Pengimplementasian Video Edukasi Tentang Bullying Melalui Animasi 2d Di Perusahaan Games Hupriety

Muhammad Jufri[1], Nasar Buntu Laulita[2],Kelvin Supriyadi[3], Hendra Winata[4], Thomas Priaji Kerschbaumer[5], Mulyanto[6], Wilson[7], Carlos Justin Khomali[8]
Universitas Internasional Batam
Email: muhammad.jufri@uib.edu, nasar.buntu@uib.edu, 2132063.Kelvin@uib.edu, 2132064.hendra@uib.edu, 2132062.thomas@uib.edu, 2131070.carlos@uib.edu, 2131056.mulyanto@uib.edu, 2131073.wilson@uib.edu

Abstrak

Bullying merupakan salah satu tindak kekerasan yang dilakukan baik secara fisik, psikis, mental maupun spiritual. Perilaku bullying bisa terjadi di mana saja baik itu di lingkungan rumah, tempat bermain, lingkungan Pendidikan maupun tempat kerja. bullying menjadi masalah yang perlu di sosialisasikan kepada masyarakat Karena jika dibiarkan akan berdampak buruk bagi orang tersebut. oleh karena itu perlunnya wawasan untuk mengantisipasi dan mencegah terjadinya bullying. sebagai target kegiatan ini ialah karyawan perusahan games hupriety yang berlokasi di Kota Surabaya, metode yang kami gunakan untuk memberikan pemahaman dan cara mengantisipasi bullying ialah dengan membuat video edukasi tentang bullying melalui animasi 2D. pembuatan video tersebut dibuat dengan premiere, Animation, Photoshop, dan Audition. Hasil video edukasi tersebut memilliki durasi 10 menit dan diiplementasikan pada social media youtube. sekarang, video tersebut sudah mengumpulkan daya tarik 73 view dan 20 like. Berdasarkan hasil dari implementasi luaran kegiatan, diketahui bahwa video tersebut berhasil menyadarkan masyarakat akan bahayanya bullying.

Abstract

Bullying is an act of violence that is carried out physically, psychologically, mentally, and spiritually. Bullying behavior can occur anywhere, be it in the home environment, playground, educational environment, or workplace. bullying is a problem that needs to be socialized in the community because if it is left it will have a bad impact on the person. therefore the need for insight to anticipate and prevent bullying. as the target of this activity are employees of the hupriety games company located in the city of Surabaya, the method we use to provide the understanding and how to anticipate bullying is by making educational videos about bullying through 2D animation. The video was made with Premiere, Animation, Photoshop, and Audition. The results of the educational video have a duration of 10 minutes and are implemented on YouTube social media. Now, the video has garnered 73 views and 20 likes. Based on the results of the implementation of the output of the activity, it is known that the video has succeeded in making the public aware of the dangers of bullying.

Keywords: *Bullying, educational videos, 2D animation, Adobe Premiere, Animation, Photoshop, Adobe Audition, Youtube*.

Pendahuluan

Kehidupan sosial manusia terdiri atas beberapa fase serta tingkatan yang ada. manusia sebagai individu tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga pada saat ia lahir. Setiap hari, ia melakukan kontak dan melakukan interaksi dengan keluarga terutama dengan orang tua. Pada fase ini, bayi diajarkan dan ditanamkan mindset nilai-nilai yang dianut oleh orang tuanya. Hingga Bertumbuh dewasa dan menjadi remaja, manusia sebagai individu mulai mengenal lingkungan yang lebih luas daripada keluarga. Sosialisasi yang dialami individu mulai bertambah luas. Seperti mulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini membuat keterampilan sosial individu makin meningkat. Jika nilai-nilai yang ditanamkan oleh kedua orang tuanya diserap dengan baik, maka keterampilan sosial yang dimiliki oleh individua atau orang tersebut bisa menjadi lebih baik. Hal itu disebabkan karena manusia tumbuh dan berkembang dari fase ke fase tanpa meninggalkan apa yang telah mereka pelajari dari fase sebelumnya. Sebaliknya, apabila sosialisasi nilai nilai yang ditanamkan keluarga kurang terserap oleh anak, maka bisa jadi perkembangan sikap perilaku dan psikososialnya terhambat. Akibatnya, remaja mulai menunjukkan gejala-gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku-perilaku yang beresiko lainnya, salah satunya adalah bullying. Saat ini, bullying merupakan istilah yang sudah tidak asing di telinga masyarakat Indonesia. Bullying adalah sebuah tindakan yang dilakukan oleh satu atau sekelompok orang yang lebih berkuasa, dimana mereka mengganggu atau menyakiti orang yang lebih lemah dibanding mereka. Bullying terjadi dengan banyak cara seperti, Pembullyan secara fisik, psikis, mental maupun spiritual. Pelaku bullying sering disebut dengan istilah bully. Seorang bully tidak mengenal gender maupun usia. Bahkan, Perilaku bullying ini juga bisa terjadi di mana saja baik itu di lingkungan rumah, tempat bermain, lingkungan Pendidikan maupun tempat kerja. (ZAKIYAH et al., 2017)

