

## PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “STOP BULLYING”

Fayshal Umar<sup>1</sup>, Prasetyo Wibowo Yunanto<sup>2</sup>, Vina Oktaviani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, Rawamangun, Kec. Pulogadung, Kota Jakarta Timur, 13220  
e-mail : umarfayshal@gmail.com<sup>1</sup>, prasetyo.wy@unj.ac.id<sup>2</sup>, vinaoktaviani@unj.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara. Namun dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia tak luput dari berbagai masalah. Salah satunya adalah masalah *bullying*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media digital berbasis animasi 2D yang mampu mengedukasi peserta didik tentang *bullying*. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Digital Berbasis Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat “*Stop Bullying*” telah berhasil dikembangkan sebagai media edukasi seputar *bullying* dan mendapatkan skor 85.87%, yakni Sangat Layak menurut tabel persentase Arikunto (2009) untuk digunakan dan disebarluaskan.

**Kata Kunci:** Media Digital, Animasi 2D, Iklan Layanan Masyarakat, *Bullying*

### ABSTRACT

*Education is an important necessity for human because education has a duty to prepare human resources for the development of the nation and state. But in its implementation, education in Indonesia is not free from various problems. One of them is the problem of bullying. The purpose of this study is to produce a digital animation based on 2D animation that is able to educate students about bullying. This research used the Research & Development method with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model. The results of this study indicated that 2D Animation-Based Digital Media in Public Service Advertisements "STOP BULLYING" has been successfully developed as an educational media around bullying and had a score of 85.87%, which was Very Eligible according to the Arikunto percentage table (2009) for use and dissemination.*

**Keywords:** : Digital Media, 2D Animation, Public Service Advertisements, *Bullying*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara. Menurut UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, di Indonesia terdapat beberapa jenjang pendidikan seperti pendidikan dasar (SD, MI, SMP dan MTs), pendidikan menengah (SMA, MA, SMK, dan MAK), dan pendidikan tinggi (program diploma, sarjana, magister, spesialis dan doktor). Dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia tak luput dari berbagai masalah. Salah satunya adalah masalah *bullying*.

Perilaku *bullying* ini seringkali terjadi pada anak-anak, terlebih pada remaja. Hal ini dikarenakan masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi di mana pada tahap perkembangan ini remaja dihadapkan dengan persoalan identitas dan keraguan akan peran setiap individu (Margaretha & Nindya, 2012). Hal ini sejalan dengan salah satu

teori dalam psikologi perkembangan yaitu teori psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson. Pada tahap perkembangan individu dalam teori psikososial Erikson terdapat delapan tahap dimana masing-masing tahapan punya 2 permasalahan sendiri. Tahap yang sangat berkaitan dengan konteks permasalahan *bullying* ialah masa remaja sekitar periode pubertas (usia 10 tahun) sampai usia 20 tahun. Dalam tahap ini individu mulai dihadapkan dengan krisis mengenai identitas diri. Peran orang tua dalam tahapan ini sangat penting karena melalui orang tua seharusnya individu belajar berbagai peran dalam hidupnya. Jika hal tersebut tidak dapat terpenuhi maka individu dapat mengalami kebingungan identitas (Santrock, 2007). Dewasa ini makin banyak kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan Indonesia. Menurut data Laporan Kinerja KPAI tahun 2017 (Hendrian, 2018), di tahun 2011 – 2017 ada 846 korban *bullying* dan 584 pelaku *bullying*. Berikut rincian data korban dan pelaku *bullying* menurut Laporan Kinerja KPAI 2017 dalam bentuk diagram batang:



Gambar 1. Diagram Korban dan Pelaku Bullying  
Sumber: LKKPAI (2017)

Gambar 1 menjelaskan bahwa pada tahun 2011 terdapat 56 korban *bullying* dan 48 pelaku *bullying*, tahun 2012 terdapat 130 korban *bullying* dan 66 pelaku *bullying*, tahun 2013 terdapat 96 korban *bullying* dan 63 pelaku *bullying*, tahun 2014 terdapat 154 korban *bullying* dan 93 pelaku *bullying*, tahun 2015 terdapat 122 korban *bullying* dan 131 pelaku *bullying*, tahun 2016 terdapat 129 korban *bullying* dan 116 pelaku *bullying*.

