berfokus pada kelebihan yang dimilikinya dibandingkan dengan kekurangannya. Metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah metode kualitatif dengan berdasarkan pada wawancara, tentu ditunjang dengan literasi pada buku dan internet. Lalu metode pada perancangan video profil ini menggunakan tahapan pra - produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah Video Profil Kenali Dirimu yang tidak hanya interaktif dan edukatif, juga ditunjang dengan konsep *interview* oleh *founder* dari kenali dirimu yang menceritakan latar belakang *founder*, dampak *bully*, harapan, dan visi dari kampanye ini.

Kata Kunci : Kenali Dirimu, Video Profil, Perilaku *Bully*, *Hate Speech*

Pendahuluan

Bullying atau perundungan adalah hal yang dapat merusak proses perkembangan anak-anak dan remaja dalam lingkungannya. *Bullying* sendiri merupakan perilaku agresif dengan cara menyakiti dalam bentuk fisik, verbal, atau emosional/psiko-logis yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih kuat kepada seseorang yang lebih lemah fisik ataupun mental secara berulang-ulang tanpa ada perlawanan dengan tujuan membuat korban menderita Wiyanti (dalam Muchlisin, 2018). Istilah *bullying* berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*bull*" yang berarti banteng. Secara etimologi kata "*bully*" berarti penggertak, orang yang mengganggu yang lemah. *Bullying* dalam bahasa Indonesia disebut "menyakat" yang artinya mengganggu, mengusik, dan merintangi orang lain."

“Berthold dan Hoover (dalam Muchlisin, 2018) *Bullying* memiliki pengaruh secara jangka panjang dan jangka pendek terhadap korban *bullying*. Pengaruh jangka pendek yang ditimbulkan akibat perilaku *bullying* adalah depresi karena mengalami penindasan, menurunnya minat untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru,

dan menurunnya minat untuk mengikuti kegiatan sekolah. Sedangkan akibat yang ditimbulkan dalam jangka panjang dari penindasan ini seperti mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan baik terhadap lawan jenis, selalu memiliki kecemasan akan mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan dari teman-teman sebayanya.”

Bullying paling banyak terjadi pada remaja usia 12-17 tahun, karena di masa ini merupakan masa transisi seorang anak dalam pencarian jati diri. “Menurut Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa, salah satu survei yang dia temukan menyebut, pada anak berusia 12-17 tahun, 84 persen mengalami kasus *bullying*. Kebanyakan kasus *bullying* yang ditemukan adalah *cyber bullying*” (Bisma Alief Laksana, 2017).

Banyak sekali video profil tentang *bullying* yang sudah dibuat dalam menggunakan animasi yang interaktif. Sangat sedikit sekali yang menggunakan video audio visual sebagai video profil dari *bullying*. Hal tersebut didapat berdasarkan pencarian melalui data di sosial media dan juga *platform* interaktif lainnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa video profil Kenali Dirimu mempunyai

peluang dalam mempromosikan kampanye non komersial Kenali Dirimu. Secara garis besar video profil adalah media informasi yang di dalamnya memuat tentang sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi perusahaan, produk, proses produksi, *our client*, fasilitas, serta penghargaan yang pernah diraih.

Untuk itu, dengan adanya Perancangan Kampanye Non Komersial Event Bullying “Kenali Dirimu” pada SMA di Tangerang” ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap para remaja yang pernah mendapatkan atau berada pada lingkungan *bully*. Diharapkan para remaja akan berfokus terhadap kelebihan yang mereka miliki dengan itu akan menutupi kekurangannya.

Metode Penelitian

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Data Primer
Data primer dalam perancangan ini diperoleh dari observasi dan hasil wawancara dengan Psikolog, Guru Bimbingan Konseling (BK), Guru SMA, dan Tim Produksi Film Lasagna. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara seputar perilaku *bully* yang terjadi dan pengam-bilan video yang menarik.
- b. Data Sekunder
Dalam perancangan ini data sekunder didapat dari studi pustaka atau kajian literatur melalui buku dan internet.

