

156/S/PM-KCBBR/PK.03.08/12/JUNI/2024

**RANCANG BANGUN *MOTION GRAPHIC* “CUKUP” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN *BODY SHAMING*
UNTUK REMAJA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh
Adisti Wulandari
NIM 2000987

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**RANCANG BANGUN *MOTION GRAPHIC* “CUKUP” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN *BODY SHAMING*
UNTUK REMAJA**

Oleh
Adisti Wulandari

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Adisti Wulandari 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ADISTI WULANDARI

**RANCANG BANGUN *MOTION GRAPHIC* “CUKUP” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN *BODY SHAMING*
UNTUK REMAJA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Pembimbing II



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Adisti Wulandari

NIM : 2000987

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Fakultas : Kampus Daerah Cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Motion Graphic “CUKUP”** Sebagai Media Edukasi Pencegahan *Body Shaming* Untuk Remaja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024

Yang menyatakan,



Adisti Wulandari

NIM. 2000987

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “**Rancang Bangun *Motion Graphic* “CUKUP” Sebagai Media Edukasi Pencegahan *Body Shaming* Untuk Remaja**”. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi khususnya kepada:

1. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing, memberikan saran, motivasi dan selalu memberikan kepercayaannya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 dan sebagai wali dosen yang selalu mendampingi selama proses perkuliahan serta membimbing skripsi, memberikan saran, dan motivasi sehingga peneliti dapat memberikan hasil yang maksimal.
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat selama proses perkuliahan.
5. Ibu Dr. Nani Nuranisah Djamal, M.Pd., M.Psi., Psikolog selaku validator materi dan sebagai narasumber yang telah membantu peneliti memperdalam wawasan mengenai *body shaming*.
6. Bapak Irvan Satria Prana, S.ST., M.Ds selaku validator media yang telah memberikan saran mengenai aspek-aspek visual pada tampilan video *motion graphic* sehingga peneliti dapat menciptakan hasil yang lebih baik.
7. Remaja dan komunitas Sudah Dong selaku partisipan penelitian yang membantu peneliti untuk bekerjasama dalam penelitian.
8. Kedua orang tua yang sangat peneliti sayangi yaitu Ibu Yuce Sundari dan Bapak Tubagus Tamaatmaja yang telah memberikan do'a dan selalu

membersamai di setiap kesulitan maupun kemudahan sehingga memberikan kekuatan pada setiap langkah yang peneliti ambil.

9. Adik laki-laki peneliti yaitu Nizar Emillul Fata yang telah memberikan dorongan dan selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi dengan baik.
10. Sahabat sejak 10 tahun lalu Fina Nurjanah, Aurora Nurfitriani, dan Alvia Sabrina yang senantiasa menjadi tempat bercerita dan memberikan dukungannya dalam segala situasi.
11. Sahabat semasa kuliah Nafisah Hasya Nadana, Yulianti Siti Jamilah, Tassa Sofiyah, dan Siti Rainy Kurniasari yang berjuang bersama, memberikan saran, saling menguatkan, dan menemani sejak awal perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman program studi Pendidikan Multimedia angkatan 2020 yang memberikan bantuan dan dukungan selama proses pembuatan skripsi ini.
13. Terakhir peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri karena telah bertahan dan berjuang melewati berbagai macam rintangan hingga akhirnya berhasil menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang berlimpah kepada semua pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari masih terdapat keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan perbaikan pada penelitian mendatang.

Bandung, Juni 2024

Peneliti,



Adisti Wulandari

NIM. 2000987

RANCANG BANGUN *MOTION GRAPHIC* “CUKUP” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN *BODY SHAMING* UNTUK REMAJA