Pada tahun 2019 juga telah terjadi beberapa kasus *bullying*, yakni kasus siswi SMP Pontianak yang *dibully* oleh 12 orang siswi SMA, dan kasus siswi SD Negeri 1 Cibodas Pagauban yang *dibully* oleh temannya dengan cara menginjak-injak sepatunya. Dari banyaknya laporan kasus *bullying* tersebut, sudah sepantasnya para peserta didik mendapatkan perlindungan dari berbagai pihak. Hal ini telah diatur dalam UU 35/2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, pasal 54 yang berbunyi: (1) Anak di dalam dan di lingkungan satuan pendidikan wajib mendapatkan perlindungan dari tindak kekerasan fisik, psikis, kejahatan seksual, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain. (2) Perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, aparat pemerintah, dan/atau masyarakat.

Dampak dari perilaku *bullying* sangat berbahaya, menurut Cakrawati (2015: 15) dampak *bullying* dapat berkepanjangan, seperti depresi, minder, malu, luka fisik, merasa terisolasi, bahkan dapat menyebabkan keinginan untuk mengakhiri hidup. *Bullying* terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Coloroso (2006: 47), *bullying* terbagi menjadi 4

jenis yakni *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* sosial, dan terakhir *bullying* elektronik yang prosesnya pembullyannya menggunakan perangkat elektronik, internet, hingga media sosial. Namun selain 4 berfungsi sebagai alat untuk melakukan tindakan *bullying*, internet dan media sosial juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatasi permasalahan *bullying*. Contohnya untuk mengkomunikasikan edukasi seputar *bullying*. Di Indonesia, pertumbuhan penggunaan internet dan media sosial telah berkembang sangat pesat.

Menurut data *Wearesosial Hootsuite* jumlah pengguna internet di Indonesia pada Januari 2018 menembus 132,7 juta pengguna dan populasi pengguna perangkat mobile angkanya lebih tinggi, yakni mencapai 177,9 juta pengguna. Kemudian berdasarkan hasil riset *Wearesosial Hootsuite* yang dirilis Januari 2019 pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Jumlah tersebut naik 20% dari survei sebelumnya. Dari data survei *Wearesosial Hootsuite* tentang jumlah pengguna internet dan media sosial di Indonesia, ada peluang untuk mengatasi masalah *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan Indonesia.

Maka dari itu, mengkomunikasikan media edukasi seputar *bullying* dengan memanfaatkan internet dan media sosial sangat memungkinkan untuk dilakukan. Komunikasi tersebut harus bersifat persuasif, supaya mampu mempengaruhi dan memotivasi peserta didik untuk tidak melakukan tindakan *bullying*. Dalam hal ini, media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah iklan layanan masyarakat. Menurut Pujiyanto (2013:8), iklan layanan masyarakat (ILM) merupakan ajakan atau imbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum melalui perubahan kebiasaan atau perilaku masyarakat dari yang tidak/kurang baik menjadi yang lebih baik.

Selain harus bersifat persuasif, media iklan layanan masyarakat tersebut juga harus bisa menarik perhatian dan memudahkan *audience* dalam memahami apa 5 yang disampaikan. Karena media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif afeksi dan psikomotor dapat dipercepat (Setiawati dan Dermawan, 2008).

Dalam hal ini, solusi yang dapat digunakan adalah menerapkan animasi ke dalam iklan layanan masyarakat yang akan dikembangkan. Menurut O'day (2007), penggunaan animasi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain. Salah satu kelebihannya adalah informasi yang didapatkan dari animasi tersimpan pada memori jangka panjang. Hasil dari penelitian Santosa (2016), tentang Film Animasi 3D Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Pelecehan Seksual Terhadap Anak, menunjukkan bahwa respon penonton terhadap film animasi ini sangat positif dengan rata-rata persentase 90,75% sehingga produk tersebut dapat dijadikan sebagai media sosialisasi, informasi maupun pembelajaran tentang bahaya tindakan pelecehan seksual. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan *bullying* di lingkungan pendidikan Indonesia, akan dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Digital Berbasis Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat "Stop Bullying".

