

# Perancangan Video Profil pada Kampanye Non-Komersial Kenali Dirimu

**Irfan Rizal Nugraha**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,  
Universitas Esa Unggul  
irfan.rizal.nugraha19@gmail.com

**Ahmad Fuad**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,  
Universitas Esa Unggul  
Ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

## 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/ psikologis 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. Ini dikarenakan pada masa-masa ini adalah 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)

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.

## KAJIAN TEORI

### ***Bullying***

“*Bully* di sekolah bukan hal sepele. Saking seriusnya, sampai ada yang melakukan *bullycide*, *suicide* yang diakibatkan oleh penderitaan tak tertahankan akibat menjadi korban *bully*,” (Muhammad Iqbal, 2017). “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)

Dapat penulis simpulkan bahwa bully paling banyak terjadi pada usia 12 – 17 tahun dengan banyak dampak mulai dari depresi sampai berujung pada kematian.

### **Video Profil**

Menurut Agustrijanto 2001: 133 company profile atau profile perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku. Pernyataan tersebut memberikan pengetahuan kepada kita bahwa pada awalnya company profile suatu perusahaan hanya berbentuk sebuah buku yang merupakan hasil print out yang berisi data-data dan segala sesuatu tentang perusahaan seperti yang dijelaskan di atas.

## METODOLOGI

### **Data yang dibutuhkan**

#### 1. 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 pengambilan video yang menarik.

## 2. Data Sekunder

Dalam perancangan ini data sekunder didapat dari studi pustaka atau kajian literatur melalui buku dan internet.

### **Metode pengumpulan data**

#### 1. Wawancara

Narasumber yang diwawancara pada perancangan ini meliputi Ibu Sulis selaku Psikolog dan Dekan dari fakultas psikologi, Ibu Ida selaku 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 pengambilan video yang menarik.

#### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka didapatkan melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik serta objek penelitian.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan meliputi pengambilan foto bersama narasumber.

#### 4. Observasi

Observasi dilakukan langsung di lingkungan pendidikan yang ada di Tangerang, yaitu SMPN 19 Kota Tangerang

## **PEMBAHASAN**

### **Tujuan Kreatif**

Perancangan video profil kenali dirimu ini dibuat sebagai media penyampaian informasi tentang pengalaman penulis yang menyaksikan banyak perilaku *bully* yang terjadi pada lingkungan pendidikan, dampak *bully*, yang diinginkan oleh korban, hingga visi dari kampanye kenali dirimu.

### **Sasaran Perancangan**

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

#### 1. Target Primer

- Geografis  
Jangkauan wilayah: Kota Tangerang, Tangerang Selatan, dan Kabupaten Tangerang.
- Demografis  
Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan  
Usia: 12-18 tahun  
Pekerjaan: Pelajar, mahasiswa  
Kelas sosial: Semua kalangan
- Psikografis:  
Pernah mendapatkan perilaku *bully* atau pernah berada dalam lingkungan *bully*.
- Behavioral  
Depresi, tanpa pertolongan, memendap perasaan sedih, dan trauma.

#### 2. Target Sekunder

- Geografis

- Jangkauan wilayah: Kota-kota besar di Indonesia dan sekitarnya
- Demografis  
Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
  - Usia: 19-40 tahun  
Pekerjaan: Pekerja  
Kelas sosial : Semua kalangan
  - Psikografis:  
Berada pada lingkungan *bully*, dan orang-orang yang beresiko dan bertanggung jawab dalam perilaku *bully*.
  - Behavioral  
Memiliki anak, dan berprofesi terkait bully

