

Desain Komunikasi Visual Berbasis Motion Graphic Interaktif untuk Kampanye Digital Anti-Perundungan di Sekolah

Rudjiono^{1*}, Nining Fitriani², Muhammad Faiz Amrillah³, Ahi Ritma Priannahatin⁴

¹⁻⁴Universitas Sains dan Teknologi Komputer, Indonesia

*Penulis Korespondensi: rudjiono@stekom.ac.id¹

Abstract. *Bullying is one of the most common forms of violence still occurring in schools, causing serious impacts on students' psychological conditions and social development. Various efforts have been made to reduce bullying cases, yet communicative campaign media that match the characteristics of the digital generation remain limited. This study aims to develop educational media based on interactive motion graphics designed with Visual Communication Design principles to support anti-bullying digital campaigns in schools. The research stages include designing the main characters using Adobe Illustrator and Adobe Photoshop, separating body parts in vector format for easier animation, importing the files into Adobe Character Animator, and synchronizing movements, facial expressions, and voices through dubbing processes. The final product is an interactive animation entitled "Berani Bicara, Berani Membela" (Dare to Speak, Dare to Defend), which features three main scenes: bullying in a school corridor, peer support in the classroom, and reporting the case to the guidance counselor. The findings indicate that this media provides a more engaging and interactive learning experience while effectively delivering moral messages. The animation not only emphasizes the importance of victims' courage to report bullying but also highlights peer support and the school's role in providing protection. Therefore, interactive motion graphics can serve as an alternative digital campaign strategy that is relevant, easily accepted by young generations, and has the potential to foster safe, inclusive, and friendly school environments for all students.*

Keywords: *Anti-Bullying; Digital Campaign; Interactive Motion Graphics; School Educational Media; Visual Communication Design*

Abstrak. Perundungan merupakan salah satu bentuk kekerasan yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah dan menimbulkan dampak serius terhadap kondisi psikologis maupun perkembangan sosial peserta didik. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengurangi kasus perundungan, namun media kampanye yang komunikatif dan sesuai dengan karakter generasi digital masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukasi berbasis *motion graphic interaktif* yang dirancang menggunakan prinsip *Desain Komunikasi Visual* untuk mendukung kampanye digital anti-perundungan di sekolah. Tahapan penelitian meliputi perancangan karakter utama dengan perangkat lunak *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*, pemisahan elemen tubuh dalam bentuk vektor agar mudah dianimasikan, proses *import* ke *Adobe Character Animator*, serta sinkronisasi gerakan, ekspresi wajah, dan suara melalui proses *dubbing*. Hasil akhir berupa animasi interaktif berjudul "*Berani Bicara, Berani Membela*" yang menampilkan tiga adegan utama, yaitu perundungan di lorong sekolah, dukungan teman sebaya di kelas, dan pelaporan kasus kepada guru BK. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta efektif dalam menyampaikan pesan moral. Animasi ini tidak hanya menekankan pentingnya keberanian korban untuk melapor, tetapi juga menunjukkan dukungan sosial dari teman sebaya serta peran sekolah dalam memberikan perlindungan. Dengan demikian, media berbasis *motion graphic interaktif* dapat menjadi alternatif strategi kampanye digital yang relevan, mudah diterima generasi muda, serta berpotensi menciptakan lingkungan sekolah yang aman, inklusif, dan ramah bagi seluruh siswa.

Kata kunci: Anti-Perundungan; Desain Komunikasi Visual; Kampanye Digital; Media Edukasi Sekolah; Motion Graphic Interaktif

1. LATAR BELAKANG

Perundungan (*bullying*) masih menjadi masalah sosial serius yang berdampak pada kesehatan mental dan interaksi sosial remaja di berbagai lingkungan, termasuk sekolah. Tekanan psikologis dari perundungan dapat menghambat perkembangan karakter dan

membentuk pengalaman negatif yang berkepanjangan (Dib, Abu-Rahmeh, & Naja, 2024). Remaja digital saat ini hidup di era informasi yang menuntut strategi edukasi yang relevan dengan budaya visual, sehingga diperlukan media yang sesuai dengan pola pikir mereka (Yusmaningsih, Delianti, Mursyida, & Marta, 2024).