Metode Pengumpulan Data

Cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesio-ner (angket), observasi (pengamatan), dan gabung-an ketiganya (Sugiyono, 2017). Pada perancangan ini metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

- a. Wawancara
Narasumber yang diwawancara pada perancangan ini meliputi Ibu Sulis selaku Psikolog dan Dekan dari fakultas psikologi, Ibu Ida se-laku guru bimbingan konseling (BK) di SMP, Ibu Munastri selaku pensiunan guru SMA, dan Ibnu Hasan selaku tim produksi film Lasagna. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara seputar perilaku *bully* yang terjadi dan pengam-bilan video yang menarik.
- b. Studi Pustaka
Studi pustaka didapatkan melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik serta objek penelitian.
- c. Dokumentasi
Dokumentasi yang dilakukan meliputi peng-ambilan foto bunga di lingkungan sekitar dan

seduhan tisane bunga yang dilakukan penulis di rumah.

- d. Observasi
Observasi dilakukan langsung di lingkungan sekitar, objeknya adalah bunga dan minuman seduhan tisane bunga.

Instrumen / Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk perancangan ini meliputi:

- a. Kamera DSLR dan smartphone
- b. Laptop
- c. Buku catatan dan alat tulis

Metode Analisis Data

Metode analisis data secara deskriptif dan kua-litatif dilakukan pada perancangan ini dengan cara wawancara dan observasi.

Perancangan ini membahas tentang latar bela-kang dari penulis yang pernah berada dalam lingkung-an *bully*, dampak yang terjadi pada korban *bully*, apa yang diinginkan oleh korban *bully*, dan visi dari kampanye non komersial kenali dirimu. Video Profil ditujukan untuk *audience* remaja yang pernah mendapatkan perilaku *bully* atau pernah berada pada lingkungan *bully*. Perancangan video profil ini juga juga sebagai salah satu cara untuk menyuarakan *stop* perilaku *bully* dan *hate speech* yang sangat sering terjadi pada dunia pendidikan. Juga mengajak masyarakat khususnya pa-ra remaja untuk berfokus pada kelebihan yang dimiliki diban-dingkan dengan kekurangan yang dimiliki. Dengan itu akan menutupi kekurangannya. Perancangan ini menggunakan pengaplikasian dari 3 tahapan dalam membuat media audio visual yaitu Pra-Produksi, Pro-duksi, dan Pasca Produksi.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Perancangan video profil kenali dirimu ini dibuat sebagai media penyampaian informasi ten-tang pengalaman penulis yang menyaksikan banyak perilaku *bully* yang terjadi pada lingkungan pendi-dikan, dampak *bully*, yang diinginkan oleh korban, hingga visi dari kampanye kenali dirimu. Selain itu, dengan adanya perancangan ini diharapkan masya-rakat khususnya remaja akan lebih toleran dalam keberagaman sifat manusia.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan sistematika ber-pikir yang membantu dalam penyusunan suatu pro-mosi untuk memaksimalkan pendekatan daya tarik visual. Strategi kreatif sangat penting untuk ber-hasilnya penyampaian informasi pesan. Pada pe-rancangan ini, video dibuat dengan strategi kreatif meliputi

pendekatan pengambilan gambar yang se-suai dengan teori diatas. Menggunakan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pemi-lihan teknik tersebut dipilih supaya penyampaian pesan informasi sampai kepada *audience* dengan memberikan kesan estetika yang menarik. Cara penyampaian pesan yang digunakan tetap kepada bahasan *bully*, namun menggunakan susunan baha-sa yang ringan dan mudah dimengerti.



