

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam berkehidupan sosial memiliki beberapa fase dan tingkatan. Tingkatan awal ialah ketika ia baru lahir, manusia tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga. Setiap harinya ia selalu berinteraksi dengan orang-orang terdekat dalam keluarga, terutama orang tua dan kemudian sanak saudara. Pada fase ini bayi ditanamkan nilai-nilai yang dianut oleh orang tuanya.

Kemudian tumbuh menjadi remaja, manusia sebagai individu mulai mengenal lingkungan yang lebih luas daripada keluarga. Interaksi sosial yang dialami individu mulai bertambah luas. Individu mulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini membuat keterampilan sosial individu makin meningkat. Jika nilai-nilai yang ditanamkan oleh kedua orang tuanya diserap dengan baik, maka keterampilan sosial yang dimiliki oleh individu tersebut bisa menjadi lebih baik.

Hal itu disebabkan karena manusia tumbuh dan berkembang dari fase ke fase tanpa meninggalkan apa yang telah ia pelajari dari fase sebelumnya. Sebaliknya, apabila sosialisasi nilai-nilai yang ditanamkan keluarga kurang terserap oleh remaja serta pengawasan yang kurang dari orang tua, maka bisa jadi perkembangan perilaku dan psikososialnya terhambat. Akibatnya, remaja mulai menunjukkan gejala-gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku-perilaku beresiko lainnya, salah satunya adalah *bullying*.

Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap pergaulan remaja yang berdampak terhadap kebiasaan/tingkah laku remaja yang menyimpang seperti melakukan perkelahian, mengancam, menghina, kekerasan fisik, mengucilkan teman, *cyber bullying* atau berbagai tindakan *bullying* kepada teman di sekolah.

Bullying merupakan istilah yang sudah lumrah bagi telinga masyarakat Indonesia. *Bullying* adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya (Sejiwa, 2008).

Dari data yang dirilis oleh KPAI (Komisi Perlindungan Remaja 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 remaja Indonesia umur 12-17 tahun, 84% pernah mengalami kasus *bullying*. Data terbaru selama April-Juni 2018 KPAI menangani 33 kasus pelanggaran hak asasi remaja. Sementara kasus tertinggi dipegang oleh kasus kekerasan/*bully* sebanyak 13 kasus atau 39% dari kasus yang ditangani oleh KPAI.

Jenis *bully* yang terjadi menurut Coloroso (2007), *bullying* dibagi menjadi tiga jenis, diantaranya ialah;

1. *Bully* secara fisik, penindasan secara fisik seperti memukul, mencekik, meninju, menyikut, menendang, menggigit, mencakar, meludahi, menghancurkan dan merusak barang-barang korban.

2. Sementara *bully* secara verbal, penindasan dan kekerasan secara fisik dapat dilakukan dengan teriakan ataupun bisikan dengan bentuk julukan nama buruk, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, kasak-kusuk yang keji, serta gosip.

3. *Bully* relasional, jenis *bully* yang paling sulit terdeteksi dari luar. Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, atau penghindaran. Penghindaran, suatu tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

4. *Cyber bully*, merupakan bentuk *bully* yang terbaru dan sangat marak pada saat ini. Sangat marak terjadi diantaranya karena pesatnya perkembangan teknologi berupa internet dan media sosial. Bentuknya dapat berupa teks pesan negatif, komentar, *voice message*, telepon, gambar menyakitkan atau mengejek, membuat konten atau website yang memalukan, korban dihindarkan atau dijauhi dari *chat room/group*, atau bahkan berbentuk video yang menghinakan korban. Menurut Australian Federal Police (AFP) mengidentifikasi adanya tujuh bentuk *cyber bullying*, yaitu 1) *flaming*: perselisihan yang menyebar hingga menjadi skala besar; 2) *harassment*: pelecehan dalam bentuk tulisan maupun gambar; 3) *denigration*: merendahkan orang lain dengan fitnah untuk merusak reputasi; 4)

impersonation: pura-pura menjadi orang lain agar pihak lain mau berkata hal yang sifatnya rahasia; 5) *outing and trickery*: penipuan untuk menyebarkan berita palsu dengan membuat akun palsu; 6) *exclusion*: pengucilan pada seseorang dalam kelompok atas alasan yang diskriminatif; 7) *cyber-stalking*: menguntit di dunia maya untuk menimbulkan gangguan bagi orang lain.