Dalam konteks pendidikan dan penyadaran sosial, *motion graphic* telah terbukti efektif sebagai sarana komunikasi yang interaktif. Penggunaan media digital berbasis animasi tidak hanya memperkuat pesan, tetapi juga mampu mempengaruhi sikap dan perilaku melalui penyampaian yang lebih menarik (Ferrer, Ali, & Hughes, 2024; Ji, 2024). Pemilihan visualisasi yang sederhana, disertai narasi yang jelas, dapat meningkatkan pemahaman remaja mengenai bahaya perundungan dan strategi pencegahannya (Arpan, 2025). Dengan demikian, *motion graphic* menjadi alternatif media edukasi yang sesuai untuk generasi yang terbiasa mengonsumsi konten digital (Aslamyah & Susilo, 2022).

Media digital berbasis animasi juga dapat memberikan pengalaman *immersive* yang mendukung proses belajar. Efektivitasnya terlihat dalam berbagai konteks pendidikan, terutama dalam membangun empati melalui representasi visual dan narasi yang menyentuh sisi emosional penonton (Halid & Mandala, 2021; Lusi, 2024). Studi lain menunjukkan bahwa konten animasi tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mendukung *retention* pesan yang lebih kuat dibanding media konvensional (Jeong, 2024). Penggunaan desain komunikasi visual berbasis teknologi ini memperkuat daya serap informasi, terutama untuk isu-isu sensitif seperti perundungan (Muzdalifah & Prakoso, 2022).

Urgensi penelitian ini semakin besar karena meningkatnya paparan remaja terhadap media digital, yang bisa menjadi pedang bermata dua. Di satu sisi, media digital berpotensi menyebarkan konten negatif, tetapi di sisi lain dapat menjadi sarana efektif untuk kampanye sosial apabila dirancang dengan pendekatan yang tepat (Wira, Bimantoro, & Setyaningsih, 2022). Pengembangan *motion graphic* dengan tema anti-perundungan diharapkan dapat menjadi bentuk literasi digital yang mendidik sekaligus melindungi remaja dari pengaruh buruk interaksi *online* (Yeo, 2025; Hadi, 2022).

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana strategi edukasi mengenai dampak perundungan melalui media *motion graphic* yang interaktif dan persuasif dapat meningkatkan kesadaran serta empati remaja terhadap isu sosial tersebut?” Pertanyaan penelitian ini berangkat dari kebutuhan mendesak untuk merancang media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menyentuh aspek emosional khalayak (Susanto, 2016; Wulandari, 2020). Oleh karena itu, *motion graphic* diposisikan sebagai media yang

menggabungkan kekuatan visual, narasi, dan interaktivitas untuk menyampaikan pesan sosial yang kuat.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis berupa strategi komunikasi visual yang efektif dalam kampanye anti-perundungan, serta kontribusi akademis berupa pemahaman baru mengenai pemanfaatan *motion graphic* dalam konteks pendidikan sosial. Dengan mengintegrasikan teori komunikasi visual, psikologi remaja, dan teknologi digital, penelitian ini berusaha menghasilkan inovasi media edukasi yang relevan dengan kebutuhan generasi digital (Yulianto, 2016). *Motion graphic* interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi jembatan antara pesan sosial dan dunia digital remaja, sehingga memperkuat kesadaran dan empati terhadap isu perundungan.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Terdahulu tentang *Motion Graphic*

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media berbasis *motion graphic* memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran maupun kampanye informasi, terutama karena keunggulannya dalam menyampaikan pesan secara visual, dinamis, dan menarik. Sebagai contoh, Rudjiono dan Santoso (2023) mengembangkan video *motion graphic* sebagai media *marketing* di sektor industri, dan dalam bidang pendidikan telah dikembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran tematik sekolah dasar (Hartono & Rudjiono, 2015; Zainudin, Rudjiono, & Wicaksono, 2021). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada konten pembelajaran akademik atau promosi, belum menyentuh isu sosial seperti perundungan secara mendalam. Selain itu, pendekatan yang digunakan umumnya bersifat informatif dan non-*interactive*, tanpa melibatkan pengalaman emosional pengguna secara aktif.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, usulan ini mengembangkan *motion graphic interactive* yang dirancang secara khusus untuk kampanye digital anti-perundungan di lingkungan sekolah. Tidak hanya menyampaikan informasi, media yang dikembangkan mengedepankan *storytelling* visual dan desain karakter yang kuat untuk membangun empati serta kesadaran sosial siswa terhadap dampak negatif *bullying*. Hal ini sesuai dengan pendekatan yang menekankan pentingnya metode pembelajaran berbasis empati dan keadilan sosial (Rudjiono, Wibowo, & Satrio, 2017; Rudjiono & Setiawan, 2021). Dengan demikian, strategi pemecahan masalah yang ditawarkan pengusul tidak hanya bersifat edukatif secara