Adisti Wulandari

NIM. 2000987

ABSTRAK

Fenomena *body shaming* merupakan permasalahan sosial yang masih sering terjadi di Indonesia, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya perilaku remaja mengomentari penampilan fisik seseorang secara negatif sehingga dapat memberikan dampak buruk bagi pelaku maupun penerimanya. Fase remaja awal hingga menengah termasuk ke dalam kelompok yang rentan mengalami perilaku *body shaming*. Perhatian khusus perilaku ini perlu dilakukan karena dapat mengakibatkan tindakan kriminal, hilangnya kepercayaan diri, gangguan kecemasan, dan gangguan makan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyadarkan agar berhenti melakukan *body shaming* dan mencegah terjadinya perilaku tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media edukasi berbentuk video *motion graphic* mengenai pencegahan *body shaming* dan mengetahui hasil uji kelayakan sebagai media edukasi untuk remaja. Metode pada penelitian ini yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang melalui enam tahap diantaranya *concept, design, obtaining material concept, testing, dan distribution*. Hasil dari penelitian ini adalah video *motion graphic* berjudul “CUKUP” yang didistribusikan melalui komunitas *anti-bullying* Sudah Dong serta penilaian uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba 50 remaja berusia 13-17 tahun di Kota Bandung. Berdasarkan hasil uji validasi materi, uji validasi media, dan uji coba pada remaja menunjukkan persentase dengan interpretasi kelayakan “Sangat Layak” digunakan. Remaja menunjukkan respon positif bahwa setelah menonton video *motion graphic* dapat menambah pengetahuan dan termotivasi untuk menyadarkan pentingnya mencegah perilaku *body shaming*. Dengan demikian video *motion graphic* berjudul “CUKUP” dapat digunakan sebagai media edukasi pencegahan *body shaming* untuk remaja.

Kata kunci: *Motion Graphic, Body Shaming, Media Edukasi, Remaja*

**THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF “CUKUP” MOTION
GRAPHIC AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR
PREVENTING BODY SHAMING AMONG TEENAGERS**

Adisti Wulandari

NIM. 2000987

ABSTRACT

The phenomenon of body shaming is a social issue that still often occurs in Indonesia, indicated by the number of teenagers' behaviors of commenting on one's physical appearance negatively, which has negative impacts on both the offender and the victim. The early to middle adolescent phase falls into the group that is vulnerable to experiencing body shaming. Special attention is required for this behavior as it can lead to criminal acts, loss of confidence, anxiety disorders, and eating disorders. Therefore, it is crucial to raise awareness to stop body shaming and prevent the occurrence of such behavior. This research aims to create an educational medium in the form of a motion graphic for preventing body shaming and find out the feasibility test results as an educational medium. The research method was the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which goes through six stages, including concept, design, obtaining material concept, testing, and distribution. The results were a motion graphic titled “CUKUP,” distributed through the Sudah Dong anti-bullying community, as well as feasibility assessments conducted by material experts, media experts, and trials involving 50 teenagers aged 13-17 in Bandung. Based on the results of the expert's test and trials on teenagers, the percentages indicated a “Very Feasible” interpretation for use. Teenagers showed positive responses after watching the video, their knowledge increased, and they felt motivated to recognize the importance of preventing body shaming. Therefore, the motion graphic titled “CUKUP” could be used as an educational medium for body shaming prevention among teenagers.

Keywords: *Motion Graphic, Body Shaming, Educational Media, Teenagers*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Animasi	6
2.2 <i>Motion Graphic</i>	8
2.3 Media Edukasi.....	13
2.4 <i>Body Shaming</i>	13
2.5 Remaja.....	17
2.6 Media Sosial	20
2.7 Komunitas Sudah Dong.....	20
2.8 Penelitian Relevan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Partisipan	26
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	27
3.5 Prosedur Penelitian.....	31

