

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak ialah aset bagi masa depan negara dan menjadi penerus generasi terdahulu. Keadaan anak pada sekarang memiliki dampak signifikan terhadap keadaan bangsa di masa mendatang. Oleh karena itu, semua pihak termasuk keluarga, masyarakat, tenaga pendidikan dan pemerintah, memiliki tanggung jawab penting supaya berkolaborasi menjamin dan melindungi hak-hak anak supaya mereka bisa meraih tumbuh kembang yang baik, terhindar dari kekerasan dan perundungan. Kasus-kasus *bullying* yang semakin marak pada anak sekolah sekranag ini telah menjadi perhatian serius. Dalam situasi ini, siswa tidak dapat diabaikan begitu saja, terutama dalam konteks tindak *bullying*. Bila tindak *bullying* tidak ditangani dengan baik, dapat menyebabkan ketidakefektifan pembelajaran bagi peserta didik dan bahkan mengganggu kesejahteraan psikologis mereka (Addalena et al., 2018). Oleh karena itu, penanganan yang tegas terhadap perilaku *bullying* menjadi begitu krusial agar membangun lingkungan belajar yang efektif dan mendukung pertumbuhan positif anak-anak. *Bullying* ialah tindakan agresif yang diperbuat secara sengaja oleh perorangan maupun kelompok tertentu secara berulang pada seseorang yang tidak dapat dengan mudah membela diri (Soetjipto, 2012). *Bullying* merupakan perilaku kekerasan yang dapat menyakiti dan menyebabkan seseorang mengalami gangguan mental serta mengembangkan rasa takut yang berlebihan. Biasanya, *bullying* timbul karena

perbedaan ekonomi, kekurangan fisik, agama, gender, suku, tradisi, daerah, dan perilaku seseorang senior terhadap juniornya. Bersumber riset *Programme for International Student Assessment* (PISA) (Ahmad, 2022). Indonesia tergolong pada lima negara dengan tingkat kasus *bullying* tertinggi di seluruh dunia. Sekitar 41 persen dari pelajar berusia 15 tahun di Indonesia mengalami kasus *bullying* pada satu bulan. Berdasarkan 78 negara yang disurvei, Indonesia menempati peringkat kelima dengan jumlah kasus *bullying* yang paling tinggi di antara remaja yang masih bersekolah. Menurut Retno Listyarti, Ketua Dewan Pakar FSGI (Federasi Serikat Guru Indonesia), pihaknya telah mencatat paling tidak 12 kasus *bullying* semenjak Januari sampai Mei 2023 (Ishak, 2023).

Pada tahun 2022 terhadap pelajar berusia 15 tahun melaporkan mengalami perundungan di sekolah setidaknya sekali seminggu. Persentase pelajar yang melaporkan mengalami bentuk-bentuk penindasan yang paling umum turun dua digit. Dari 50% pada tahun 2018, persentase siswa yang melaporkan bahwa siswa lain mengolok-olok mereka turun lebih dari setengahnya menjadi 28%. Meskipun 35% pelajar melaporkan bahwa mereka diancam oleh siswa lain pada tahun 2018, persentase pelajar yang melaporkan pengalaman yang sama turun menjadi 19% pada tahun 2022. Pada tahun 2018, 33% pelajar melaporkan bahwa siswa lain sengaja meninggalkan mereka. Persentase pelajar yang memiliki pengalaman yang sama turun menjadi 14% pada tahun 2022. Peserta didik yang mengalami intimidasi setidaknya beberapa kali dalam sebulan menunjukkan penurunan nilai Matematika berkisar antara 11 hingga 44 poin. (PASIG CITY 2023)

KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) melaporkan dalam sembilan tahun sejak 2011 hingga 2019, KPAI mencatatkan adanya 37.381 aduan terkait

kekerasan pada anak (Tim-KPAI). Jumlah laporan perundungan di lingkungan sekolah dan media sosial sebanyak 2.473 dan senantiasa mengalami kenaikan. Pelanggaran terhadap perlindungan anak disektor pendidikan yang dilaporkan kepada KPAI sejak Januari hingga Desember 2022, Kemen PPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) melaporkan jumlah wanita yang mengalami kekerasan dan melaporkan kejadian sebanyak 32.687 orang, dan sebanyak 25.053 menjadi korban. (Simfoni PPA). Januari hingga Agustus 2023 mencapai 2.355 kasus. Adapun rincian kasus melibatkan anak sebagai korban termasuk *bullying* atau perundungan sebanyak 87 kasus, kebijakan pendidikan 24 kasus, pemenuhan sarana prasarana pendidikan 27 kasus, kekerasan seksual 487 kasus, kekerasan fisik dan/atau psikis 236 kasus, serta berbagai kasus lain yang belum dilaporkan ke KPAI (Wahyudi, 2023).

Pelaku *bullying* sering kali memiliki masalah dalam lingkungan keluarga, misalnya kasih sayang orang tua yang kurang atau sering mengalami kekerasan fisik atau mental. Hal ini dapat mendorong seseorang untuk meniru perilaku yang mereka alami, dengan harapan mendapatkan simpati dan meningkatkan popularitas di kalangan teman sebaya (Alwi, 2021). *Bullying* juga dapat muncul dari perasaan iri hati terhadap orang lain, mendorong seseorang untuk melakukan tindakan negatif demi dianggap lebih unggul. Tindakan *bullying* bisa di segala tempat, diantaranya sekolah, yang merupakan lingkungan yang rentan terhadap perilaku tersebut. Dampak perilaku *bullying* tidak cuma dirasakan korban, namun oleh pelaku pula, dan bisa berlangsung lama serta mempengaruhi secara mendalam. Ironisnya, korban *bullying* kadang-kadang mengembangkan potensi menjadi pelaku *bullying* di masa depan akibat gangguan mental dan dendam yang

mereka alami. Hal ini dapat mencakup tidak hanya kata-kata yang menyakitkan, tetapi juga tindakan kekerasan fisik. Bahkan, guru pun terkadang tidak menyadari ketika mengucapkan kata-kata yang dapat melukai perasaan siswa secara berulang kali.

Berdasarkan observasi di SMKN 3 Singaraja, terungkap bahwa jurusan otomotif mengalami masalah tindak *bullying* verbal. Kondisi tersebut teridentifikasi melalui sejumlah indikator, termasuk (a) *bullying* verbal misalnya ejekan, dan (b) *bullying* psikis seperti tindakan intimidasi. Data awal mengenai perilaku *bullying* pada siswa jurusan otomotif di SMKN 3 Singaraja didapatkan lewat observasi dan interview bersama guru BK. Bersumber hasil interview bersama seorang guru BK di SMKN 3 Singaraja mencatat bahwa selama tahun 2022/2023, terdapat kasus *bullying* verbal. Beberapa bentuk *bullying* yang tercatat melibatkan penyebutan nama orang tua, perilaku menyindir, mengolok-olok, dan menghina. Selain itu, beberapa kasus juga melibatkan merusak barang milik orang lain. Meskipun guru Bimbingan Konseling telah berupaya menangani kasus-kasus ini, namun penanganannya belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan panduan konseling dengan teknik konseling yang tepat guna mengurangi tingkat perundungan di lingkungan sekolah.

Dalam penyajian kasus ini, identitas pelaku, korban, serta kelas pelaku dan korban disamarkan karena kisah hidup seseorang dianggap sebagai informasi pribadi. Pemeliharaan privasi ini juga merupakan permintaan dari pihak sekolah, mempertimbangkan rahasia pribadi peserta didik termasuk jurusan dan kelas yang bersangkutan. Kejadian dimulai ketika pelaku mengejek korban, yang mencerminkan ketidakmampuan pelaku untuk menjaga perilaku di lingkungan