kognitif, tetapi juga menyasar aspek afektif dan perilaku siswa, menjadikannya lebih relevan dan berdampak dalam konteks kampanye sosial di sekolah.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi desain komunikasi visual, teknologi *motion graphic interactive*, dan pendekatan pendidikan karakter dalam satu platform kampanye digital. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada penyampaian konten, maka penelitian ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih *immersive* dan partisipatif. Metode pengembangan yang digunakan pun mencakup tahapan analisis kebutuhan sosial, perancangan desain berbasis nilai-nilai edukatif, hingga uji validitas dan efektivitas di lingkungan sekolah. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini menghadirkan solusi inovatif dalam upaya pencegahan perundungan melalui media digital yang edukatif, komunikatif, dan membangun kesadaran sosial yang mendalam pada peserta didik.

Konsep Perundungan (*Bullying*) dan Dampaknya pada Remaja

Perundungan merupakan bentuk agresi yang dilakukan secara sengaja, berulang, dan ditujukan pada individu tertentu, baik secara langsung maupun melalui media digital (*cyberbullying*). Bentuk perundungan dapat berupa fisik, verbal, relasional, seksual, hingga perundungan daring, dengan perundungan verbal tercatat sebagai bentuk yang paling sering dilaporkan (Han, Ye, & Zhong, 2025). Fenomena ini merupakan masalah global yang memengaruhi anak dan remaja lintas budaya dan negara (Beebe, 2025).

Dampak perundungan terhadap remaja sangat kompleks. Dari sisi psikologis, korban mengalami stres berat, kecemasan, depresi, bahkan berisiko tinggi terhadap pikiran bunuh diri (Bhatia, 2023). Selain itu, dampak fisik juga kerap muncul, mulai dari cedera hingga masalah kesehatan jangka panjang (Yildiz, 2022). Dampak sosial mencakup penurunan konsep diri, rasa tidak berdaya, dan kesulitan menjalin hubungan sehat dengan orang lain (Hidayati & Wahyuni, 2023). Secara umum, korban perundungan mengalami penurunan kualitas hidup dan kesejahteraan secara menyeluruh (Han, Ye, & Zhong, 2025).

Media Edukasi dalam Pencegahan Perundungan

Strategi pencegahan perundungan banyak dilakukan melalui program berbasis sekolah, seperti *Olweus Bully Prevention Program*, *KiVa*, dan *Second Step*, yang terbukti mampu menekan prevalensi perundungan di berbagai negara (Rico-González, Martínez-Merino, Ardigò, & Goth, 2025). Selain pendekatan tradisional, intervensi berbasis teknologi kini semakin populer. Misalnya, program *edutainment interactive* seperti *Free2B* mampu meningkatkan pengetahuan siswa terkait penyelesaian masalah serta mendorong perilaku prososial (Beebe, 2025). Hal ini menegaskan pentingnya integrasi media digital dalam kampanye anti-perundungan.

***Motion Graphic* sebagai Media Edukasi**

Sebagai bentuk media digital, *motion graphic* menggabungkan desain grafis dan animasi untuk menyajikan pesan dengan cara yang dinamis dan mudah dipahami. Visualisasi yang menarik menjadikan *motion graphic* efektif untuk menyampaikan konsep yang kompleks dalam format sederhana (Hanif, 2020). Selain itu, sifat *interactive*-nya memungkinkan pengalaman multisensori yang memperkuat pemahaman penonton (Shaarani, Bakar, Salam, & Shahuddin, 2021). Dalam konteks pendidikan, penelitian menunjukkan bahwa *motion graphic* dapat meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas kampanye sosial (Wang, 2022; Rojas & Martínez-Cano, 2024).