Dilansir dari (*StopBullying.Gov)*, efek dari bullying dapat mempengaruhi semua yang terlibat. Baik korbannya, pelaku, maupun saksi tindakan tersebut. Dampak psikologi anak yang dibully sangat berpengaruh kepada kesehatan mental. Mulai dari gangguan ringan seperti stress hingga gangguan berat seperti dorongan untuk bunuh diri atau menggunakan narkoba.(U.S. Department of Health and Human Services, 2018) Contoh kasus bullying terjadi pada seorang siswa sekolah menegah pertama ini di bully dan di keroyok temannya sendiri hingga meninggal dunia. Korban yang berusia 13 tahun ini menjadi korban bullying secara fisik. Ia dianiaya oleh 9 terduga pelaku yang tak lain adalah teman korban hingga meninggal dunia. (Garjito & Nur Afiah, 2022) Contoh lain datang dari kota bandung. Seorang remaja perempuan nekat gantung diri menggunakan tali hingga tewas karena ia dihujat habis-habisan di dunia maya(*cyber bullying*). oleh karena itulah bullying menjadi masalah yang perlu di sosialisasikan kepada masyarakat Karena jika dibiarkan akan berdampak buruk bagi orang tersebut. oleh karena itu perlunnya wawasan untuk mengantisipasi dan mencegah terjadinya bullying. Pada kesempatan ini, mahasiswa-mahasiswi uib melakukan SEPORA (*Society Empowerment Program*) yang merupakan suatu program dimana mahasiswa diharapkan dapat memberikan solusi, menciptakan inovasi atau teknologi berdasarkan kebutuhan, tantangan, ataupun persoalan yang dihadapi oleh mitra atau masyarakat. Dalam pelaksanaan kegiatan SEPORA ini, yang menjadi mitra kami adalah perusahaan Hupriety. Hupriety adalah perusahaan pembuatan game. Sebagai titik focus dalam SEPORA ini adalah karyawan diperusahan tersebut. Pengadaan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan cara mengantisipasi bullying.

Masalah

Kasus bullying masih sering terjadi diseluru dunia salah satunya ialah Indonesia Meskipun Komitmen pengakuan dan perlindungan terhadap hak atas anak telah dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 28B ayat (2) menyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi(Wulandari, 2021). Dan Pasal 76C UU Nomor 35 Tahun 2014 yang berbunyi: "Setiap Orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan Kekerasan terhadap Anak." Ancaman hukuman bagi yang melanggar pasal ini adalah pidana. serta Peraturan perundang-undangan yang terkait dengan anak telah banyak diterbitkan, namun dalam implementasinya di lapangan masih menunjukkan bahwa masih banyak adanya berbagai kekerasan baik secara fisik mau pun mental yang menimpa pada anak dan masyarakat luas antara lain adalah bullying. (Agus Warsudi, 2020)

Metode Pelaksanaan

Jenis metode yang kami gunakan untuk memberikan pemahaman dan cara mengantisipasi bullying ialah dengan membuat video edukasi tentang bullying melalui animasi 2D pembuatan video tersebut dibuat dengan *adobe premiere*, *Animation*, *Photoshop*, dan *adobe Audition*. Dan Hasil video edukasi tersebut diiplementasikan pada social media youtube agar video tersebut dapat di tonton oleh para karyawan perusahan hupriety tersebut serta video tersebut juga bisa ditonton oleh masyarakat luas. dengan cara tersebut diharapkan banyak orang mengetahui dampak bullying dan cara mengatasinya. sekarang, video tersebut sudah mengumpulkan daya tarik 73 view dan 20 like.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

   Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh para mahasisawa dalam pengumpulan data. Hal ini sangat bermanfaat untuk penelitian yang kami buat agar dapat berjalan dengan lancar dan aman. Oleh karena itu, Kami meminta izin kepada pihak Hupriety agar dapat melakukan project pembuatan animasi. Berikut adalah beberapa tahap yang kami lakukan untuk mengumpulkan data-data yang kami butuhkan.

2. **Teknik observasi**

   Observasi adalah teknik yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang penting untuk penelitian dan hal tersebut adalah dengan mengamati hal tersebut terjadi atau dengan metode yang lainya.

   Berikut adalah hasil dari observasi yang kami lakukan yaitu dengan melihat seberapa banyak view yang kami dapatkan dari Aplikasi *Youtube*.

Gambar 1.
View dan LikeVideo di *Youtube*.