sekolah dan sering menggunakan kata-kata kasar. Korban, terprovokasi oleh ejekan pelaku, mulai memberikan respons yang menantang. Respons ini memicu konflik baru di mana pelaku dan korban saling melecehkan nama orang tua. Pelaku kemudian menantang korban untuk berkelahi secara fisik, dengan syarat bahwa korban harus melawan teman senior pelaku. Pelaku dengan yakin menyatakan bahwa korban tidak akan berani melawan senior tersebut karena tubuhnya lebih kecil. Kasus ini kemudian dilaporkan ke Bimbingan Konseling (BK), di mana guru BK segera menindaklanjuti dengan memanggil kedua pihak, melakukan wawancara untuk mengetahui akar permasalahan. Akhirnya, korban dan pelaku setuju untuk berdamai dan berjanji untuk tidak mengulangi perilaku tersebut. Berdasarkan observasi wawancara bersama siswa, siswa menyatakan bahwa perilaku *bullying* sangat mengganggu kelancaran proses dalam belajar. Karena tindakan *bullying* merupakan tindakan negatif secara sengaja yang dapat melukai seseorang baik secara fisik atau mental. Tidak hanya itu tindakan *bullying* juga dapat mengganggu siswa terutama yang menjadi korban *bullying* dan siswa lainnya, tindakan tersebut membuat siswa menjadi takut akan mendapatkan tindakan *bullying* seperti yang dialami korban. Sehingga sangat perlu adanya pemaparan penanggulangan *bullying* agar siswa dapat memahami serta dapat menghindari tindakan *bullying*.

Berdasarkan data observasi siswa, terlihat kurangnya kesadaran akan sikap saling menghormati dan menghargai sesama. Riset berikut bertujuan membantu siswa memperbaiki perilaku mereka, bukan cuma bagi diri mereka pribadi, namun juga guna mengedukasi peserta didik lainnya agar tidak melakukan *bullying* dan bisa mempertahankan diri saat menghadapi tindakan *bullying*. Dampak dari

korban *bullying*, jika tidak ditangani adalah pelaku *bullying* akan terus melakukan tindakan tersebut tanpa mempertimbangkan risikonya.

Apabila korban memilih untuk melawan, dapat timbul konflik dengan kekerasan fisik dari pelaku dan perlawanan dari korban. Pelaku mungkin melibatkan teman-temannya, menyebabkan masalah melibatkan banyak orang. Saat tumbuh dewasa, pelaku berpotensi menjadi preman atau terlibat dalam tindakan kriminal lain, memunculkan masalah sosial yang lebih besar. Bagi korban, tindakan semena-mena dapat menyebabkan trauma dan membentuk pribadi yang anti terhadap lingkungan sosial. Korban juga berpotensi menjadi pelaku *bullying* dikemudian hari lantaran membalas dendam atas perlakuan yang tidak adil. Oleh karena itu, *bullying* bukan hanya merugikan korban, tetapi juga berdampak buruk pada pelaku (Sulisrudatin, 2018).

Dengan demikian, perilaku *bullying* bisa berakibat buruk kepada korban ataupun pelaku, perlu adanya tindakan untuk menghentikan atau setidaknya mengurangi dan mencegah perilaku tersebut. Diantara layanan BK yang diterapkan di SMKN 3 Singaraja untuk mengatasi tindak *bullying* adalah layanan informasi memakai media animasi dua dimensi (2D) (Hadi & Harliana, 2022). Perancangan animasi 2D untuk menyampaikan informasi, supaya siswa bisa memahami pengetahuan *bullying* dalam bentuk video animasi 2D yang dikemas dengan sederhana, serta juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif. Kejadian *bullying* di SMKN 3 Singaraja bisa disebabkan oleh kurangnya penyebaran informasi yang efektif mengenai pencegahan dan penanggulangan *bullying*. Layanan informasi yang kurang memadai dapat menghambat kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam menanggapi masalah

ini. *Bullying* dapat terjadi di luar lingkungan sekolah, media animasi 2D diciptakan agar informasi terkait pencegahan *bullying* dapat diakses di mana saja (Ramdhan et al., 2019). Dengan tampilan yang menarik, diharapkan peserta didik atau masyarakat lebih antusias dan bisa dengan mudah mengerti mengenai informasi yang disajikan. Hal tersebut bertujuan agar siswa bisa menerapkan informasi tersebut pada keseharian hidupnya serta pengembangan diri.