Gambar 1. Font Quicksand

Sumber: pexels.com diunduh pada 23 Januari 2021, pukul 11.21 WIB

Sasaran Perancangan

Target sasaran perancangan adalah target primer dan sekunder, sebagai berikut:

1. Target Primer
 - a. Geografis
 - Jangkauan wilayah: Kota Tangerang, Tangerang Selatan, dan Kabupaten Tangerang.
 - b. Demografis
 - Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - Usia: 12-18 tahun
 - Pekerjaan: Pelajar, mahasiswa
 - Kelas sosial: Semua kalangan
 - c. Psikografis:
 - Pernah mendapatkan perilaku *bully* atau pernah berada dalam lingkungan *bully*.
 - d. Behavioral
 - Depresi
 - Tanpa pertolongan
 - Memendap perasaan sedih
 - Trauma
2. Target Sekunder
 - a. Geografis
 - Jangkauan wilayah: Kota-kota besar di Indonesia dan sekitarnya
 - b. Demografis
 - Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - Usia: 19-40 tahun
 - Pekerjaan: Pekerja
 - Kelas sosial : Semua kalangan
 - c. Psikografis:

- Berada pada lingkungan *bully*, dan orang-orang yang beresiko dan bertanggung jawab dalam perilaku *bully*.
- d. Behavioral
 - Memiliki anak
 - Berprofesi terkait *bully*

Format dan Ukuran Video Profil

Ukuran Video : 1920 px x 1080 px

Format : mp4

Ukuran video profil dipilih karena ukuran tersebut memudahkan proses *upload* video pada semua platform digital.



Gambar 2. Font Quicksand

Sumber: blog.elearningbrothers.com diunduh pada 23 Januari 2021, pukul 11.21 WIB

Konsep Video

Konsep dari video profil ini adalah *interview*, yaitu *founder* dari Kenali Dirimu memaparkan latar belakang, dampak, harapan, hingga visi dari kampanye kenali dirimu. Disela-sela *interview* tersebut akan diisi dengan stok foto dan video guna memperkuat alasan dari *founder*.

Tujuan Video

Video profil ini bertujuan bukan hanya untuk menyuarakan *stop* perilaku *bully* dan *hate speech*. Tetapi juga sebagai pendengar yang baik bagi mereka disana yang tidak bisa berdiri pada kakinya sendiri dan tanpa pertolongan. Diharapkan para re-maja akan berfokus pada kelebihan yang dimilikinya dibandingkan dengan kekurangannya. Tujuan lainnya juga sebagai media promosi untuk meya-kinkan sponsor yang ingin bergabung.

Durasi Video

Durasi pada video profil ini adalah 3 menit 25 detik, yang merupakan standar minimum dalam pembuatan video profil.

Isi dan Tema Cerita

Video profil ini berisi tentang latar belakang penulis yang banyak sekali menyaksikan perilaku *bully* dalam dunia pendidikan, dampak yang ditimbulkan dari *bully*, yang diinginkan oleh korban, hingga visi dari kampanye Kenali Dirimu.

Tahap Pra - Produksi

Pada tahapan ini penulis melakukan riset dalam bentuk wawancara dan studi literatur yang ada pada buku dan internet untuk memperkuat makna yang disampaikan. Kemudian barulah pe-nulis membuat naskah, *storyboard*, mempersiapkan *property*, *talent*, dan semua yang dibutuhkan dalam proses produksi.

1. Diskusi Dengan Narasumber

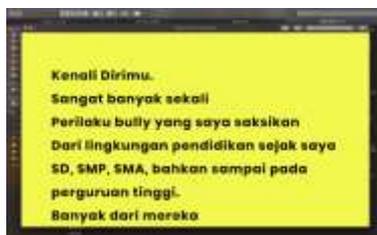
Penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber, yaitu Ibu Sulis selaku seorang Psikolog dan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul Jakarta, Ibu Ida selaku Guru Bimbingan Konseling (BK) SMPN 19 Kota Tangerang, Ibu Munastri selaku Pensiunan Guru SMA 95 Jakarta, dan Ibnu Hasan selaku Tim Produksi Film Lasagna



Gambar 3. Wawancara
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

2. Perancangan Naskah

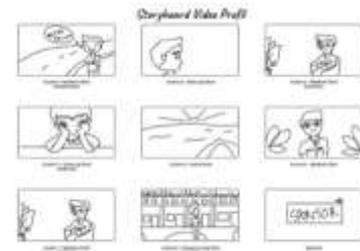
Dalam pembuatan naskah, penulis mempersiapkannya dalam bentuk *motion text* untuk mempermudah penulis melakukan tahapan pro-ses produksi.



