

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan pengaruh terhadap krisis pendidikan moral saat ini. Media sosial adalah salah satu bagian dari kemajuan teknologi yang semakin pesat dan telah mengubah cara kita berkomunikasi. Akibat dari perkembangan teknologi ini menimbulkan pandangan berbeda dimana anak-anak tingkat sekolah dasar (SD) sudah memiliki *gadget* dan asyik menggunakannya, misalnya mengakses internet dan menggunakan media sosial (Pratiwi et al., 2018). Meskipun media sosial berhasil memberikan jutaan manfaat besar bagi kehidupan manusia, terdapat konsekuensi mengerikan yang dapat disebabkan oleh media sosial. Kemunculan media sosial telah mengubah komunikasi tradisional antarmanusia menjadi berbagai pengalaman hidup secara instan (Boneva et al., 2006). Perubahan ini memicu kekerasan dan agresi dalam dunia maya melalui berbagai tindakan seperti *cyberbullying* dan berdampak pada anak-anak yang sudah mulai menggunakan media sosial.

Batas usia penggunaan media sosial telah ditetapkan sesuai kebijakan privasi dari masing-masing platform media sosial. Sebagian besar platform media sosial global seperti Instagram, Facebook, serta TikTok telah menetapkan usia

minimum 13 tahun bagi penggunaannya. Batasan usia minimum penggunaan media sosial tersebut sejalan dengan aturan *Childrens's Online Privacy Protection Act* (COPPA) guna melindungi privasi anak-anak di bawah usia 13 tahun serta mencegah perusahaan mengumpulkan dan menyebarkan informasi pribadi anak-anak (Sicaa, 2023). Pernyataan tersebut berarti mereka yang memiliki usia kurang dari 13 tahun tidak diperbolehkan menggunakan media sosial. Namun kenyataan menunjukkan bahwa saat ini banyak anak yang berusia kurang dari 13 tahun sudah memiliki akun media sosial seperti Facebook, tidak terkecuali bagi anak-anak yang masih berada di jenjang sekolah dasar (SD) (Pratiwi et al., 2018). Penelitian oleh Pratiwi et al. (2018) juga menunjukkan bahwa 7,5 juta pengguna Facebook berada di bawah usia 13 tahun yaitu anak yang berusia 11 tahun. Selain itu penelitian oleh Pradani et al. (2022) menyatakan bahwa sebagian besar anak usia 10 hingga 12 tahun sudah mengetahui media sosial seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, dan Tiktok. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang seharusnya belum diperbolehkan menggunakan media sosial justru kini banyak menggunakannya. Sehingga menyebabkan kebebasan anak dalam menggunakan media sosial yang membawa dampak buruk seperti *cyberbullying*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rodríguez-Álvarez et al. (2021) menunjukkan bahwa tindakan *cyberbullying* telah ditemukan di kalangan siswa sekolah dasar (SD) usia 10 hingga 12 tahun, khususnya di wilayah Catalonia, Spanyol. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *cyberbullying* sudah terjadi pada usia yang relatif muda, bahkan sebelum siswa mencapai jenjang sekolah menengah. Contoh tragis terjadi pada seorang anak kelas 5 sekolah dasar (SD) di Tasikmalaya yang meninggal dunia karena depresi setelah menjadi korban *cyberbullying*

(Wismabrata, 2022). Dampak kekerasan *cyber* tersebut memberikan pengaruh mendalam pada psikologis korban, yang akhirnya berujung pada kematian. Selain itu, terdapat kasus *cyberbullying* yang dialami oleh anak perempuan penjual tisu di sekolah dasar (SD) Bandung, di mana ia menjadi subjek dalam konten lagu yang mengandung kalimat tidak pantas. Konten tersebut telah digunakan dalam 21.900 video di TikTok dan menjadi viral (Perdana, 2024). Berdasarkan hasil riset yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019, 49% dari 5.900 pengguna internet pernah mengalami *cyberbullying*. Berdasarkan hasil data penyebaran angket mengenai *cyberbullying* di SDN 6 Melaya diperoleh, 63,6% anak-anak usia 10 hingga 12 tahun pernah merasa tidak nyaman atau sedih karena pesan yang diterima di media sosial. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media sosial tanpa pengawasan orang tua dan guru memungkinkan anak usia sekolah dasar dapat mengakses platform tersebut secara bebas, sehingga memicu tindakan *cyberbullying*.

*Cyberbullying* dapat menyebabkan korban merasakan beban fisik dan mental akibat deskriminasi yang diterima. Menurut Elpemi & Isro'i (2020), bahwa tindakan *cyberbullying* memberikan dampak buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan korban, antara lain munculnya depresi, rasa cemas, perasaan tidak nyaman, penurunan prestasi akademik, enggan berinteraksi dengan teman sebaya, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga munculnya keinginan untuk mengakhiri hidup. Dengan kata lain, tindakan *cyberbullying* membawa konsekuensi yang memengaruhi kondisi fisik dan mental korban. Mengingat dampaknya yang signifikan pada perkembangan psikologis anak, upaya pencegahan melalui edukasi sejak dini sangatlah penting. Namun sayangnya, hingga saat ini, media edukasi

dalam bentuk animasi 3D yang menyebarkan pemahaman mengenai *cyberbullying* kepada anak-anak masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil penyebaran angket di SDN 6 Melaya, sebanyak 87,9% siswa tertarik menonton video animasi 3 dimensi yang menjelaskan tentang dampak buruk *cyberbullying*, ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan media edukasi yang informatif dan sesuai usia.

