

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah sebagai makhluk sosial adapun yang dimaksud istilah sosial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang berarti berkenaan atau masyarakat. Ini yang dimaksud bahwa manusia tidak lepas dari manusia lain. Dalam hubungannya manusia membutuhkan manusia lain untuk berada disekelilingnya dan saling berinteraksi satu sama lain. Kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain biasanya didasari oleh kesamaan dari ciri, minat, bakat, maupun tujuan bersama. Dengan adanya kebutuhan tersebut, munculah beberapa kelompok-kelompok sosial dalam hubungan interaksi manusia. Dalam kelompok-kelompok tersebut bisa terdapat perbedaan antara satu pribadi dengan pribadi yang lainnya, dan hal tersebut mendasari terjadinya perundungan.

Perundungan merupakan salah satu tindakan agresi yang dilakukan satu orang dengan tujuan untuk menyakiti atau mengganggu anak lain atau korban yang lebih lemah darinya. Perundungan dikenal sebagai salah satu masalah yang mendunia, termasuk Indonesia. Kasus perundungan di sekolah yang dilakukan oleh anak meningkat di tahun 2015 (Setyawan,2016). Menurut data yang di sampaikan oleh Komisioner KPAI Bidang Pendidikan, Retno Listy menyebut pada di awal tahun 2019 tercatat 8 kasus korban perundungan dan mayoritas kasus-kasus tersebut terjadi di jenjang Sekolah Dasar, dimana mencapai 25 kasus atau 67% dari keseluruhan data yang ada. Salah satu kasus perundungan disekolah yang terjadi di salah satu SMP di Desa Sidojangkung, Menganti, Kabupaten Gresik, korban adalah siswa kelas VII yang meninggal secara tragis dengan gantung diri di gedung SD Nurul Iman akibat kerap diejek oleh teman-temannya dan dia sering menyendiri saat berada di sekolah (Tribunews.com,2018). Kasus lain yang baru terjadi di Bulan Oktober 2019 lalu, di SDN 2 Wirosari, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Korban menjadi depresi akibat di rundung oleh teman-temannya dua tahun trakhir. Korban

yang berinisial RS adalah siswa kelas 6 SD telah menerima perundungan baik verbal dan fisik mulai sejak kelas 4 SD. Sejak saat itu korban memiliki psikis yang tidak stabil, dan takut bertemu dengan orang lain (Tribunews.com.2018). Meskipun sudah ada UU No.35 tahun 2014 tentang perlindungan anak di Indonesia namun nyatanya implementasi dan realisasi solusi dari permasalahan perundungan atau kekerasan pada anak tersebut belum cukup maksimal.

Perundungan masih sering terjadi sampai saat ini karena pola berpikir anak-anak tentang perundungan pada masa dulu terbawa hingga masa kini. Contohnya yaitu jika berhasil melakukan perundungan pada orang lain maka dia yang hebat atau dia yang terkuat. Kekerasan perundungan yang dilakukan biasanya berbentuk kekerasan fisik, verbal, maupun psikologis dan dapat terjadi secara langsung seperti misalnya memukul, menendang, mencacimaki maupun secara tidak langsung seperti menganalisa dan menggossip (Hertinjung,2013). Mereka yang menjadi korban perundungan kemungkinan akan menderita depresi dan kurang percaya diri, pada akhirnya korban perundungan menjadi kesulitan dalam bergaul dan terburuknya akan memilih untuk bunuh diri. Salah satu faktor yaitu dari teman sebaya yang memberikan pemikiran bahwa perundungan adalah hal yang wajar untuk dilakukan (Natalia,2018).

Dampak yang terjadi dari perilaku perundungan tidak hanya terjadi pada korban namun juga pelaku yaitu turunya reputasi di masyarakat maupun sekolah, tidak disukai, tidak mempunyai hubungan sehat dengan orang lain dan jika terus dibiarkan maka akan terus berkembang kemudian hari dan dapat melakukan tindakan yang lebih serius.

Merebaknya sikap hidup yang buruk dan budaya kekerasan, disadari atau tidak, telah ikut melemahkan karakter anak-anak bangsa, sehingga menjadikan nilai-nilai luhur dan kearifan sikap baik mati sementara. Anak-anak sekarang gampang sekali melontarkan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang cenderung dengan gaya ungkap yang kasar dan vulgar (Natalia,2018).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menganggap perlu adanya media pencegahan sebuah media informasi yaitu cerita bergambar dalam mengenali, menjauhi, dan mengatasi dari perilaku perundungan pada anak-anak. Target yang

utama dituju adalah anak-anak dengan usia 9-12 tahun atau berada pada kelas 4,5, dan 6 Dasar sesuai dengan tempat pencarian data utama tentang perilaku perundungan di 3 Sekolah Dasar terpilih di Kecamatan Gresik.

