

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ini, perkembangan generasi muda merupakan sebuah asset penting bagi sumber daya manusia di masa depan sebagai bentuk kemajuan bangsa. Anak dengan usia 6-12 tahun berada pada usia yang kritis dalam membentuk pola perilaku, sikap, serta kebiasaan. Maka, baik orang tua ataupun guru perlu memperhatikan pola perilaku, sikap, serta kebiasaan yang belum terbentuk sedari dini sehingga dapat memberikan edukasi kepada anak dengan tepat. (D. P. Sari, 2021) Didasarkan dari edukasi mengenai perbuatan, serta sikap dalam bersosialisasi. Namun, pada kenyataannya edukasi terkait perilaku serta sikap yang benar masih minim diberikan, salah satu perilaku yang tidak benar contohnya yaitu perundungan (Aswat et al., 2022).

Perundungan merupakan perilaku yang merugikan baik bagi pelaku maupun korban. Perundungan adalah bentuk perilaku kekerasan dan terjadinya pemaksaan baik secara fisik, verbal, serta psikologis kepada satu atau sekelompok orang yang dinilai lebih lemah. Pelaku perundungan memiliki persepsi bahwa dirinya mempunyai kekuasaan atas korbannya untuk melakukan apa saja. Hal ini menyebabkan korbannya menjadi tertekan, trauma, serta tidak berdaya. (Manik et al., 2022) Pelaku perundungan dikenal dengan istilah *bully*. Seorang *bully* tidak berdasarkan gender ataupun usia. Bahkan, kasus Perundungan saat ini sudah sering terjadi di lingkungan sekolah (Zakiyah et al., 2017).

Indonesia merupakan negara peringkat kelima terbanyak dalam kasus perundungan yang terjadi pada anak serta remaja (Jayani, 2019). Komisi perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa ditemukan masalah perundungan yang terus meningkat hingga terkisar 30-60 kasus per tahunnya, masalah ini banyak terjadi di lingkungan sekolah (Maulana et al., 2023) Dari data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), kasus perundungan terjadi sebanyak 226 pada tahun 2022. Lalu di tahun 2021 ada 53 kasus, dan tahun 2020 sebanyak 119 kasus. Sementara itu untuk jenis perundungan yang sering dialami korban ialah perundungan fisik 55,5%, perundungan verbal 29,3%, dan perundungan psikologis 15,2% (DPR RI, 2023)

Untuk tingkat jenjang pendidikan, siswa SD menjadi korban perundungan terbanyak sejumlah 26% (Rosa, 2023). Salah satu contoh kasus perundungan di Sekolah Dasar yang baru-baru ini menyita perhatian publik yaitu siswa SD di Bekasi berusia 12 tahun diduga menjadi korban perundungan secara verbal dan fisik oleh teman-temannya. Korban juga diancam agar tidak memberitahukan kejadian ini kepada siapapun. Akibat dari perundungan ini berdampak sangat berbahaya pada korban karena membuat cacat, sakit fisik, hingga meninggal dunia (Putri, 2023).

Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pusat pendidikan. Tidak hanya belajar di dalam kelas, hal yang terjadi di luar kelas pun termasuk proses pembelajaran. Maka dari itu Pendidikan di sekolah dasar harus mengarahkan peserta didiknya dalam membentuk karakter diri yang baik (Saptono, 2022). Namun kenyataannya, pembentukan karakter yang baik pada murid belum terealisasi sepenuhnya, yang terjadi pada lapangan menunjukkan bahwa saat ini kasus perundungan paling banyak terjadi di lingkungan sekolah. Peneliti sebelumnya melakukan observasi kepada para siswa kelas 4-6 di SDN 066 Halimun Bandung menggunakan kuesioner terkait perilaku dan pemahaman para siswa mengenai perundungan, Dari hasil observasi sebanyak 71,4% siswa menjawab “kadang-kadang” dan 10,7% siswa menjawab “sering” melihat perilaku perundungan di lingkungan sekolah. Lalu, sebanyak 82,1% siswa telah memahami pengertian perundungan, namun 89,3% siswa masih belum mengetahui terkait contoh perilaku perundungan, dan sebanyak 69,7% siswa belum paham mengenai langkah-langkah yang benar dalam mengatasi perundungan. Kurangnya edukasi terkait perundungan juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan kasus perundungan di lingkungan anak (Perdana et al., 2023).

Peneliti juga melakukan wawancara mengenai perundungan di SDN Halimun 066 Bandung pada salah satu pengajar sekolah dasar yaitu Ibu Ella Nurlaela S.Pd sebagai wali kelas dan pengajar SDN Halimun 066 Kota Bandung mengatakan bahwa perundungan ini memang harus diedukasikan kepada para siswa sedari dini. Kasus perundungan yang terlihat dapat saja dihentikan, namun jika kasus perundungan yang tidak terlihat sulit untuk terdeteksi sedari dini dan akan berulang. Anak di usia 10-12 tahun berada dimasa mencari jati dirinya dan

menentukan siapa dirinya. Pada usia ini juga anak akan mulai membentuk sebuah kelompok pertemanan dan memilih temannya. Beliau mengungkapkan dibutuhkan sebuah media edukasi perundungan sehingga mereka menghindari dan dapat mengatasi perilaku tersebut. Edukasi ini dapat mendidik karakter dari anak dan akan berdampak secara panjang hingga dia dewasa, di mulai dari sekolah dasar karena merupakan dasar dari pembentukan karakter anak.