3.6	Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	<i>Concept</i> (Pembuatan Konsep)	35
4.2	<i>Design</i> (Perancangan Desain).....	37
4.3	<i>Obtaining Material Content</i> (Pengumpulan Bahan Materi).....	55
4.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan Produk)	70
4.5	<i>Testing</i> (Pengujian Produk)	89
4.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian Produk).....	98
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Implikasi	101
5.3	Rekomendasi	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN		109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Media	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Uji Coba Remaja.....	31
Tabel 3. 4 Keterangan Skor Angket Validasi Ahli.....	34
Tabel 3. 5 Keterangan Skor Angket Uji Coba Remaja.....	34
Tabel 3. 6 Interpretasi Kelayakan Validasi.....	34
Tabel 4.1 Skenario Video <i>Motion Graphic</i> CUKUP.....	39
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> video <i>motion graphic</i>	45
Tabel 4. 3 Tahapan Perancangan Aset Grafis	56
Tabel 4. 4 Aset karakter.....	60
Tabel 4. 5 Daftar <i>Sound effect</i>	69
Tabel 4. 6 Tahapan Pembuatan Animasi dan <i>Compositing</i>	71
Tabel 4. 7 <i>Sequencing</i> Transisi.....	80
Tabel 4. 8 <i>Sequencing</i> Audio.....	81
Tabel 4. 9 Hasil Video <i>Motion Graphic</i>	83
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Validasi Materi.....	91
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Media.....	92
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Validasi Media	93
Tabel 4. 14 Perbaikan <i>Background</i> , <i>Gradasi</i> dan <i>Shading</i>	94
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Remaja.....	95
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan Uji Coba Remaja	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Komunitas Sudah Dong.....	21
Gambar 2. 2 Kegiatan Sudah Dong Goes to School.....	21
Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC	25
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	32
Gambar 4. 1 Struktur Cerita Video <i>Motion Graphic</i> CUKUP.....	38
Gambar 4. 2 Konsep Desain Karakter.....	43
Gambar 4. 3 Konsep Pengembangan Desain Karakter	43
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Pelaku.....	44
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Saksi.....	44
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter Korban	45
Gambar 4. 7 <i>Moodboard</i> Konsep Desain.....	53
Gambar 4. 8 <i>Style</i> Grafis	54
Gambar 4. 9 <i>Color Palette</i> Utama.....	54
Gambar 4. 10 <i>Color Palette</i> Turunan.....	55
Gambar 4. 11 <i>Font</i>	55
Gambar 4. 12 Aset Elemen Objek.....	62
Gambar 4. 13 Aset Latar	63
Gambar 4. 14 Penerapan Prinsip Desain <i>Alignment</i>	63
Gambar 4. 15 Penerapan Prinsip Desain <i>Symmetry and balance</i>	64
Gambar 4. 16 Penerapan Prinsip Desain <i>Direction</i>	64
Gambar 4. 17 Penerapan Prinsip Desain <i>Proportion</i>	64
Gambar 4. 18 Penerapan Prinsip Desain <i>Figure/Ground</i>	65
Gambar 4. 19 Penerapan Prinsip Desain <i>Position</i>	65
Gambar 4. 20 Penerapan Prinsip Desain <i>Similarity</i>	66
Gambar 4. 21 Penerapan Prinsip Desain <i>Contrast</i>	66
Gambar 4. 22 Penerapan Prinsip Desain <i>Rhythm</i>	66
Gambar 4. 23 Penerapan Prinsip Desain <i>Change</i>	67
Gambar 4. 24 Edit <i>Voice Over</i> di Adobe Podcast.....	68
Gambar 4. 25 Musik di Pixabay.....	68
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Anchor Point Mover</i> dan <i>Animation Composer 3</i>	70
Gambar 4. 27 Penerapan Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	88

Gambar 4. 28 Penerapan Prinsip Animasi <i>Staging</i>	88
Gambar 4. 29 Penerapan Prinsip Animasi <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	88
Gambar 4. 30 Penerapan Prinsip Animasi <i>Slow In dan Slow Out</i>	89
Gambar 4. 31 Penerapan Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i>	89
Gambar 4. 32 Perbaikan Warna.....	94
Gambar 4. 33 Postingan Video <i>Motion Graphic</i> “CUKUP”	98
Gambar 4. 34 Jumlah Penonton Video.....	99
Gambar 4. 35 Barcode Publikasi Video	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	109
Lampiran 2. Surat Izin Wawancara	110
Lampiran 3. Hasil Wawancara Bersama Dosen Psikologi	111
Lampiran 4. Surat Permohonan Validator Materi	113
Lampiran 5. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi	114
Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 7. Lembar Pernyataan Judgement Instrumen Penilaian Ahli Materi ...	117
Lampiran 8. Surat Permohonan Validator Media	118
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media	119
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Ahli Media	120
Lampiran 11. Lembar Pernyataan <i>Judgement</i> Instrumen Penilaian Ahli Media.	122
Lampiran 12. Angket Uji Coba Remaja	123
Lampiran 13. Dokumentasi Remaja	128
Lampiran 14. Kartu Bimbingan Skripsi	129