Komunikasi Visual dan Teori Persuasi

Dalam perspektif komunikasi visual, desain pesan harus mempertimbangkan aspek psikologis audiens agar pesan dapat diterima dengan baik (Feng & Cao, 2020). *Motion graphic* sebagai media visual bukan hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai instrumen persuasi. Data visualisasi dan *visual juxtapositions* terbukti mampu meningkatkan emosi audiens, mendorong keterlibatan, serta mengarahkan perilaku sosial tertentu (King, Niederdeppe, & Dahl, 2021). Dengan demikian, kekuatan komunikasi visual dapat dioptimalkan dalam kampanye pencegahan perundungan melalui media animasi yang persuasif.

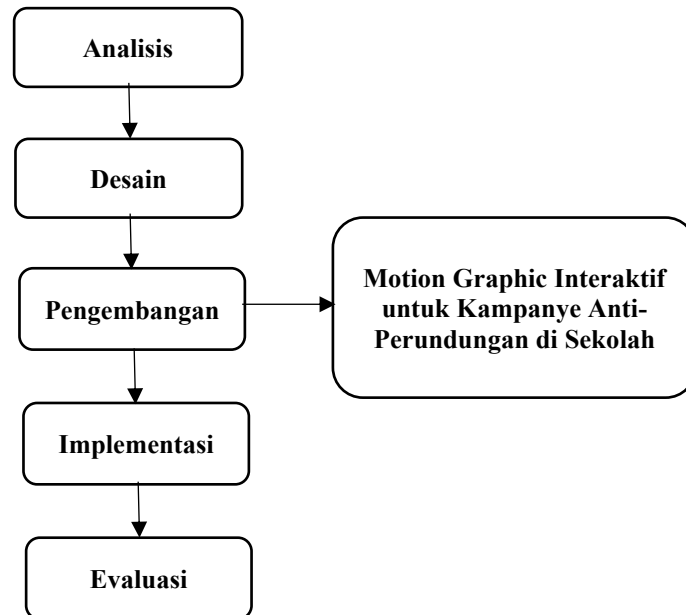
Keterkaitan *Motion Graphic* dengan Literasi Digital Remaja

Remaja digital masa kini merupakan generasi yang sangat akrab dengan media sosial dan aplikasi berbasis teknologi. *Motion graphic* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi digital melalui penyediaan konten edukatif yang *interactive* dan menarik (Wang, 2022). Aksesibilitasnya melalui berbagai platform daring memungkinkan penyebaran luas, sekaligus mendukung pembelajaran seumur hidup (Rojas & Martínez-Cano, 2024). Integrasi literasi digital dengan media visual *interactive* diharapkan dapat membekali remaja dengan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran kritis dalam menghadapi isu perundungan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dimodifikasi dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk berupa media edukatif yang tidak hanya dirancang, tetapi juga diuji efektivitasnya di lingkungan nyata. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang umum diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran dan komunikasi visual.

Proses penelitian berfokus pada tiga aspek utama, yaitu pengembangan, implementasi, dan evaluasi media kampanye digital berupa *motion graphic* interaktif yang dirancang khusus untuk isu anti-perundungan di sekolah. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga memberikan data empiris mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya perundungan.



Gambar 1. Diagram Alir penelitian.

Analisis (*Analysis*)

Tahap awal melibatkan identifikasi kebutuhan dan permasalahan melalui observasi, wawancara dengan guru serta siswa, dan studi literatur mengenai fenomena perundungan di sekolah. Analisis ini juga mencakup kajian terhadap media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial di kalangan remaja.

Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, dilakukan penyusunan *storyboard*, naskah visual, desain karakter, serta narasi kampanye. Proses perancangan mengedepankan pendekatan *visual storytelling* dan desain empatik, sehingga pesan anti-perundungan dapat tersampaikan secara persuasif dan membangun empati audiens.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media *motion graphic* interaktif diproduksi menggunakan perangkat lunak animasi dan desain komunikasi visual. Media dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti pilihan klik, percabangan cerita, dan audio pendukung, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif.