### 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.

### Tujuan Video

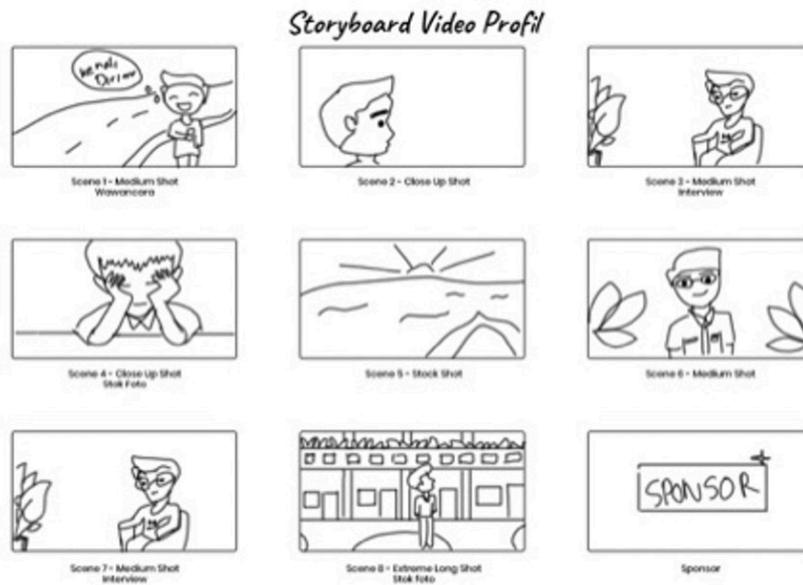
Video profil ini bertujuan bukan hanya untuk menyuarakan stop perilaku bully dan hate speech. Tetapi juga sebagai pendengar yang baik bagi mereka disana yang tidak bisa berdiri pada kakinya sendiri dan tanpa pertolongan.

### 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

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
2. Perancangan Naskah  
Dalam pembuatan naskah, penulis mempersiapkannya dalam bentuk motion text untuk mempermudah penulis melakukan proses produksi.
3. Perancangan *Storyboard*  
Dalam pembuatan storyboard, penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat gambarnya.



Gambar 1 Storyboard. (Sumber: Nugraha, 2021)

4. Persiapan peralatan  
Alat yang dipersiapkan berupa :

Tabel 1 Daftar alat. (Sumber: Nugraha, 2021)

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

### 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.

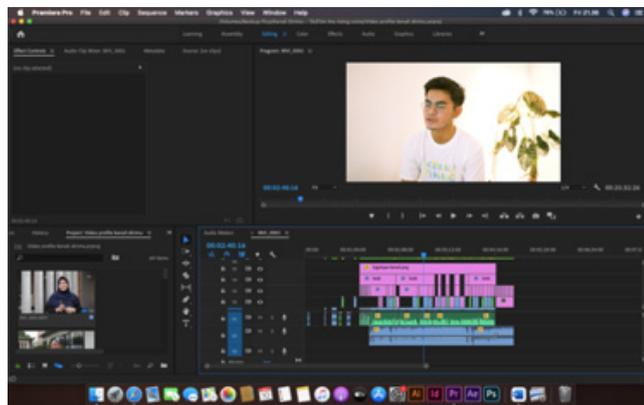
## 2. *Shooting Talent*

Pada tahap ini penulis menggunakan seorang talent yang bernama Muhammad Sony Danura yang berperan sebagai seorang siswa yang mendapatkan perilaku bully pada lingkungan pendidikannya. Lokasi yang digunakan sebagai tempat untuk shooting talent adalah SDI Gunung Jati Tangerang.

## Tahap pasca produksi

### 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 2 *Editing*. (Sumber: Nugraha, 2021)

### 2. Publikasi

Pada tahap publikasi, penulis menggunakan 2 *platform* besar sebagai media promosi video profil kenali dirimu, yang pertama adalah Instagram, dengan menggunakan fitur iklan pada *platform* 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.

## Tipografi

Pada video profil ini menggunakan jenis font sans – serif dengan nama Quicksand.

### Media promosi pendukung



## SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari proses perancangan Video Profil Kenali Dirimu yang sudah dibuat oleh penulis, penulis jadi mengerti sistem proses perancangan yang informatif, menarik, dan edukatif ini terbuat dengan mengumpulkan data dan wawancara. 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 lokasi, 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 *background* yang bebas dari *copyright*. Setelah video profil telah selesai, maka akan dilakukan proses publikasi. Proses publikasi ini memanfaatkan *platform* Instagram dan Youtube sebagai wadah untuk mempromosikan video profil kenali dirimu.

Proses aplikasi Video Profil Kenali Dirimu pada media promosi membutuhkan strategi kreatif komunikasi 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 berharap dengan adanya strategi kreatif, kampanye ini dapat menjangkau lebih banyak *audience* lagi.

Penulis jadi mengerti tentang proses penerapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi pada sebuah Perancangan Video Profil Kenali Dirimu. Penulis jadi lebih memahami pentingnya peran semiotika, *color grading*, *make up*, *storyboard*, *art directing*, dan *copy writing* 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*. Jakarta: Gramedia.

Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Y, H. (2009). *Belajar Membuat Iklan Sukses*. Jakarta: Graha Ilmu.

### **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.

Muhopilah, P., & Tentama, F. (2019). *Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Bullying*. Yogyakarta.

### **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>

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>