Berdasarkan polemik masalah *cyberbullying* yang saat ini melibatkan anak-anak, penulis berniat mengembangkan video edukasi dalam bentuk animasi 3D. Animasi 3 Dimensi adalah salah satu bentuk multimedia yang banyak digunakan untuk menyajikan informasi seperti pendidikan, kesehatan, dan budaya. Mengapa memilih animasi 3D? Karena animasi 3D mampu memberikan pemahaman secara cepat, sederhana, dan mudah diingat (Haikal et al., 2022). Selain itu, video dipilih karena dapat menyajikan informasi kepada anak-anak tentang tindakan *cyberbullying* sebagai pengetahuan tambahan. Menurut Nashrullah (2019) dalam penelitian oleh Putri et al. (2020), pesan yang disajikan melalui video lebih mudah dipahami karena disajikan secara audio visual, yang memudahkan anak-anak memahami pembelajaran dengan lebih jelas. Dengan kelebihan tersebut, pengembangan video animasi 3D untuk mencegah *cyberbullying* memiliki potensi dalam menyebarkan informasi, karena memiliki gaya dan karakter khusus yang menarik minat penonton.

Terdapat beberapa penelitian sejenis yang sebelumnya telah dilakukan. Penelitian berjudul Video Animasi Interaktif 3D Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal oleh Ompi et al. (2020) menunjukkan 64,3% responden sangat setuju dan 35,7% setuju bahwa video animasi efektif dalam menyampaikan informasi dampak penggunaan *gadget*. Peneliti akan mengadopsi

teknik *rendering* yang digunakan untuk mempercepat proses produksi. Selanjutnya penelitian oleh Runtukahu et al. 2021 yang berjudul *3D Animation Interactive Learning About The Bad Impacts Of E-Cigarettes (Vape)* menyatakan 52% responden sangat setuju dan 40% setuju bahwa mereka terbantu dengan video animasi ini. Peneliti akan mengadopsi teknik *rendering* bagian-bagian video yang kemudian digabungkan pada tahap *editing*. Terakhir, penelitian dengan judul Penerapan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi *Short Animation* “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak” oleh Vernando & Syazili (2023) bertujuan mengedukasi masyarakat mengenai dampak kekerasan fisik pada anak melalui video animasi 3D. Peneliti akan mengadopsi teknik *blocking* dan *blocking plus* yang digunakan dalam penelitian tersebut untuk memperhalus gerakan dan memperhatikan detail gerakan kecil sebelum proses *rendering* dilakukan. Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka penulis mengembangkan video animasi 3D dengan mengangkat masalah *cyberbullying* dalam bentuk penelitian berjudul Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah yang diperoleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Banyak anak-anak merasa tidak nyaman akibat pesan yang diterima di media sosial, yang merupakan salah satu bentuk tindakan *cyberbullying*.
2. Kurangnya video edukasi dalam bentuk animasi 3 dimensi yang dapat memberikan pemahaman mendalam untuk mencegah tindakan *cyberbullying*.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Rancangan Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon pengguna tentang Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.

### 1.4 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah dari penelitian Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* di Kalangan Siswa Sekolah Dasar, adalah:

1. Penelitian ini fokus pada pengembangan video animasi sebagai media edukasi *cyberbullying* di kalangan siswa sekolah dasar, bukan untuk mendorong anak-anak aktif menggunakan media sosial. Materi dalam video mencakup pengertian *cyberbullying*, penyebab *cyberbullying*, dampak negatif

*cyberbullying*, pemahaman batas usia penggunaan media sosial, himbauan untuk berhenti menggunakan media sosial jika belum sesuai aturan usia, serta ajakan untuk mencegah *cyberbullying*.

2. Pengembangan video menggunakan teknologi animasi 3 dimensi (3D), yang dipilih karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual dan audio yang menarik dan mudah dipahami.
3. Video animasi ini ditujukan untuk pengguna utama dari usia 10 hingga 12 tahun serta pengguna pendukung yaitu orang tua dan guru guna memberikan pemahaman mengenai *cyberbullying* dan menghentikan penggunaan media sosial bagi anak usia tersebut.
4. Video animasi ini divisualisasikan menggunakan bahasa Indonesia.

### 1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoretis dan konseptual dalam pengembangan video animasi 3 dimensi melalui penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah literatur mengenai penggunaan multimedia, khususnya animasi 3 dimensi. Serta penelitian ini dapat memperkaya kajian teoretis terkait metode efektif dalam pendidikan moral dan etika di era digital, terutama untuk pencegahan tindakan *cyberbullying* di kalangan siswa sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini mampu menambah keterampilan dengan menerapkan pengetahuan dalam Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Edukasi *Cyberbullying* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman dan wawasan tambahan bagi peneliti, membantu meningkatkan pemahaman dan sebagai tolak ukur pengetahuan peneliti.

### b. Bagi Penonton

Penelitian pengembangan ini bermanfaat sebagai media edukasi yang inovatif dan menarik untuk mengedukasi penonton dalam menghindari perilaku *cyberbullying*. Namun, video ini tidak dimaksudkan untuk mengajak dan memperbolehkan anak-anak menggunakan media sosial, melainkan untuk menghindari *cyberbullying* yang berdampak pada penggunaan media sosial sejak dini. Serta guna memberikan pandangan tambahan kepada guru dan orang tua mengenai aturan dan larangan penggunaan media sosial bagi anak-anak.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini memberikan kontribusi bagi guru dalam menyampaikan informasi dan memberikan edukasi kepada siswa terkait bahaya penggunaan media sosial sejak dini yang dapat menimbulkan perilaku *cyberbullying*, sehingga dapat membimbing dan memonitoring siswa dalam aturan penggunaan media sosial.