Implementasi (*Implementation*)

Produk yang telah dikembangkan diujicobakan di sekolah sasaran. Uji coba melibatkan guru bimbingan konseling (BK) dan siswa sebagai pengguna langsung. Tujuannya adalah memperoleh respon awal terkait kualitas tampilan, kejelasan pesan, serta daya tarik media.

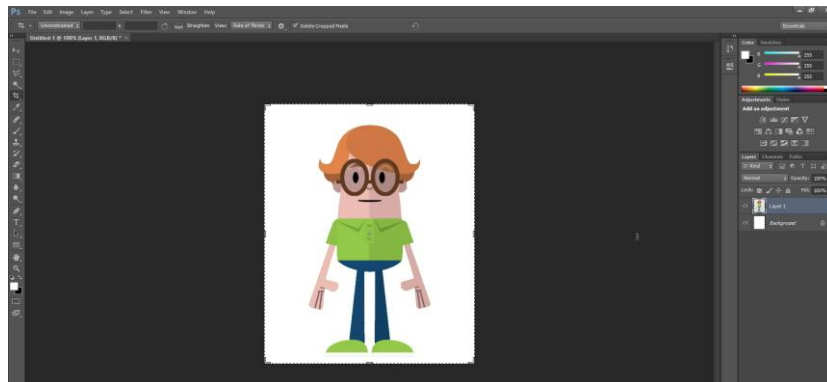
Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir meliputi pengumpulan dan analisis data dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Selain itu, wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman pengguna serta efektivitas media dalam membangun kesadaran sosial tentang perundungan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

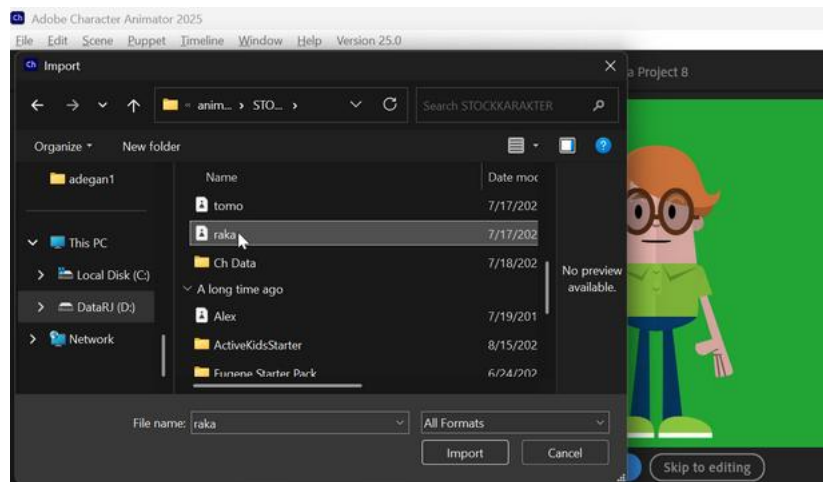
Hasil

Proses pembuatan animasi diawali dengan perancangan karakter utama menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Tahap ini merupakan fondasi penting karena karakter menjadi pusat dalam menyampaikan pesan anti-perundungan. Setiap tokoh, seperti Raka, Nina, Tomo, Adit, dan Riko, digambar dalam bentuk vektor agar hasilnya tajam, fleksibel, serta mudah dianimasikan. Untuk mempermudah proses animasi, setiap bagian tubuh dipisahkan pada *layer* yang berbeda, kemudian diberi label sesuai dengan fungsi gerakannya. Dengan cara ini, karakter dapat digerakkan secara lebih natural pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. Desain karakter utama menggunakan Adobe Illustrator.

Setelah proses desain selesai, file karakter disimpan dalam format *.ai* atau *.psd* untuk memastikan kompatibilitas dengan perangkat lunak animasi. File tersebut kemudian di-*import* ke dalam *Adobe Character Animator* untuk diproses lebih lanjut. Pada tahap ini, dilakukan sinkronisasi antara suara, ekspresi wajah, serta gerakan tubuh karakter. Teknologi *Adobe Character Animator* memungkinkan karakter merespon gerakan wajah dan suara pengisi, sehingga menghadirkan pengalaman animasi yang interaktif dan realistis.