Media edukasi dalam bentuk audio visual dinilai lebih efektif dalam menyampaikan sebuah pesan karena animasi memiliki unsur komplit baik dari segi visual maupun audio. Media jenis ini juga dapat merubah cara berpikir penontonnya. Media audio visual didasarkan pada fungsi stimulasi bahwa media ini dapat dimanfaatkan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tidak membosankan. Pesan yang ada pada media tersebut juga harus mengandung hal yang baru juga menarik, seperti dari segi desain dan juga warna. Siswa Sekolah Dasar cenderung tertarik pada sebuah media pembelajaran yang dinamis dan menarik karena didorong atas rasa keinginan tahun mereka (Sukarini & Manuaba, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu dalam bentuk *motion graphic*. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan terkait media edukasi yang disukai oleh para siswa di SDN 066 Halimun Bandung sebanyak 87,5% siswa memilih animasi *motion graphic*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Wibawa (2020) mengungkapkan bahwa video *motion graphic* memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terkait materi yang dijelaskan.

Penelitian mengenai media edukasi perundungan sebelumnya memang telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Widyasari et al., pada tahun 2021 dengan judul “Perancangan Board Game Edukasi Anti *Bullying* untuk Anak Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak, serta mampu untuk melawan perilaku perundungan. Penelitian lainnya dilakukan oleh Lestari & Khusumadewi pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Video Cinematherapy *Bullying* Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Gedangan” Hasil dari penelitian ini memenuhi kriteria “Sangat Layak” dalam kelayakan media, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan. Sehingga media ini dapat membantu guru dalam mencegah perilaku perundungan.

Berdasarkan hasil riset dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, peneliti akan merancang media edukasi perundungan dengan media *motion graphic*. Namun peneliti akan menggunakan subjek, metode dan materi konten yang berbeda dan belum pernah digunakan pada penelitian serupa sebelumnya sehingga dapat menghasilkan penelitian baru dengan ruang lingkup yang berbeda. Penggunaan *motion graphic* sebagai media dalam menyampaikan edukasi terkait perundungan diharapkan dapat mengedukasi para murid dengan penyampaian informasi yang mudah di pahami dan menarik. Media edukasi ini di rancang untuk mengatasi terjadinya kasus perundungan dengan memberikan informasi sejak dini kepada para murid sekolah dasar mengenai cara korban menangani perilaku perundungan. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan serius ini harus segera ditangani. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Video *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Perundungan bagi Anak Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang media *motion graphic* sebagai media edukasi perundungan pada siswa kelas 4-6 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji coba video *motion graphic* sebagai media edukasi perundungan pada siswa kelas 4-6 Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan ini yaitu:

1. Mengetahui perancangan video *motion graphic* sebagai media edukasi perundungan bagi siswa kelas 4-6 Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil uji coba dan pemahaman pada video *motion graphic* sebagai media edukasi perundungan bagi siswa kelas 4-6 Sekolah Dasar.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penelitian yang dibahas akan terfokus pada topik dari objek penelitiannya, maka Batasan masalahnya yaitu, sebagai berikut:

1. Pembahasan dalam video *motion graphic* perundungan ini hanya mencakup; informasi penjelasan perundungan, contoh perilaku perundungan, serta cara mengatasi perundungan di Sekolah Dasar.
2. Penelitian dan pengambilan sampel hanya dilakukan di siswa kelas 4-6 SDN 066 Kota Halimun Bandung.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, seperti berikut :

1. Bagi Peneliti  
Penelitian ini menambah pemahaman dan pengetahuan dalam membuat media edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi anak sekolah dasar.
2. Bagi Mahasiswa  
Dapat menjadi sumber referensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang merancang media dengan tema serupa.
3. Bagi SDN 066 Halimun Bandung  
Dapat memberikan edukasi kepada para murid terkait penjelasan perundungan, dan diharapkan dapat mencegah terjadinya perundungan di lingkungan sekolah.

### **1.6 Struktur Sistematika Penulisan**

Struktur sistematika penelitian ini berisi mengenai rincian urutan penulisan dari setiap bab serta bagian bab yang ada di dalam skripsi, dimulai dari Bab I hingga Bab akhir. Penelitian ini disusun sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia. Berikut ini merupakan sistematika Penulisan Penelitian :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I dalam penelitian ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Batasan masalah, Manfaat Perancangan, dan Struktur Sistematika Penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II di penelitian ini menjelaskan mengenai kajian pustaka mengenai Motion graphic, Media Edukasi, Perundungan, dan Anak Sekolah Dasar.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB III yang disusun menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, dan Analisis data.

## BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV penelitian ini membahas mengenai proses serta hasil dari perancangan video motion graphic mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi.

## Bab V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada BAB V penelitian ini berisikan kesimpulan, bagaimana implikasinya, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.