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1. Multimedia Development Life Cycle (MLDC)**

Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MLDC)* yang telah direvisi oleh Iwan Binanto. Menurut Sutopo (dalam buku Iwan Binanto, 2010: 259) metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.

- 1) *Concept* (konsep), tahapan awal pada metode pengembangan media ini.
- 2) *Design* (perancangan), pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan video yang akan dibuat dalam bentuk desain wireframe. Desain
- 3) *Material Collecting* (pengumpulan bahan), pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pembuatan *asset* atau bahan yang akan digunakan di tahap *assembly*, seperti asset desain karakter, asset desain *background*, asset desain pelengkap dan asset audio.
- 4) *Assembly* (pembuatan), pada tahap ini dilakukan proses *compositing* dan *editing* seluruh *asset* yang telah dibuat dan dikumpulkan, menjadi sebuah master file.
- 5) *Testing* (pengujian), dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan video dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Fungsi dari tahap ini adalah melihat hasil pembuatan video apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Tahap testing yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba alpha dan tahap uji coba beta. Tahap uji coba alpha dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, jika dalam proses uji coba masih terdapat saran untuk melakukan perubahan maka media akan direvisi, apabila dari hasil uji coba media tersebut memenuhi kriteria kelayakan maka akan dilakukan uji coba beta yang dilakukan oleh beberapa responden.
- 6) *Distribution* (penyebaran), media akan disebarluaskan melalui media yang telah ditentukan.

## 2.2. Sasaran Produk

Sasaran dari pengembangan produk ini adalah peserta didik Indonesia dengan jenjang pendidikan menengah (SMA, MA, SMK, dan MAK), dan pendidikan tinggi (program diploma dan sarjana) yang aktif menggunakan media sosial.

## 2.3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif penelitian pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sukmadinata (2006:164) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Teknik pengumpulan informasi/data yang digunakan untuk mendapatkan informasi seputar materi tentang *bullying* menggunakan metode studi pustaka. Menurut Nazir (2013: 93) studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Dalam penelitian ini, studi pustaka dilakukan menggunakan buku, dan data dari internet. Teknik pengumpulan informasi/data yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil instrumen ahli materi, ahli media, dan responden menggunakan metode kuesioner/angket. Menurut Kartono (1990: 200), kuesioner atau angket merupakan suatu penyelidikan mengenai suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak), dilakukan dengan jalan mengedarkan suatu daftar pertanyaan berupa formulir-formulir yang diajukan secara tertulis kepada sejumlah subyek untuk mendapatkan jawaban atau respons tertulis seperlunya.

## 2.4. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang peroleh berupa angka-angka dari hasil instrumen. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner uji

ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Menurut Arikunto (1993: 207) data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang 46 diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Presentase\ kelayakan\ (\%) = \frac{skor\ yang\ diobservasi}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Hasil persentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Menurut Arikunto (2009: 44) pembagian kategori kelayakan ada lima. Skala ini memperhatikan rentang dari bilangan persentase. Nilai maksimal yang diharapkan adalah 100% dan minimum 0%. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto (2009: 44) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Persentase Kelayakan**  
 Sumber: Arikunto (2009:44)

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Kategori Kelayakan</b>
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21-40 %	Tidak Layak
41-60 %	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*”. Proses perancangan produk ini meliputi 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.

#### 3.1. Concept

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi dan data seputar *bullying* untuk dirancang menjadi sebuah materi. Informasi dan data yang telah didapat, kemudian di konsultasikan dan di diskusikan bersama ahli materi yang terdiri dari satu orang ketua UPT LBK UNJ, dan dua orang guru BK SMAN 3 Palopo untuk memperoleh data yang valid untuk dijadikan materi. Materi tersebut meliputi pengertian *bullying*, faktor penyebab terjadinya *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying*, pencegahan *bullying*, dan bystander dalam kasus *bullying*. Materi tersebut akan dijadikan acuan untuk pembuatan naskah dan *storyboard*. Setelah selesai membuat materi, selanjutnya dilakukan pembuatan naskah. Naskah ini berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan video dalam bentuk narasi.