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal:

- Aisyaroh, N., Kebidanan, S., & Unissula, F. I. K. (2010). Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Majalah Ilmiah Sultan Agung Universitas Sultan Agung*, 8.
- Anandra, A., & Martadi, M. (2020). Perancangan Desain Kartu Anjungan Tunai Mandiri (ATM) untuk Menarik Minat Nasabah Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 49–54.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106.
- Anggara, I. G. A. S., & Yusa, I. M. M. (2024). Penerapan 12 Prinsip Animasi pada Film Animasi 2D Berjudul Penanda Baka. *Jurnal Nawala Visual*, 6(1), 1–10.
- Aprianto, H. (2019). Motion Graphic" Akhlak" sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial pada Remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 60–67.
- Arikunto, S., & Safruddin A.J, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aristantya, E. K., & Helmi, A. F. (2019). Citra Tubuh pada Remaja Pengguna Instagram. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 114–128.
- Bahri, A. F., Siregar, S. K., Par, A. M., Nur, R., Al-Adawiyah, R., Putra, E., Yuliana, S. P., Lidan, A., Ma'ruf, R., & Rahman, M. Y. (2022). *Evaluasi Program Pendidikan*. Umsu press.
- Bangun, D. A. N. (2019). Perancangan Video Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Cyber Crime. *Jurnal Desain*, 7(1), 21–37.
- Boenjamin, O. C., Adib, A., & Wijayanti, A. (2019). Perancangan Komunikasi Visual Social Campaign Media "Body Shaming" pada Anak 13-18 Tahun Pemakai Media Sosial. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 9.
- Bretz, R. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. Englewood: Educational Technology Publications.
- Cahyadi, M. W., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi "Disiplin Lalu Lintas" Unit Dikyasa dengan Animasi Motion Graphic dan Konsep Art Animasi "Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng". *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 254–264.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. *Atlantic Journal of Communication*, 23(1), 46–65.

- Carter, A., Hoang, N., Gilbert, P., & Kirby, J. N. (2022). Body Weight Perception Outweighs Body Weight When Predicting Shame, Criticism, Depression and Anxiety for Lower BMI Range and Higher BMI Range Adults. *Journal of Health Psychology, 27*(10), 2276–2290.
- Cénat, J. M., Hébert, M., Blais, M., Lavoie, F., Guerrier, M., & Derivois, D. (2014). Cyberbullying, Psychological Distress and Self-Esteem Among Youth in Quebec Schools. *Journal of Affective Disorders, 169*, 7–9.
- Ciptahadi, K. G. O., & Rahmayani, N. V. (2022). Digital Edukasi Tentang Body Shaming pada Remaja Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau, 4*(2), 36–41.
- Crook, I., & Beare, P. (2016). *Motion Graphics: Principles and Practices From The Ground Up*. London: Bloomsbury Publishing.
- Dewi, P. A., Endang, A., & Yanto, Y. (2023). The Phenomenon of Body Shaming Among Students at Dehasen University, Bengkulu. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora, 3*(2), 181–190.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(2), 176–185.
- Dolezal, L. (2015). *The Body and Shame: Phenomenology, Feminism, and the Socially Shaped Body*. London: Lexington Books.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2*(2), 204–210.
- Fauzia, T. F., & Rahmiaji, L. R. (2019). Memahami pengalaman body shaming pada remaja perempuan. *Interaksi Online, 7*(3), 238–248.
- Fauziah, D. P. (2022). Viktimisasi Perempuan Melalui Body Shaming. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 6*(2).
- Febrianti, Y., & Fitria, K. (2020). Pemaknaan dan Sikap Perilaku Body Shaming di Media Sosial (Sebuah Studi Etnografi Digital di Instagram) The Interpretation and Attitude of Body Shaming Behavior on Social Media. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi, 3*(1).
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. New York: Thomson Delmar Learning.
- Gani, A. W., & Jalal, N. M. (2021). Persepsi Remaja Tentang Body Shaming. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 5*(2), 1–7.
- Geofani, D. (2019). Pengaruh Cyberbullying Body Shaming pada Media Sosial Instagram terhadap Kepercayaan Diri Wanita Karir di Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 6*(2), 1–15.

- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100.
- Harefa, D. (2022). Edukasi Pembuatan Bookcapther Pengalaman Observasi di SMP Negeri 2 Toma. *HAGA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 69–73.
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.
- Havighurst, R. J. (1953). *Human Development and Education*. New York: Longmans, Green and Co.
- Helen, H., & Deli, D. (2023). Motion Graphic Animation Development as Media to Combat Drugs Abuse. *Information System for Educators and Professionals: Journal of Information System*, 8(2), 119–132.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Karyanti, M. P., & Aminudin, S. P. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Penerbit K-Media.
- Khairun, A. A., Equatora, M. A., Zulyadi, T., & Saputra, H. (2023). Penyuluhan Body Shaming di SMA Negeri 1 Darul Imarah Aceh Besar. *Indonesian Journal of Community Services*, 2(1), 5–8.
- Kissya, T. A., Dewi, N. S., & Andriany, M. (2024). Faktor Penyebab Body Shaming Pada Remaja Perempuan: Scoping Review. *Jurnal Keperawatan*, 16(2), 511–518.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington: Elsevier.
- Kurniawati, Y., & Lestari, S. (2021). Beauty Bullying or Body shaming? Upaya Pencegahan Body Shaming pada Remaja. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 69–78.
- Lamont, J. M. (2019). Effects of Body Shame on Poor Health Decisions: The Mediating Role of Body Responsiveness. *Current Psychology*, 40(11), 5489–5498.
- Lindartono, J. R., & Yahya, S. (2022). Perancangan Motion Graphic Series sebagai Media Edukasi tentang Depresi bagi para Remaja. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 56–67.
- Mardi. (2020). *Buku Menggambar Untuk Animasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Meidiana, R., Simbolon, D., & Wahyudi, A. (2018). Pengaruh Edukasi melalui media audio visual terhadap pengetahuan dan sikap remaja overweight. *Jurnal Kesehatan*, 9(3), 478–484.
- Miftahudin, N. H., Listya, A., & Kurniasih, P. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar Henry Dunant sebagai Penerima Nobel Perdamaian Pertama.

DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media, 2(2), 102–123.

- Munir. (2015). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158–166.
- Nasution, N. B., & Simanjuntak, E. (2020). Pengaruh Body Shaming Terhadap Self-Esteem Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 962–968.
- Nasution, U. K., Nasrullah, M. F. A., Prasetyaningsih, S., & Rahmi, A. (2023). Pembuatan Desain Karakter Animasi 2D “Terjebak Hoaks” dalam Bentuk Vektor. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(1), 73–80.
- Nurhidayat, F. S. (2016). Representasi Warna Merah pada Wayang Golek Si Cepot. *ProListik*, 1(1).
- Pricilia, C., & Yoanita, D. (2019). Pengaruh Bodily Shame di Instagram terhadap Konsep Diri Remaja Perempuan. *Jurnal E-Komunikasi*, 7(2).
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), 18–29.
- Rahdianni, M. (2023). Fenomena Cyber Bullying pada Komunikasi Media Online Instagram Rahmawati Kekeyi Putri Cantikka. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Dan Politik (KONASPOL)*, 1, 140–147.
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) dan Perkembangannya pada Remaja. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 12(1), 40–47.
- Ramadhanti, F. M., Sulistyowati, E., & Jaelani, M. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Video Motion Graphics terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Obesitas Remaja. *Jurnal Gizi*, 11(1), 22–31.
- Rinjani, D., Sari, M. P., & Padmasari, A. C. (2022). Ensiklopedia Tipografi sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman terhadap Tipografi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 101–108.
- Rismajyanthi, N. G. A. A. P., & Priyanto, I. M. D. (2019). Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penghinaan Citra Tubuh (Body Shaming) Menurut Hukum Pidana Indonesia. *Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum*, 9(1), 1–16.