Gambar 3. Proses *import* karakter ke Adobe Character Animator.

Tahap berikutnya adalah pengisian suara atau *dubbing*, yang dilakukan dengan cara merekam dialog sesuai dengan naskah kemudian dipadukan dengan ekspresi wajah karakter. Proses ini tidak hanya sekadar memberikan suara, tetapi juga menambahkan emosi dan nuansa komunikasi yang lebih nyata. Dengan adanya sinkronisasi antara suara dan ekspresi, karakter dalam animasi tampak lebih hidup dan mampu menyampaikan pesan dengan lebih kuat.



Gambar 4. Proses pengisian suara karakter di Adobe Character Animator.

Hasil akhir dari keseluruhan tahapan ini adalah sebuah animasi interaktif berjudul “*Berani Bicara, Berani Membela*”. Animasi ini menampilkan tiga adegan utama yang dirancang untuk menyampaikan alur cerita dengan jelas sekaligus memberikan pesan moral kepada penonton. Adegan pertama memperlihatkan Raka yang menjadi korban perundungan oleh Tomo dan teman-temannya di lorong sekolah, menggambarkan situasi nyata yang sering dialami siswa di lingkungan pendidikan.



Gambar 5. Adegan 1 perundungan di lorong sekolah.

Adegan kedua menampilkan sosok Nina yang hadir memberikan dukungan kepada Raka di ruang kelas. Melalui percakapan keduanya, tergambar pentingnya solidaritas dan keberanian untuk mendukung korban perundungan. Dukungan dari teman sebaya ini menjadi salah satu faktor penting yang mendorong korban berani melapor.



Gambar 6. Adegan 2 percakapan Nina dan Raka di kelas.

Adegan ketiga menunjukkan momen ketika Raka bersama Nina memberanikan diri untuk melaporkan kasus perundungan kepada Bu Nani, guru BK. Adegan ini menekankan peran penting sekolah dalam memberikan perlindungan serta solusi bagi korban, sekaligus memberikan pesan bahwa keberanian untuk melapor merupakan langkah awal yang sangat berharga dalam menghentikan perundungan.



Gambar 7. Adegan 3 pelaporan kasus *bullying* ke guru BK.

Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari proses pembuatan animasi menunjukkan bahwa setiap tahap telah dirancang dengan sistematis untuk mendukung pesan utama mengenai anti-perundungan. Perancangan karakter dengan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* menjadi landasan yang

kuat karena karakter yang digambar dalam format vektor tidak hanya memberikan kualitas visual yang tajam, tetapi juga fleksibilitas dalam proses animasi. Pemisahan bagian tubuh dalam *layer* yang berbeda memperlihatkan perencanaan teknis yang matang, sehingga gerakan karakter dapat ditampilkan secara natural dan realistis.

Tahap selanjutnya, yaitu pengolahan karakter melalui *Adobe Character Animator*, memperlihatkan integrasi teknologi dalam menciptakan animasi yang interaktif. Sinkronisasi antara suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh menjadikan karakter lebih hidup. Hal ini memperkuat pesan yang ingin disampaikan karena audiens tidak hanya mendengar dialog, tetapi juga merasakan emosi dari karakter secara visual. Kehadiran *dubbing* menambah dimensi emosional, di mana suara yang sinkron dengan ekspresi mendukung realisme sekaligus meningkatkan kedalaman pesan komunikasi.

Pada bagian adegan, animasi “*Berani Bicara, Berani Membela*” berhasil mengilustrasikan alur cerita yang runtut dan relevan dengan realitas sosial di sekolah. Adegan pertama yang menampilkan Raka sebagai korban perundungan menggambarkan peristiwa yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mampu menumbuhkan empati penonton. Adegan kedua memperlihatkan peran dukungan teman sebaya, yang memberi penegasan bahwa solidaritas memiliki peran penting dalam membangun keberanian korban. Sementara itu, adegan ketiga menyoroti pentingnya peran sekolah, khususnya guru BK, dalam memberikan solusi dan perlindungan. Rangkaian adegan ini memperlihatkan bahwa animasi tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga edukatif karena menyampaikan pesan moral secara eksplisit.