#### 3.2. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan video yang akan dibuat berupa desain *wireframe*. *Wireframe* ini nantinya akan dijadikan acuan penataan asset atau bahan di dalam pembuatan video.

### 3.3. Material Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pembuatan *asset* atau bahan yang akan digunakan di tahap *assembly*, seperti *asset* desain karakter, *asset* desain background, *asset* desain pelengkap dan *asset* audio. Pembuatan *asset* karakter dan *background* menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2019, kemudian pembuatan *asset* audio menggunakan *software* Adobe Audition CC 2018. Berikut adalah gambar proses pembuatan *asset* karakter dan *background* menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2019:



Gambar 2. Asset Desain Karakter Keseluruhan



Gambar 3. Asset Desain Background Keseluruhan



Gambar 4. Asset Desain Tambahan

### 3.4. Assembly

Pada tahap ini dilakukan proses *compositing* dan *editing* seluruh *asset* yang telah dibuat dan dikumpulkan, Dalam proses *compositing* dan *editing*, *software* yang digunakan adalah Adobe After Effect CC 2019 dan Adobe Premier Pro CC 2019. Dalam proses *compositing* dan *editing* ini, *asset-asset* yang telah dibuat disatukan menjadi

sebuah *scene* video. Ada beberapa tahapan dalam pembuatan suatu *scene* seperti memasukan melakukan penataan letak objek, menerapkan beberapa efek serta prinsip animasi, dan melakukan proses rendering hingga menghasilkan sebuah file jadi suatu *scene*. Setelah selesai membuat seluruh *scene* yang dibutuhkan, selanjutnya adalah proses *compositing* dan *editing* seluruh *scene* yang telah dibuat. Proses tersebut dilakukan menggunakan software Adobe Premier Pro CC 2019.

### 3.5. Testing

Pada tahap ini, dilakukan uji coba yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba *alpha* dan tahap uji coba *beta*. Tahap uji coba *alpha* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dan tahap uji coba *beta* yang dilakukan oleh beberapa responden (peserta didik). Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dibuat layak digunakan dan di distribusikan. Hasil uji coba media ini dilakukan terhadap 3 orang ahli media, 3 orang ahli materi, dan 126 orang responden dari berbagai tingkatan pendidikan. Ahli media terdiri dari 2 dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ, dan 1 dosen Tata Rias UNJ. Ahli materi terdiri dari 1 ketua UPT LBK UNJ dan 2 guru BK SMAN 3 Palopo. Hasil dari pengujian tersebut mendapatkan hasil yang layak.

### 3.6. Distribution

Pada tahap ini, media telah disebarluaskan melalui media sosial Youtube. Hasil akhir produk berbentuk video dengan format .mp4, dan resolusi yang digunakan adalah *full HD* (1920 x 1080). Hasil akhir produk dapat dilihat di media sosial Youtube dengan membuka alamat *web* berikut: [www.youtube.com/watch?v=pref4mwiqeE](http://www.youtube.com/watch?v=pref4mwiqeE) atau [bit.ly/videoStopBullying](http://bit.ly/videoStopBullying).



