

ABSTRACT

Agung Mashudi. Interactive Multimedia about Cyber Bully for Teenagers Aged 12-15 Years. Thesis. Jakarta: Faculty of Language and Art. State University of Jakarta. June 2019.

Data released by the KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) during 2011-2017 KPAI received 26 thousand cases of bullies that occurred in that time span. Furthermore, according to a survey conducted by the Ministry of Social Affairs, Indonesian children aged 12-17 years, 84% have handled cases of intimidation.

The development of technology and communication today, has presented computer as learning media and computer-based interactive learning programs. Can be given computer is a medium that has the ability to support interactive students. Computer that are able to enable students to learn with high motivation because they attract students to a multimedia system that is able to present the display of text, images, videos, sounds, and animations.

The creation of this final project focuses on design, animation, illustration, layout and interactive computer-based multimedia applications that are easily accessed with a Windows-based PC based on design theory in order to develop higher quality interactive multimedia. Provide information on the form of punishment for perpetrators and solutions for victims, especially adolescents aged 12-15 so that cases of bullying and cyber bullying can be reduced or no longer exist, by conducting interviews with psychologists, studies of similar product trends, market studies and consumer studies.

Keywords: Cyber Bully, Interactive Multimedia, Teen Ages 12-15 Years

ABSTRAK

Agung Mashudi. Multimedia Interaktif Tentang *Cyber Bully* Untuk Remaja Usia 12-15 Tahun. Tugas Akhir. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Juni. 2019.

Data yang dirilis oleh KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) selama tahun 2011-2017 KPAI menerima 26 ribu kasus *bully* yang terjadi dalam rentang waktu tersebut. Selanjutnya menurut survei yang diadakan oleh kementerian sosial menyebutkan bahwa anak-anak Indonesia umur 12-17 tahun, 84% pernah mengalami kasus *bullying*.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran dan program pembelajaran interaktif berbasis komputer. Sehingga dapat dikatakan komputert merupakan media yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa secara interaktif. Komputer mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikan siswa pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi.

Penciptaan karya tugas akhir ini berfokus kepada desain, animasi, ilustrasi, layout dan aplikasi multimedia interaktif berbasis komputer yang mudah diakses dengan PC berbasis windows dengan berpedoman pada teori desain demi mengembangkan multimedia interaktif yang lebih berkualitas. Memberikan informasi bentuk hukuman bagi pelaku maupun solusi bagi korban khususnya remaja usia 12-15 sehingga kasus *bully* maupun *cyber bullying* dapat dikurangi atau tidak ada lagi, dengan cara melakukan wawancara dengan psikolog, studi tren produk sejenis, studi pasar dan studi konsumen.

Kata Kunci : *Cyber Bully*, Multimedia Interaktif, Remaja Usia 12-15 Tahun