Secara keseluruhan, hasil pembuatan animasi ini menunjukkan keterpaduan antara aspek teknis dan pesan yang ingin disampaikan. Proses desain yang terstruktur, pemanfaatan perangkat lunak animasi modern, serta penggambaran adegan yang kontekstual menjadikan animasi mampu berfungsi sebagai media edukasi yang efektif. Animasi ini tidak hanya mengajarkan pentingnya keberanian melawan perundungan, tetapi juga menekankan bahwa dukungan dari teman dan lembaga pendidikan adalah kunci dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah media kampanye digital berupa animasi interaktif berjudul “*Berani Bicara, Berani Membela*” yang dirancang untuk menyampaikan

pesan anti-perundungan di sekolah dengan pendekatan visual dan audio yang dekat dengan generasi muda. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan perancangan karakter menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*, pengolahan animasi serta sinkronisasi suara melalui *Adobe Character Animator*, hingga penyusunan adegan dengan *Corel VideoStudio*. Hasil akhirnya menampilkan tiga adegan utama yang secara runtut memperlihatkan situasi perundungan, dukungan teman sebaya, serta keberanian korban bersama peran guru BK dalam menyelesaikan masalah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* interaktif mampu menghadirkan pesan moral yang kuat, membangun empati, serta mendorong siswa untuk berani melapor ketika menghadapi kasus perundungan. Selain memberikan gambaran nyata mengenai dampak perundungan, animasi ini juga menegaskan adanya peluang perubahan positif bagi pelaku jika diberikan pembinaan yang tepat. Dengan kekuatan narasi visual yang interaktif, animasi ini memiliki potensi besar untuk menjadi media edukatif dan kampanye digital yang berkelanjutan dalam membangun budaya sekolah yang aman, ramah, serta bebas dari segala bentuk kekerasan.

Saran

Pengembangan media *motion graphic* interaktif ini sebaiknya terus dilakukan dengan penyempurnaan konten, baik dari sisi visual maupun narasi, agar semakin relevan dengan kondisi nyata di sekolah. Pihak sekolah diharapkan dapat memanfaatkan animasi ini sebagai bahan kampanye dan materi pendukung dalam layanan bimbingan konseling, sehingga pesan anti-perundungan dapat tersampaikan lebih efektif. Selain itu, penyebaran melalui platform digital dan media sosial juga perlu diperluas untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Penelitian berikutnya dapat menambahkan evaluasi jangka panjang guna melihat dampak nyata media ini terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa di lingkungan sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Arpan. (2025). The use of educational animations in anti-bullying campaigns. *International Journal of Digital Society Research*, 30(1).
- Aslamyiah, S., & Susilo, M. (2022). Implementasi pembelajaran digital berbasis *motion graphic*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 77–89.
- Beebe, J. E. (2025). A nation at risk: Bullying among children and adolescents. In *Youth at risk: A prevention resource for counselors, teachers, and parents* (pp. 425–446). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781394347445.ch18>
- Bhatia, R. (2023). The impact of bullying in childhood and adolescence. *Current Opinion in Psychiatry*, 36(6), 461–465. <https://doi.org/10.1097/YCO.0000000000000900>