Gambar 5. Tampilan Saat Pemutaran Produk pada Youtube

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, produk akhir dari penelitian ini berupa video iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” berbasis animasi 2D. Produk ini dikembangkan sebagai penyempurnaan media edukasi seputar *bullying* yang telah ada, dan juga menjadi solusi atas permasalahan *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan. Media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” dapat membantu peserta didik dalam mempelajari edukasi seputar *bullying* seperti: pengertian *bullying*, penyebab terjadinya *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying*, pencegahan *bullying*, pengaruh *bystander* dalam *bullying*, dan ajakan untuk stop *bullying*. Media ini dapat di akses dimana saja dan kapan saja menggunakan media sosial Youtube.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, P.R. 2008. *Meredam Bullying : 3 cara efektif menanggulangi kekerasan pada anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Berger, Bruce Ph.D. 2005. *Persuasive Communication Part I*. U.S. Pharmacist a Jobson Publication
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Cakrawati, Fitria. 2015. *Bullying Siapa Takut?*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Coloroso, Barbara. 2006. *Stop Bullying*. Jakarta: Serambi.
- Doktersehat. 2019. *Bullying: Penyebab, Dampak, Jenis, Cara Mengatasi, dll* <https://doktersehat.com/bullying/>, diakses pada 13 Januari 2020.
- Djali & Muljono, Pudji. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Flew, T. 2008. *New Media : An Introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Generasi Indonesia Anti Bullying, (2014). *Tipe-Tipe Bullying*. <https://generasiindonesiaantibullying.wordpress.com/2014/02/11/tipe-tipebullying/>, diakses pada 15 Juli 2019.
- Hawkins, D. L., Pepler, D., & Craig, W. M. 2001. *Peer interventions in playground bullying*. *Social Development*, 10, 512-527.
- Hendrian, Dedi. 2018. *Laporan Kinerja KPAI Tahun 2017*. <http://www.kpai.go.id/lakip/laporan-kinerja-kpai-tahun-2017>, diakses pada 14 Juli 2019.
- Kapti, R. E. 2010. *Efektifitas Audiovisual Sebagai Media Penyuluhan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu Dalam Tatalaksana Balita Dengan Diare di Dua Rumah Sakit Kota Malang*. Universitas Indonesia.
- Kartono, K. 1990. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Katadata.co.id. 2019. *Berapa Pengguna Media Sosial Indonesia?*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/02/08/berapa-penggunamedia-sosial-indonesia>, diakses pada 05 Mei 2019.
- Kurnia, Imas. 2006. *Bullying*. Yogyakarta: Relasi Inti Media.
- Muliani, Hanlie dan Pereira, Robert. 2018. *Why Children Bully?*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurfath. 2012. *Pengaruh Iklan Layanan Masyarakat STOP PIRACY Terhadap Pengetahuan Khalayak Tentang Pencegahan Membeli VCD/DVD Bajakan*. Universitas Prof. Dr. Moestopo.
- O'Day, D.H. 2007. *The value of animations in biology teahing: a study of long term memory retention*. CBE-Life Science Education.
- Pribadi, Benny A. M. A. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Puspitasari, Dea Garin. 2018. *Pengaruh Terpaan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Di Televisi Terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat (Survei ILM "Imunisasi Massal*



- Campak dan Rubella” dalam Menanggapi Imunisasi Measles and Rubella di Perumahan Purwomartani Kalasan*). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
- Ruky, Achmad S. 2013. *Sistem Manajemen Kinerja*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- S., Hackbarth. 1996. *The Educational Technology Handbook*. Englewood Cliffs. New Jersey: Educational Technology Publications Inc.
- Salmivalli, C., Lagerspetz, K., Bjorkqvist, K., Osterman, K., & Kaukiainen, A. (1996). *Bullying as a Group Process: Participant Roles and Their Relations to Social Status Within The Group*. *Aggressive Behavior*, 22(1), 1-15.
- Santosa, I Putu Dharma. 2016. *Film Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Pelecehan Seksual Terhadap Anak*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Santrock, J. W. 2007. *Remaja, Edisi sebelas*. Surabaya: Penerbit Erlangga.
- Setiawati, S., & Dermawan, A.C. (2008). *Proses pembelajaran dalam pendidikan kesehatan*. Jakarta: Trans info media.
- Sidiq, Fajar. 2018. *Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia Semakin Tinggi*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20180201/101/733037/penggunaperangkat-mobile-di-indonesia-semakin-tinggi-ini-datanya>. Diakses pada 05 Mei 2019.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suranto, Aw. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Swearer, S. M. (Ed.). 2010. *Assessment of bullying/victimization: The problem of comparability across studies and across methodologies*. New York: Routledge/Taylor & Francis Group.
- Thomas, Frank dan Johnston, Ollie. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Edition.
- Wiyani, Ardy Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.