Penggunaan media informasi untuk anak sekolah dasar ini ditingkatkan dengan penggunaan cerita bergambar dalam aplikasi *mobile* dibanding dengan cerita bergambar yang berbentuk konvensional berbentuk buku. Media konvensional semakin mulai tidak efektif bagi sebagian kalangan dan mulai secara perlahan ditinggalkan dengan adanya perkembangan teknologi ini (Suryawan,2016). Pada saat ini banyak orang yang sudah mulai beralih menggunakan *smartphone* dimana menjadi sebgayaan gaya hidup modern yang saat ini digemari banyak orang bahkan di seluruh dunia. *Smartphone* yang sedang populer digunakan diantaranya *Android*, *Blackberry*, dan *Iphone*, dimana pada *smartphone* ini menyediakan aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun secara berbayar.

Akhir-akhir ini sejak adanya pandemi dan anak-anak harus belajar dirumah banyak dijumpai anak-anak yang hanya bermain game melalui *smartphonanya* dan terkesan kurang memanfaatkan dengan baik *handphone* yang dimiliki selama proses pembelajaran dirumah. Melihat hal itu, perancangan ini difungsikan sebagai pemberian informasi yang bermanfaat bagi anak-anak, dimana anak-anak tidak hanya dapat bermain namun juga sambil membaca cerita menerima informasi dengan metode yang lebih menarik.

Melalui perancangan ini diharapkan adanya peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang perundungan pada anak-anak, dan bagaimana mengatasi diri dari perilaku tersebut sehingga nantinya anak-anak dapat bersosialisasi dengan baik pada lingkungannya. Serta dapat membantu guru untuk digunakan sebagai materi pembelajaran yang menarik bagi para murid, dan dapat menjadi media hiburan bagi anak-anak. Berdasarkan penjelasan diatas, maka perancangan desain ini diberi judul “Perancangan Aplikasi Buku Digital Interaktif “Berteman Tanpa *Membully*” Sebagai Upaya Pencegahan Perundungan Untuk Anak Sekolah Dasar di Kecamatan Gresik “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka disimpulkan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi buku digital interaktif “Berteman Tanpa *Membully*” berbentuk cerita bergambar sebagai media informasi perundungan untuk anak-anak usia 9-12 tahun?
2. Bagaimana merancang visual yang menarik dan informatif untuk upaya pencegahan perundungan untuk anak-anak usia 9-12 tahun?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang media informasi yang lebih modern melalui aplikasi *smartphone* interaktif. Memberikan informasi pemahaman pada anak-anak tentang pencegahan perundungan yang dikemas dalam cerita bergambar dengan Bahasa Indonesia yang dibuat dalam aplikasi Android ”Berteman Tanpa *Membully*”. Diharapkan melalui aplikasi ini informasi dan pesan yang akan disampaikan melalui aplikasi *smartphone* lebih efektif dan fleksibel bagi anak-anak.
2. Merancang visual berupa ilustrasi kartun agar anak-anak tertarik membaca cerita bergambar dalam sebuah aplikasi *smartphone*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan untuk mendukung fokus perancangan adalah sebagai berikut :

1. Masalah yang diangkat mengenai fenomena anak Sekolah Dasar yang mengalami perundungan.
2. Pengguna utama adalah anak Sekolah Dasar yang berusia 9-12 tahun.
3. Aplikasi ini hanya menekankan pada cerita bergambar, tips pencegahan, serta permainan sederhana yang berhubungan dengan pencegahan perundungan.

4. Pembuatan bukan hanya pada grafisnya namun juga pada developernya.
5. Pada pengembangan media informasi buku digital interaktif ini berbasis android dan pendukung link web bagi selain pengguna *smartphone* android.
6. Aplikasi ini sampai tahap prototype dan tidak tersedia di Google Play Store, namun dapat di download melalui link Google Drive.
7. Media informasi aplikasi buku digital ini menyampaikan pencegahan non-formal tentang melindungi diri dari perundungan.
8. Studi Kasus penelitian ini dibatasi hanya di Sekolah Dasar Kecamatan Gresik Dalam penelitian Sekolah Dasar yang dituju adalah UPT SD Negeri 05 Gresik, UPT SD Negeri 08 Gresik, UPT SD Negeri 09 Gresik.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian pencegahan perundungan pada anak-anak usia 9-12 tahun ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Intitusi
Sebagai refrensi bagi mahasiswa untuk penulisan tugas akhir maupun penelitian serupa.
 - b. Bagi Penulis
 - 1) Menambah pengetahuan dan kemampuan penulis baik secara teori maupun terapanya.
 - 2) Menerapkan secara langsung ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Media informasi buku digital interaktif bebrbasis Android yang mudah digunakan oleh siswa.
 - 2) Aplikasi buku digital interaktif ini membuat media informasi lebih menarik dan tidak membosankan serta memudahkan dalam pemahaman tentang pencegahan dari perilaku perundungan.