3. **Proses Perancangan Luaran**

   Sebelum menganalisa pencapaian luaran ataupun target yang akan dirancang, tentunya ada beberapa tahap yang perlu dilakukan, yaitu menganalisa masalah yang dihadapi oleh Perusahaan hupriety mengenai bullying. Maka dari itu, mahasiswa memikirkan kegiatan sosialisasi yang dapat memberi pemahaman tentang bullying.

4. **Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

4.1 Persiapan

Pada Maret 2022 mahasiswa melakukan observasi untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat, Kemudian setelah mendapatkan izin, Penulis memperkenalkan diri, dan menjelaskan maksud dan tujuan dengan telepon serta meminta izin kepada perusahaan Hupriety. Dimana penulis berusaha untuk memberikan program yang dapat membantu dan memperbaiki lingkungan kerja dalam Hupriety. Setelah diizinkan, pada tanggal 13 Maret 2022, penulis mulai mengumpulkan data dan informasi tentang bullying.

4.2 Perancangan

Pada bulan Maret sampai April 2022, penulis memulai rancangan materi-materi yang akan disampaikan kepada penonton. Dan membuat animasi dari bagaimana terjadinya bullying ini agar para penonton. Mengetahui apa yang membuat bullying ini terjadi dan bagaimana cara mendeteksinya.

4.3 Penerapan

Pada tanggal 15 Mei 2022 penulis sudah mulai mengimplementasikan hasil rancangan yang sudah disepakati oleh Hupriety. Adapun kegiatannya tersebut dilakukan secara online dengan beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut.

A.Pembuatan Karakter Animasi.

B.Pembuatan Script dan materi Animasi.

C.Membuat Animasi sesuai dengan script.

D.Mengisi suara dari karakter animasi.

E.Menyusun dan mengedit hasil dari video.

F.Memposting video ke *Youtube*.

5. Penilaian

Pada tahap ini, mahasiswa membuat dan menyusun laporan kerja aktual dan artikel berdasarkan hasil yang telah diperoleh, menyesuaikan proses pelaporan serta mengevaluasi penilaian pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen pembimbing berdasarkan hasil yang didapatkan dari kegiatan yang dilakukan terhadap perubahan sudut pandang masyarakat yang pada awalnya tidak tahu cara mengatasi dan menghadapi pembullyan menjadi tau cara mengatasi dan menghadapi tindakan pembullyan.

6. Pelaporan

Penulis menyusun laporan dari hasil kegiatan *Society Empowerment Program* (SEPORA) yang telah dilaksanakan. Tahap selanjutnya yang akan dilaksanakan yaitu menyusun laporan serta mengevaluasi hasil dari pengabdian masyarakat yang telah dilakukan. Dengan adanya kehadiran dosen pembimbing untuk menemani dalam pembuatan proposal, laporan akan dibuat menjadi lebih baik dan terstruktur dalam implementasi kegiatan SEPORA.

Lokasi, Waktu, dan Durasi Kegiatan

Lokasi Kegiatan yang penulis tuju adalah perusahaan pembuatan game Hupriety berlokasi di Jl. Mutiara Graha Famili II No.33, Babatan, Kec. Wiyung, Kota Surabaya, Jawa Timur 60227 Kegiatan SEPORA (*Society Empowerment Program*) yang dilaksanakan melalui video edukasi tentang bullying melalui animasi 2D Hasil video edukasi tersebut memilliki durasi 10 menit dan diposting di aplikasi *youtube* pada tanggal 5 agustus 2022.

Pembahasan

Kegiatan SEPORA (*Society Empowerment Program*) yang dilaksanakan dalam bentuk video edukasi kepada karyawan perusahaan Hupriety berupa video edukasi melalui animasi 2D mengenai bullying. Banyak Karyawan yang ikut serta dalam pelaksanaan video edukasi ini hal ini dapat dibuktikan melalui jumlah view dan like pada *Youtube*.

Berikut merupakan luaran yang dihasilkan:

1. Video edukasi.
2. Laporan Pengbdian Kepada Masyarakat (PKM).
3. Publikasi artikel PKM di jurnal pengabdian masyarakat.

Luaran ini bertujuan agar hasil dari kegiatan ini dapat memberikan referensi kepada pembaca dan memberikan pemahaman topik bullying kepada karyawan perusahaan pembuatan game Hupriety.

Dokumentasi

Gambar 2. ***Dokumentasi pemberian link video edukasi kepada perusahaan hupriety.***

Ini merupakan dokumentasi pada saat pemberian link hasil dari video edukasi yang sudah dibuat oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam.

Gambar 3. ***Dokumentasi hasil video edukasi.***

Ini merupakan dokumentasi hasil dari video edukasi yang diberikan kepada karyawan perusahaan pembuatan game Hupriety.