- Rohman, M. H., & Rusdiana, E. (2023). The Obviousness of The Article on Body Shaming Against Cyberbullying on Social Media Based on The ITE Law. *JCH (Jurnal Cendekia Hukum)*, 9(1), 125–135.
- Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental Research Statistics For The Behavioral Sciences*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Safitri, E., Purwitaningtyas, R. Y., & Nuzula, F. (2023). Pengaruh Warna terhadap Short Term Memory pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 10(1), 29–36.
- Sahrina, S., Syarifudin, A., & Darmawan, C. (2021). Pengaruh Komunikasi Interpersonal terhadap Self-Esteem Korban Body Shaming: Studi Kasus. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 10(1), 207–215.
- Sakinah, S. (2018). “Ini Bukan Lelucon”: Body Shaming, Citra Tubuh, Dampak dan Cara Mengatasinya. *Emik*, 1(1), 53–67.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja* (Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52.
- Schlüter, C., Kraag, G., & Schmidt, J. (2021). Body Shaming: an Exploratory Study on its Definition and Classification. *International Journal of Bullying Prevention*, 5(1), 26–37. <https://doi.org/10.1007/s42380-021-00109-3>
- Setiawan, A. F. (2023). *Desain Grafis untuk Sosial Media* (Vol. 1). CreativeThinking indiebooks.
- Shafa, S. D., Juita, S. R., & Aryaputra, M. I. (2022). Kebijakan Formulasi Hukum Pidana tentang Penghinaan Citra Tubuh (Body Shaming). *Semarang Law Review (SLR)*, 1(1), 104–114.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63.
- Sofyan, A. F., & Hidayat, T. (2008). KOMPUTER GRAFIS: Image Editing, Graphic Design, dan Page Layout. *Andi Offset, Yogyakarta*.
- Steinberg, L. (2020). *Adolescence* (Twelfth Edition). New York: McGraw Hill Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.
- Sukirman, S. T., Irma Yuliana, S. T., & MM, M. (2018). *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToonz dan Blender*. Muhammadiyah University Press.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, A. H. (2020). *Developing Educational Game*. Topazart.
- Syahputra, B., Deli, D., & Gabriella, C. (2024). Perancangan Animasi 2D MENGENAI Menstruasi Untuk Remaja Putri Dengan Metode MDLC. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 15–28.
- Thomas, A. N. (2023). Ruang Lingkup Body Shaming Di Media Sosial. *JUSTITIA Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 6(2), 376.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.
- Tim Waiwai Studio. (2018). *Dunia Voice Over : Pengenalan Dasar Profesi dan Persiapan Menjadi Voice Over Talent*. W Publishing.
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta.
- Umasugi, M. T. (2021). Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 1(2), 5–7.
- Widjaja, C. (2008). *Kamera dan Video Editing: Cara Membuat Video Mulai Pembuatan Cerita, Penggunaan Kamera, dan Edit dengan Adobe Premiere Pro*. Widjaja.
- Yolanda, A., Suarti, N. K. A., & Muzanni, A. (2022). Pengaruh Body Shaming Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2).
- Yudhana, B. D., & Aji, R. I. (2023). Perbandingan Konten Instagram Disbudporaparsby dan Roeang Jenama pada Gelaran Piala Dunia U-17 2023. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 132–146.
- Yudhana, B. D., & Gunawan, O. A. (2023). Peran Motion Graphic Pada Animasi Kok Bisa Sebagai Media Komunikasi Visual. *NIVEDANA: Jurnal Komunikasi Dan Bahasa*, 4(1), 204–211.

2. Peraturan Perundangan:

Undang-Undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Sumber *Online* dan Bentuk Lain:

Bodyrespect. (2020, 15 Januari). *Animasi Edukasi tentang Perilaku Body Shaming*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GYAvaKnJpY&t=76s>

CNN Indonesia. (2020, 1 September). *Dampak Dibully, Remaja 16 Tahun Pukul Teman hingga Tewas*. [Online]. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200901011909-12-541355/dampak-dibully-remaja-16-tahun-pukul-teman-hingga-tewas>

W.D. Safitri. (2021, 27 Agustus). *SAY NO TO BODY SHAMING*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=p2sJiVsZuJU&t=87s>