Gambar 4. Naskah
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

3. Perancangan *Storyboard*

Dalam pembuatan *storyboard*, penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat gambarnya.



Gambar 5. *Storyboard*
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

4. Persiapan peralatan

Alat yang dipersiapkan berupa :

No	Nama	Jumlah
1.	Sony A7 II	1 buah
2.	Ring Light	1 buah
3.	Laptop Macbook Air	1 buah
4.	Tripod	1 buah

Tabel 1. Daftar Alat
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

Tahap Produksi

Pada tahap ini penulis mulai melakukan *shooting* pada 2 tempat yang berbeda, tempat pertama adalah rumah kediaman penulis sebagai *scene interview* dan wawancara dengan seorang *talent*. Kemudian ditempat kedua adalah sekolah SD yang dekat dengan rumah penulis, juga bersama seorang *talent*.

1. *Interview*

Pada saat pengambilan video interview dengan *founder* dari Kenali Dirimu, dilanjutkan dengan wawancara bersama Ibu Munastri seorang pensiunan guru SMA 95 Jakarta. Lokasi *shooting* terletak di Jalan Empu Barada 3. no.18, Kab. Tangerang, Banten.



Gambar 6. Produksi *Interview*
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

2. *Shooting Talent*

Pada tahap ini, penulis menggunakan *talent* bernama Muhammad Sony Danura yang berperan sebagai seorang siswa yang mendapatkan perilaku *bully* di lingkungan pendidikannya. Lokasi yang digunakan sebagai

tempat untuk *shooting talent* adalah SDI Gunung Jati Tangerang.



Gambar 7. Publikasi
Sumber: Irfan Rizal Nugraha

Tahap Pasca Produksi

Di tahap ini, penulis berada pada tahap *edit-ing video* menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro. Penulis juga menggunakan *backsound for free copyright license*. Hasil dari video yang telah diedit akan di-*upload* menggunakan Instagram, Youtube dan platform gratis lainnya dengan nama akun Kenali Dirimu.

1. Adobe Premiere Pro

Dari hasil video yang telah terpilih, semuanya akan diproses pada Adobe Premiere Pro, dari mulai *color grading cut in*, pengolahan suara, stabilisasi gambar, saturasi warna, kecerahan, dan penambahan efek suara.



Gambar 8. *Editing*
Sumber: Irfan Rizal Nugraha

2. Publikasi

Pada tahap publikasi, penulis menggunakan dua *platform* besar sebagai media promosi video profil Kenali Dirimu. Yang pertama adalah Instagram, dengan menggunakan fitur iklan pada *platform* ini, maka akan membuat lebih banyak lagi *audience* yang menerima pesan yang disampaikan dari video profil ini. Kedua adalah Youtube, dengan *platform* ini *audience* juga akan melihat Film Pendek *The Rising Voice* yang juga berada pada akun yang sama sehingga akan sekaligus selaras dengan video profil Kenali Dirimu.



Gambar 9. Publikasi
Sumber: Irfan Rizal Nugraha

Color Grading

Pada perancangan video profil ini, teknik visualisasi menggunakan *color grading* berwarna kebiruan, ini menghasilkan visualisasi sedikit *cold*. Hal ini selaras dengan warna dasar dari media audio visual Film Pendek *The Rising Voice* dan media cetak kampanye Kenali Dirimu menggunakan *tone* warna biru.

Tipografi

Pada video profil ini menggunakan jenis font sans-serif dengan nama Quicksand. Font ini diciptakan oleh Andrew Paglinawan pada tahun 2008. Font ini memiliki sudut *rounded* pada setiap sudutnya dan membuat *font* ini terlihat kokoh. Pemakaian *font* ini pada video profil kenali dirimu memberi kesan bahwa kampanye ini berdiri sangat kokoh sebagai tempat yang paling aman untuk para korban *bully* bernaung.



Gambar 10. Font Quicksand
Sumber: identifont.com diunduh pada 23 Januari 2021, pukul 11.21 WIB

Logo

Bentuk dari Logogram merupakan visualisasi dari metode *butterfly hug*, metode ini sering digunakan dalam menenangkan seseorang dalam keadaan marah, cemas, dan gelisah. Begitu juga dengan Kenali Dirimu yang hadir sebagai tempat untuk ternyaman

bercerita bagi mereka yang mendapatkan perlakuan bully.