Bersumber pemaparan di atas, peneliti berkeinginan dalam menggali topik perihal *bullying* dengan memanfaatkan video animasi 2D. Dengan pengembangan video animasi 2D tentang penanggulangan perilaku *bullying* pada siswa untuk memberikan pemahaman mengenai konsekuensi negatif dari tindakan *bullying*, sekaligus mempromosikan nilai-nilai persahabatan, empati dan keberagaman untuk mendorong lingkungan sekolah yang aman dan mendukung. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PENANGGULANGAN PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA, DENGAN JUDUL "REJECT TO *BULLYING*, AWAKEN THE MONSTER IN YOU". Peneliti memilih animasi 2D untuk menyampaikan informasi edukasi terkait dengan penanggulangan *bullying* agar siswa dapat memahami dengan mudah dengan edukasi yang lebih sederhana dalam bentuk media visual dan audio. Dalam judul video, peneliti mengangkat judul "*Reject To bullying, Awaken The Monster In You*" dengan arti menolak *bullying*, membangunkan kekuatan dalam diri agar dapat terhindar dari tindakan *bullying* sehingga tindakan *bullying* tidak terus terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang peneliti paparkan tersebut, adapun permasalahan yang hendak dikaji pada riset berikut diantaranya:

1. Bagaimana pengembangan video animasi 2D penanggulangan perilaku *bullying* pada siswa “*reject to bullying, awaken the monster in you*” ?
2. Bagaimana respon analisa video animasi 2D penanggulangan perilaku *bullying* pada siswa “*reject to bullying, awaken the monster in you*” ?

1.3 Batasan Masalah

Bersumber pemahaman latar belakang dan identifikasi permasalahan yang sudah dijalankan, guna memfokuskan riset berikut dan menjadikannya lebih efektif, peneliti menetapkan beberapa batasan masalah pada riset berikut diantaranya:

1. Pembuatan video animasi 2D ini menggunakan Software Adobe Flash Cs6, Coreldraw, dan Adobe After Effects.
2. Video dibuat untuk siswa SMKN 3 Singaraja
3. Video ini edukasi untuk membantu guru bimbingan konseling dalam penanggulangan tindakan *bullying* pada siswa disekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Riset berikut memiliki sejumlah tujuan diantaranya:

1. Mengembangkan video animasi 2D penanggulangan perilaku *bullying* pada siswa “*reject to bullying, awaken the monster in you*” .
2. Menganalisa respon pengembangan video animasi 2 dimensi penanggulangan perilaku *bullying* pada siswa “*reject to bullying, awaken*

the monster in you”.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil riset yang sudah dijalankan peneliti harapannya bisa berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan di sejumlah bidang. Manfaat dari riset berikut diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil riset yang di buat oleh penulis harapannya bisa memberi peran serta mengenai bidang keilmuan, khususnya pengetahuan perihal bentuk perilaku *bullying* dan mengetahui bagaimana cara menanggulangi tindakan *bullying* yang ada pada lingkungan sekolah. Riset berikut diharapkan bisa memberikan sumbangan pada dikursus ilmiah, khususnya pengetahuan terkait bentuk perilaku *bullying* dan metode penanggulangannya di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Individu

Sesudah dilaksanakannya riset berikut, peneliti berharap dengan mengkaji layanan informasi menggunakan media animasi maka siswa akan paham mengenai perilaku *bullying* dan terhindar dari terlibat di dalamnya.

b. Bagi Peneliti

Hasil riset berikut bisa memberi kontribusi wawasan pada bidang ilmu bimbingan dan konseling, terutama pada layanan informasi.