3) Aplikasi buku digital interaktif ini dapat digunakan oleh anak-anak atau siswa menggunakan *smartphone* Android.

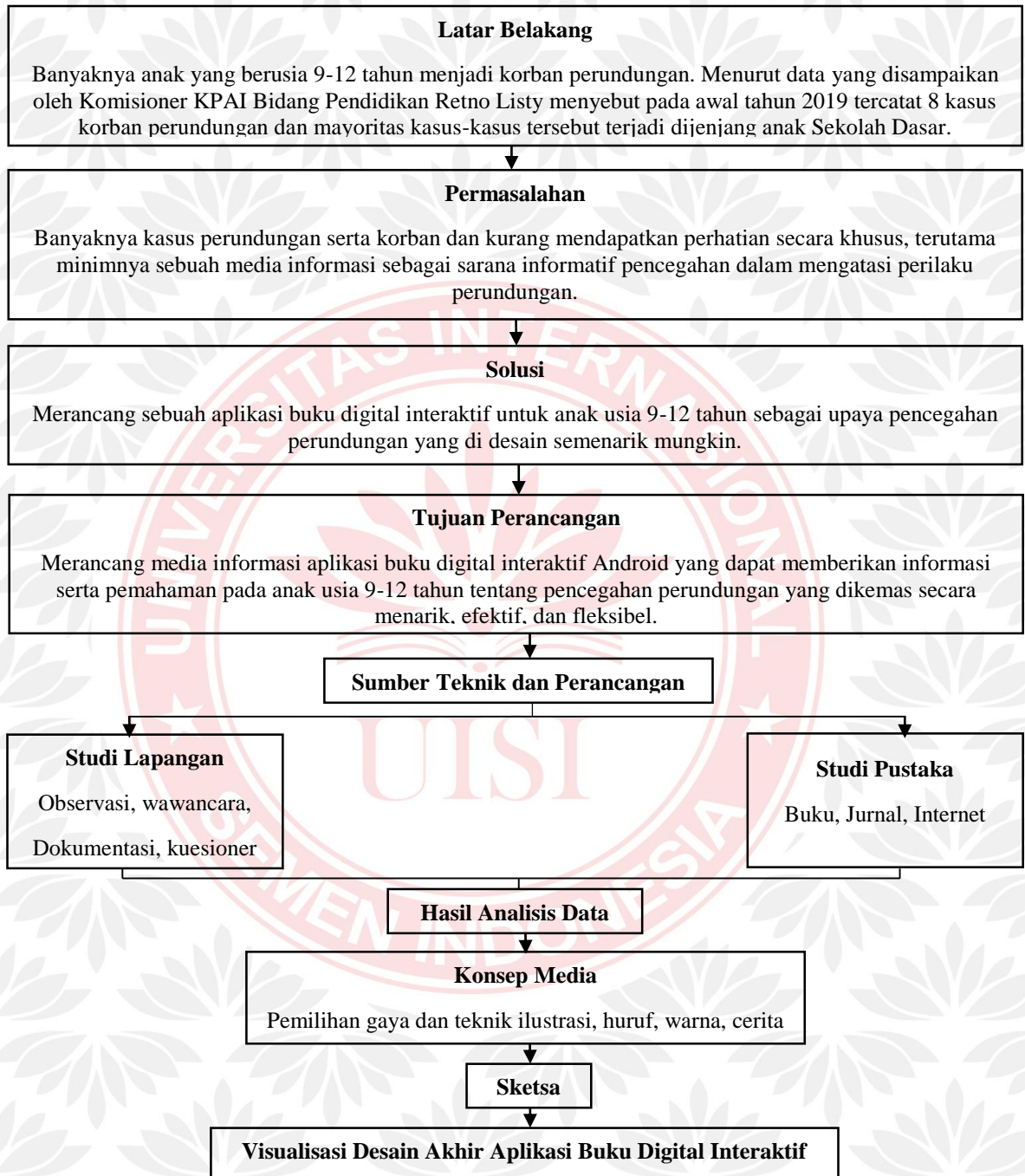
b. Bagi Guru dan Orang tua

Dapat memudahkan guru dan orang tua dalam menyampaikan informasi dan pesan tentang pencegahan perundungan yang dikemas secara menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan.



1.6 Kerangka Pemikiran

Bagan 1. 1 Kerangka Pemikiran



(Sumber: Peneliti)