Gambar 11. Logo Kenali Dirimu
Sumber: Irfan Rizal Nugraha

Logo ini terlihat pada akhir dari video profil, tetapi untuk *logotype* selalu terlihat disemua scene video.

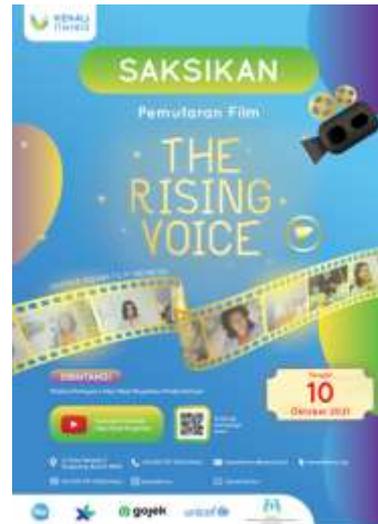
Media Promosi Pendukung



Gambar 12. Film Pendek The Rising Voice
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 13. Poster Utama
Sumber: Irfan Rizal Nugraha



Gambar 14. Poster Pendukung 1
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 15. Brosur
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 16. Flyer
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 17. X – Banner
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 18. Billboard
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 19. Spanduk
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

Merchandise



Gambar 20. Masker
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 21. Handsanitizer
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 22. Buku Planner
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 23. Kipas
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 24. Stiker
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 25. Botol *Tumblr*
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 26. Pulpen
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021



Gambar 27. *T - Shirt* Panitia



Gambar 28. *T - Shirt* Peserta
Sumber: Irfan Rizal Nugraha, 2021

Kesimpulan

Dari proses perancangan Video Profil Kenali Dirimu ini, penulis jadi mengerti sistem proses perancangan yang informatif, menarik, dan edukatif ini terbuat dengan mengumpulkan data dan wawan-cara. Video profil ini telah melewati banyak proses *brainstorming* sehingga tercapailah video profil yang dapat memberikan pesan tentang dampak buruk dari perilaku *bully*.

Proses perancangan Video Profil Kenali Dirimu ini dibuat mulai dari tahap pra-produksi seperti wawancara, membuat naskah, *storyboard*, mempersiapkan *property*, mencari *talent*, dan juga *survey* tempat. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap produksi meliputi proses *shooting* pada 2 titik loka-si, dirumah penulis dan sekolah SD yang jaraknya tidak jauh dari rumah penulis.

Dilanjutkan dengan tahap pasca produksi yang meliputi *editing* video profil Kenali Dirimu menggunakan Adobe Premiere Pro. Setelah itu penambahan efek dengan Adobe After Effects. Tidak lupa juga untuk menambahkan *backsound* yang bebas dari *copyright*. Setelah video profil telah sele-sai, maka akan dilakukan proses publikasi. Proses publikasi ini memanfaatkan *platform* Instagram dan Youtube sebagai wadah untuk mempromosikan vi-deo profil Kenali Dirimu.

Proses aplikasi Video Profil Kenali Dirimu pada media promosi membutuhkan strategi kreatif

komu-nikasi yang direncanakan sedemikian rupa agar dapat menarik audiens yang lebih luas lagi dan meyakinkan sponsor terhadap kampanye Kenali Dirimu. Hingga hasil akhir keputusan promosi media untuk perancangan tugas akhir inipun terbagi menjadi dua yaitu media cetak (poster, brosur, flyer, x-banner, spanduk, billboard, botol tumblr, masker, handsanitizer, kaos, buku planner, sticker, kipas, pulpen), dan media audio visual (Film Pendek *The Rising Voice* yang di-upload pada Youtube channel Kenali Dirimu). Penulis ber-harap dengan adanya strategi kreatif, kampanye ini dapat menjangkau lebih banyak audience lagi.