Dampak yang diakibatkan oleh tindakan ini pun sangat luas cakupannya. Remaja yang menjadi korban *bullying* lebih berisiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Adapun masalah yang lebih mungkin diderita remaja yang menjadi korban *bullying*, antara lain munculnya berbagai masalah mental seperti depresi, kegelisahan dan masalah tidur yang mungkin akan terbawa hingga dewasa, keluhan kesehatan fisik, seperti sakit kepala, sakit perut dan ketegangan otot, rasa tidak aman saat berada di lingkungan sekolah, dan penurunan semangat belajar dan prestasi akademis. Tidak hanya itu “dampaknya bisa depresi, psikosomatik, bahkan ada yang *bully suicide*” tutur Khofifah sebagai menteri sosial.

Dari berbagai kasus *bullying* yang marak terjadi, remaja merupakan seorang korban dan yang pertama kali bersentuhan dengan kasus yang terjadi. Selain pengawasan yang mutlak harus selalu ada dari orang tua dan guru, mereka harus dibekali dengan berbagai tips dan trik untuk menghadapi tindakan perundungan dan bagaimana menangani serta mengantisipasinya. Penangan ini bisa dilakukan jika ia sebagai korban atau sebagai teman yang menyaksikan tindakan *bullying* yang terjadi disekitarnya.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014: 19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan.

Dalam hal ini, media yang berpengaruh ialah komputer yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa secara interaktif. Komputer memerlukan instruksi untuk melakukan sesuatu tidak seperti film, filmstrip, atau rekaman yang menyajikan materi secara sederhana. Hal ini yang menyebabkan pentingnya menggunakan media komputer karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi motivasi siswa dan selain itu dengan komputer siswa belajar dengan mandiri secara individual sehingga tidak terpengaruh oleh kebisingan atau pengalih perhatian yang lain.

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012: 55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Komputer yang pada saat ini merupakan perangkat yang mudah dijumpai di sekolah, lewat multimedia interaktif yang dijalankan dalam komputer merupakan salah satu solusi untuk mensosialisasikan perilaku tindakan *bully*, apa jenisnya, penyebab baik secara sadar ataupun tidak sadar serta solusi bagi remaja sebagai korban dan konsekuensi bagi pelaku *bully* agar sadar dan tidak melakukan tindakan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, perupa tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “MULTIMEDIA INTERAKTIF TENTANG *CYBER BULLY* UNTUK REMAJA USIA 12-15 TAHUN”.

B. Perkembangan ide Penciptaan

Berawal dari pengalaman perupa sebagai siswa pondok pesantren yang tinggal di dalam asrama. Perupa tidak jarang menemukan tindakan kekerasan atau *bullying* baik verbal, fisik maupun dalam bentuk relasional. Walaupun ada perasaan takut dikucilkan, dirasakan siswa tetapi mereka tetap menganggap hal itu bukanlah sebuah tindakan *bully* sehingga siswa tersebut tidak melaporkannya kepada orang tua. Menyebabkan orang tua tidak mengetahui bahwa remajanya sedang menjadi korban *bully* bahkan sedang mengalami dampak *bully*. Selain itu sejalan dengan kemampuan dan minat perupa dalam bidang animasi, dan multimedia interaktif sebagaimana yang sedang dikembangkan ilmu kesenirupa dalam pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta. Dalam perkembangannya perupa memfokuskan diri kedalam bidang DKV (Desain Komunikasi Visual). Perupa telah mendapatkan pengalaman belajar Desain komunikasi visual dan ilustrasi pada kegiatan kuliah kerja Lapangan (KKL) maupun ketika mengikuti kelas Studio desain. Dengan pengalaman ketika mengikuti kegiatan KKL dan Studio desain, perupa termotivasi dalam membuat produk multimedia interaktif dalam pengembangan multimedia sebagai alat komunikasi visual.

Selain memperoleh ilmu dalam bidang akademik, perupa juga sering memperoleh pengalaman dari pekerjaan di luar akademik seperti membuat *digital painting*, *sketch potrait*, menjadi *layouter*, membuat animasi, video infografis dan membuat media interaktif dengan *software* Adobe Illustrator, Photoshop, After Effect dan Animate. Pengalaman-pengalaman tersebut menjadi latar belakang

bagi perupa untuk membuat ide sebuah multimedia interaktif tentang tindakan *cyber bully* untuk remaja usia 12-15 tahun.