- Dib, M., Abu-Rahmeh, N., & Naja, N. (2024). Bullying and mental health among adolescents: A systematic review. *Journal of Adolescent Health*, 75(2), 115–124.
- Feng, Q., & Cao, T. (2020). Application of psychology in design from the perspective of visual communication. *Revista Argentina de Clinica Psicologica*, 29(1), 632–639. <https://doi.org/10.24205/03276716.2020.84>
- Ferrer, M., Ali, S., & Hughes, R. (2024). Digital media interventions for social change: Motion graphics in youth education. *Journal of Media and Communication Studies*, 46(3), 220–235.
- Hadi, N. (2022). Digital literacy and youth resilience in the face of cyberbullying. *Journal of Educational Technology*, 14(2), 55–66.
- Halid, A., & Mandala, R. (2021). Motion graphics as learning media: Building empathy through visual storytelling. *Journal of Visual Communication*, 9(1), 23–34.
- Han, Z.-Y., Ye, Z.-Y., & Zhong, B.-L. (2025). School bullying and mental health among adolescents: A narrative review. *Translational Pediatrics*, 14(3), 463–472. <https://doi.org/10.21037/tp-2024-512>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Hartono, D. S., & Rudjiono. (2015). Media pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran Bahasa Inggris "The theme I have a pet" untuk kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8(1).
- Hidayati, L. N., & Wahyuni, S. (2023). The impact of bullying on adolescent self-concept. *Bali Medical Journal*, 12(1), 462–466. <https://doi.org/10.15562/bmj.v12i1.3773>
- Jeong, Y. (2024). Animated campaigns and youth engagement in social issues. *Asian Journal of Communication*, 34(1), 101–118.
- Ji, S. (2024). Motion graphics in the digital age: Persuasive communication strategies. *Journal of Digital Media*, 15(2), 45–59.
- King, A., Niederdeppe, J., & Dahl, E. (2021). Visual juxtapositions as exemplars in messages promoting healthy dietary behavior. *Health Communication*, 36(10), 1200–1215. <https://doi.org/10.1080/10410236.2020.1748835>
- Lusi, R. (2024). Visual empathy in digital campaigns: A case study of anti-bullying media. *Journal of Creative Communication*, 19(4), 305–320.
- Muzdalifah, F., & Prakoso, R. (2022). Efektivitas desain komunikasi visual dalam pendidikan anti-bullying. *Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2), 88–97.
- Rico-González, M., Martínez-Merino, N., Ardigò, L. P., & Goth, U. S. (2025). Using physical education interventions to prevent bullying at school: A systematic review. *Journal of Research in Childhood Education*, 39(1), 128–150. <https://doi.org/10.1080/02568543.2024.2369138>
- Rojas, R. V. B., & Martínez-Cano, F.-J. (2024). The evolution of animation and motion graphics through contemporary AI technologies. In *Revolutionizing communication: The role of artificial intelligence* (pp. 16–25). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003473633-2>

- Rudjiono, & Santoso, E. D. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran tematik Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1: Studi kasus di SDN Leyangan. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(1), 109–123.
- Rudjiono, & Setiawan, N. D. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis multimedia pada materi impuls dan momentum. *Teknik: Jurnal Ilmu Teknik dan Informatika*, 1(1), 26–34.
- Rudjiono, M. C. W., & Satrio, D. (2017). Perancangan sistem pemantauan gerak menggunakan desain komunikasi visual di DINHUBKOMINFO Kabupaten Demak dengan metode *background subtraction*. *SEM NasteknoMedia Online*, 5(1), 1–2.
- Shaarani, A. S., Bakar, N., Salam, S., & Shahuddin, M. S. (2021). Using motion graphic video in higher education to teach programming. *International Journal of Computer Information Systems and Industrial Management Applications*, 13, 200–208.
- Susanto, T. (2016). *Media pembelajaran berbasis animasi: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Wang, J. (2022). Research on the construction and application of digital education resources from the perspective of motion graphic animation. In *Proceedings of the 2022 11th International Conference of Educational Innovation through Technology (EITT)* (pp. 43–48). IEEE. <https://doi.org/10.1109/EITT57407.2022.00013>
- Wira, R., Bimantoro, Y., & Setyaningsih, I. (2022). Peran media digital dalam kampanye sosial. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 55–70.
- Wulandari, D. (2020). Motion graphic sebagai media komunikasi persuasif. *Jurnal Seni dan Desain*, 15(1), 12–22.
- Yeo, H. (2025). Youth, empathy, and digital campaigns: The role of motion graphics. *Journal of Youth Studies*, 28(1), 75–90.
- Yildiz, I. (2022). Effects of bullying on child health. In *Handbook of research on bullying in media and beyond* (pp. 296–308). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5426-8.ch018>
- Yulianto, A. (2016). *Teori komunikasi visual*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Yusmaningsih, R., Delianti, V., Mursyida, H., & Marta, R. F. (2024). Generasi digital dan media edukasi visual. *Jurnal Komunikasi Digital*, 8(2), 144–158.
- Zainudin, A., Rudjiono, & Wicaksono, R. S. (2021). Perancangan media pembelajaran untuk diseminasi teknologi pertanian pekarangan berbasis multimedia interaktif di BPTP Jawa Tengah. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(2), 300–314.