Penulis jadi mengerti tentang proses pene-rapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi pada sebuah Perancangan Video Profil Kenali Diri-mu. Penulis jadi lebih memahami pentingnya peran semiotika, color grading, make up, storyboard, art directing, dan copywriting yang baik. Dimana unsur semiotika dalam sebuah video profil sangat penting dalam merepresentasikan sebuah perusahaan atau brand terkait sehingga audience akan terus mengingat perusahaan tersebut.

Adapun perancangan karya tugas akhir ini ialah sebagai syarat kelulusan Strata 1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Esa Unggul. Dimana penulis melakukan tanggung jawabnya terhadap pendidikan untuk menyelesaikan Strata 1. Bahwa dalam prosesnya, dituntut untuk selalu siap dan sigap dalam menghadapi berbagai macam permasalahan, karena Tugas Akhir merupakan mata kuliah yang wajib diambil dan dilaksanakan oleh setiap mahasiswa untuk dilatih memiliki tanggung jawab, sikap disiplin, dan tepat waktu pada saat proses pengerjaan Tugas Akhir hingga selesai.

Daftar Pustaka

Buku :

- Manson, M. 2018. *Sebuah Seni Untuk Bersikap Bodo Amat*. Gramedia: Jakarta
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung
- Y, Hendy. (2009). *Belajar Membuat Iklan Sukses*. Graha Ilmu: Jakarta.

Jurnal:

- Amanda, V., Wulandari, S., Nabila Syah, S., Andi Restari, Y., Atikah, S., Engkizar, . . . Arifin, Z. 2020. Bentuk Dan Dampak Perilaku Bullying Terhadap Peserta Didik: Padang.
- Fauzi, M. (2018). Re-Design Logo Usaha Kecil Menengah Pada Toko Gibran Collection Di Pulang Untung Jawa. *Jurnal*

Pengabdian Masyarakat Abdimas, 5(1), 93-97.

- Hashim, N. A., Muhammad, S. A., Anwar, T. F. T., Zahar, I., & Shuhaimi, N. F. (2021). Public Awareness of British Pillboxes in Bachok, Kelantan from a Heritage Tourism Perspective. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 6(18), 219-229.
- Lucius, C. R. (2019, December). Potensi Komposisi Warna Batik Pekalongan Sebagai Color Scheme Untuk Perancangan Bidang Desain Komunikasi Visual. In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik* (Vol. 1, No. 1, pp. A7-A7).
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification of Old Javanese Food in Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.
- Muhopilah, P., & Tentama, F. 2019. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Bullying: Yogyakarta.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Nugraha, I. R., & Fuad, A. (2022). Perancangan Video Profil pada Kampanye Non-Komersial Kenali Dirimu. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 2, 483-491.
- Pertiwi, R. (2015). Kajian Perubahan Bentuk Bubu Ikan Berbahan Dasar Bambu (Studi Kasus : Rajapolah Tasikmalaya). *Jurnal Inosains*, 10(2), 75-79.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami "Pengenalan Alam Dan Binatang" Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).

- Velintino, T., Marwan, R.H. (2021). Perancangan Video Infografis Sejarah Perjalanan Mata Uang Di Indonesia. *Jurnal Inosains*, 16(2), 98-106.
- Wahyudi, T. (2020). Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat. *Artchive: Indonesia Journal Of Visual Art And Design*, 1(1), 59-71.
- Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2020). A Study Of The Process Of Building And Creating Origami Product Of Traditional Cloth West Java: Case Studi: Community Service In Paud Anggrek 011. In *Iicacs: International And Interdisciplinary Conference On Arts Creation And Studies (Vol. 2, Pp. 42-50)*.

Situs Internet:

- Kajianpustaka.com. (2018). Pengertian, Unsur, Jenis, Ciri – ciri, dan Skenario Bullying. Diakses pada 3 Maret 2021, dari <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-unsur-jenis-ciri-ciridan-skenario-bullying.html>
- <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-unsur-jenis-ciri-ciri-dan-skenariobullying.html>.
- News.detik.com. (2017). Mensos: 84% Anak Usia 12-17 Tahun Mengalami Bullying. Diakses pada 3 Maret 2021, dari <https://news.detik.com/berita/d-3568407/mensos-84-anak-usia-12-17-tahun-mengalami-bullying>