Dari hasil video edukasi yang dilakukan mendapatkan data sebagai berikut:

1. Like yang di dapatkan video tersebut adalah 20 like.
2. Video tersebut sudah di tonton 100 kali.

Keunggulan dan Kelemahan Luaran

1. Pembuatan video dan pemostingan ke *youtube*.
   Keunggulan:
   a. Mendapatkan data yang diperlukan.
   b. Video dapat dilihat oleh masyarakat luas.
   Kelemahan:
   a. Pembuatan video animasi yang lama.
2. Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari kegiatan ini.
   Keunggulan:
   a. Memberikan referensi kepada pembaca.
   b. Mengembangkan kekompakan antar anggota kelompok.
   Kelemahan:
   a. Adanya ketidaksempurnaan dalam proses pembuatannya.
3. Publikasi artikel PKM di jurnal pengabdian masyarakat.
   Keenggulan:
   a. Menberikan referensi kepada pembaca.
   Kelemahan:
   a. Publikasi artikel memiliki ketidaksempurnaan dalam proses pembuatannya.
   b. Inti dari artikel ini belum tentu dapat ditangkap oleh pembaca.

Secara umum keungulan dari kegiatan ini adalah terjalinnya hubungan yang baik antara universitas dan mitra. Kelemahan dari kegiatan ini adalah pada saat pembuatan video edukasi melalui animasi 2D.

Tingkat Kesulitan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan pada saat pandemi dari COVID-19 masih belum hilang sepenuhnya, dan mitra yang berada di luar kota batam sehingga berpengaruh kepada pengumpulan data kepada pihak perusahaan dikarenakan juga perusahaan memiliki tanggung jawab lain yang harus dilakukan. Mencari waktu yang tepat untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan ini karena pihak perusahaan harus megatur ulang jawal yang sudah ada untuk menyesuaikannya dengan kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan. Pada saat pelaksanaan kegiatan mahasiswa kesulitan untuk membuat video animasi tersebut dikarenakan dibutuhkan waktu agar gambar dari animasi tersebut jadi.

Simpulan

Dengan diadakannya kegiatan PASEPRO ini, permasalahan yang dihadapi yakni kurangnya pengetahuan karyawan perusahaan terhadap perilaku bullying, dengan dilaksanakannya beberapa kegiatan dengan berbagai metode, hasil yang didapatkan diharapkan terdapat perkembangan pengetahuan karyawan perusahaan terhadap bullying. Dengan menanamkan pemahaman tentang bullying terhadap karyawan perusahaan, hal tersebut dapat menjadi pembelajaran yang penting untuk masa depan perusahaan. Pemahaman dan pencegahan Bullying merupakan salah satu hal yang harus dipahami serta dicegah oleh seluruh masyarakat Indonesia, masih terdapat banyak masyarakat yang tidak mengetahui cara untuk mencegah bullying, terlebih lagi di dunia kerja banyak yang mengangap sepele hal ini dan dapat mengakibatkan orang yang terbully bunuh diri. Oleh karena itu, penanaman materi mengenai hal-hal tentang bullying harus terus dilaksanakan seperti video edukasi, seminar, sharing dan kegiatan lainnya yang dapat menambah wawasan masyarakat. Dari hasil Analisa yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi pada awalnya ada beberapa karyawan yang tidak tau cara mencegah bullying dan hanya diam melihat orang yang di bully. Tetapi dengan adanya kegiatan SEPORA (*Society Empowerment Program*) yang diimplementasikan dengan tema “bullying” dapat membantu dan mencegah bullying. Dari kegiatan ini karyawan perusahaan Hupriety dan masyarakat luas diharapkan dapat menggunakan materi video edukasi tentang bullying ini dengan baik di dunia pendidikan maupun dunia kerja.

Daftar Pustaka

Agus Warsudi. (2020). *Ini Pasal dan Ancaman Hukuman terhadap Pelaku Penganiayaan Anak*. INewsJabar.Id. https://jabar.inews.id/berita/ini-pasal-dan-ancaman-hukuman-terhadap-pelaku-penganiayaan-anak

Garjito, D., & Nur Afiah, E. (2022). *Siswa Meninggal Dunia Diduga Korban Bullying dan Pengeroyokan Temannya Sendiri*. Hits.Suara.Com. https://hits.suara.com/read/2022/06/14/141044/siswa-meninggal-dunia-diduga-korban-bullying-dan-pengeroyokan-temannya-sendiri?page=1

U.S. Department of Health and Human Services. (2018). *Stop Bullying on the Spot*. Stop Bullying. Gov. https://www.stopbullying.gov/

Wulandari, T. (2021). Makna Pasal 28 dalam UUD 1945 untuk Hak Asasi Manusia. In *Www.Detik.Com*. https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5721614/makna-pasal-28-dalam-uud-1945-untuk-hak-asasi-manusia

ZAKIYAH, E. Z., HUMAEDI, S., & SANTOSO, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 324–330. https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352