Ide penciptaan awal dimulai dari studio desain yaitu merancang buku ilustrasi mengenai *bully* dengan visual ilustrasi dan layout yang dirancang sedemikian rupa. Tetapi karena keterbatasan teknik dan hasil yang kurang memuaskan ketika UAS studio. Akhirnya setelah *brainstorming* ide, penciptaan buku ilustrasi ini berubah menjadi multimedia interaktif tentang tindakan *cyber bully* untuk remaja usia 12-15 tahun. Karya multimedia interaktif ini merupakan pengembangan dan eksplorasi dari hasil karya studio sebelumnya yang kemudian dilanjutkan kembali saat seminar skripsi penciptaan karya seni rupa. Hasil karya tersebut dilanjutkan dan dikembangkan sebagai hasil karya skripsi penciptaan karya seni rupa. Pada skripsi penciptaan karya seni rupa terjadi penambahan produk *cyber bullying* dalam bentuk multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk *flash disk* yang kemudian bisa didapatkan atau dibeli secara online. Lingkup perkembangan teknis penciptaan ide meliputi:

1. Merancang sebuah animasi dua dimensi dengan mengangkat cerita tindakan *cyber bully* untuk remaja berusia 12-15 tahun.
2. Merancang multimedia interaktif yang berisikan video animasi mengenai tindakan *cyber bully* untuk remaja berusia 12-15 tahun.
3. Melakukan eksplorasi berbagai karakter berdasarkan interest bentuk figur manusia.
4. Melakukan eksplorasi teknik digital *drawing* dan animasi.

C. Fokus Penciptaan

1. Konseptual

- a. Merancang produk yang inovatif dan praktis tentang tindakan *cyber bully* untuk remaja berusia 12-15 tahun.
- b. Menciptakan multimedia interaktif dapat diakses melalui Pc berbasis windows dengan tema tindakan *cyber bully* untuk remaja berusia 12-15 tahun.
- c. Menciptakan produk multimedia interaktif dapat diakses melalui Pc berbasis windows yang dapat diterima remaja usia 12-15 tahun dan masyarakat secara umum serta mampu bersaing dalam industri kreatif.

2. Visual

- a. Merancang desain karakter animasi dan tampilan UI (*user interface*) dengan menggunakan *chalk* atau seperti kapur.
- b. Menciptakan multimedia interaktif dapat diakses melalui Pc berbasis windows mengenai *cyber bullying* untuk remaja umur 12-15 tahun.
- c. Merancang desain produk multimedia interaktif dengan segmentasi usia 12-15 tahun dengan gaya semi realis sesuai dengan tema.

3. Operasional

- a. Menciptakan desain karakter dan tampilan UI (*user interface*) dengan teknik digital drawing menggunakan software Adobe Photoshop.
- b. Menciptakan animasi dua dimensi secara digital menggunakan software Adobe After Effect.
- c. Merancang multimedia interaktif menggunakan software Adobe Animate.

D. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Konseptual

- a. Mensosialisasikan kepada remaja berusia 12-15 tahun melalui multimedia interaktif mengenai tindakan *cyber bully*.
- b. Memiliki kualitas multimedia interaktif yang dapat bersaing dalam industri kreatif.
- c. Mempunyai ciri dan karakter yang sesuai dengan kondisi tindakan *bullying* dalam merancang karakter animasi dan tampilan UI (*user interface*) yang dapat bersaing dan sesuai dengan target pasar.
- d. Memberikan solusi penyediaan informasi yang mudah diakses dengan Pc berbasis windows dan praktis digunakan bagi remaja usia 12-15 tahun.

2. Tujuan Kreativitas

a. Membuat animasi dengan gaya dengan menggunakan *chalk* atau seperti kapur. Serta desain multimedia interaktif yang sesuai untuk remaja usia 12-15 tahun.

b. Tujuan Keterampilan

Mengembangkan produk multimedia interaktif bagi remaja usia 12-15 tahun menyenangkan, mudah diakses dengan Pc berbasis windows, praktis dan nyaman digunakan. Sehingga remaja dapat mengetahui tindakan *cyber bullying* dan tahu mengenai tips dan trik penanganan dalam menghadapinya.

E. Manfaat Karya

Produk yang dihasilkan dari Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa adalah multimedia interaktif yang diharapkan untuk bisa memberikan manfaat dapat dirasakan baik secara luas oleh masyarakat, maupun secara individu bagi pengguna. Dalam rangka mencapai manfaat ini, produk dirancang lebih ringkas dan sederhana, dengan perancangan karakter yang disesuaikan dengan tema *cyber bully* dan tampilan UI (*user interface*) sederhana.

a. Manfaat produk bagi dunia pendidikan adalah menjadi inspirasi dalam berkarya multimedia interaktif serta memiliki fungsi visual yang informatif untuk mensosiasikan tindakan *cyber bullying* yang mengancam masa depan peserta didik.

- b. Manfaat secara pribadi bagi pengguna adalah multimedia interaktif mudah dan praktis dapat diakses melalui Pc berbasis windows yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat remaja usia 12-15 tahun.
- c. Manfaat secara luas bagi masyarakat adalah sosialisasi mengenai tindakan *bullying* serta apresiasi karya multimedia interaktif.