

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang secara naluri saling membutuhkan satu sama lain. Namun, dalam interaksi sosial tersebut, sering kali muncul dinamika ketidakseimbangan kekuatan di mana sebagian pihak merasa lebih dominan, sementara pihak lain dianggap lemah. Fenomena ini memicu munculnya perilaku menyimpang yang dikenal dengan istilah *bullying* (perundungan). *Bullying* adalah perilaku agresif dan negatif secara berulang yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan menyalahgunakan ketidakseimbangan kekuatan untuk menyakiti korban, baik secara mental maupun fisik (Ramadhanti & Hidayat, 2022).

Berbagai faktor dapat memengaruhi perilaku perundungan, di antaranya adalah rasa frustrasi, kemarahan, pengalaman emosional negatif, hingga latar belakang keluarga (Setiowati & Astuti Dwiningrum, 2020). Pola asuh yang otoriter dengan penggunaan hukuman fisik secara tidak langsung membentuk karakter anak menjadi agresif. Melalui proses imitasi atau peniruan, anak cenderung melampiaskan kekesalannya kepada teman di sekolah sebagai bentuk proyeksi dari apa yang dialaminya di rumah.

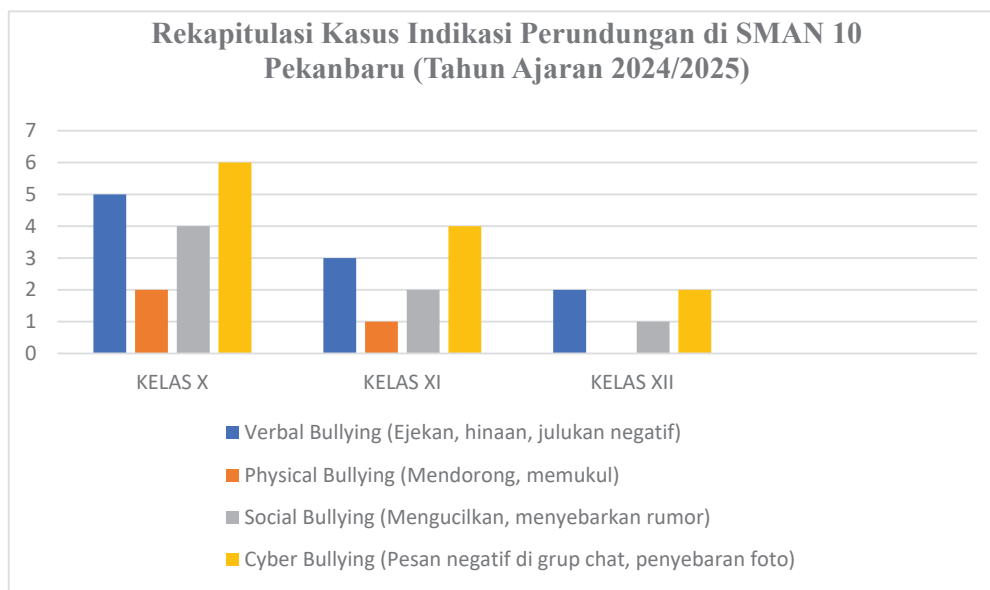
Lingkungan keluarga memegang peranan krusial dalam perkembangan kepribadian anak. Anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang tidak harmonis atau dididik dengan kekerasan verbal dan fisik cenderung mengadopsi perilaku tersebut sebagai norma (Trisanti dkk., 2020). Minimnya kasih sayang dan tingginya tingkat depresi pada anak sering kali berujung pada tindakan menindas pihak yang lebih lemah sebagai bentuk kompensasi emosional. Secara statistik, pelaku perundungan didominasi oleh laki-laki, sementara perempuan lebih sering menjadi korban.

Perbedaan kecenderungan perilaku ini juga dipengaruhi oleh faktor hormonal. Menurut Nur dkk. (2022), hormon androgen pada laki-laki berkontribusi pada pembentukan sifat maskulin yang cenderung agresif dan berani. Sebaliknya,

hormon estrogen pada perempuan membentuk karakter feminin yang cenderung lebih tertutup, emosional, dan kurang agresif secara fisik.

Masa remaja merupakan fase transisi yang krusial dalam pembentukan identitas diri. Berbeda dengan anak-anak yang bertindak berdasarkan kontrol eksternal (hadiah dan hukuman), remaja sedang mencari jati diri di tengah perubahan fisik, emosi, dan intelek (Permata & Nasution, 2022). Ketidakmatangan emosional pada masa ini sering kali ditandai dengan keragu-raguan dan rendahnya harga diri, sehingga remaja mudah terpapar pengaruh negatif, termasuk *bullying*. Secara eksplisit disebutkan bahwa korban perundungan mengalami gangguan psikologis dan perkembangan perilaku yang merugikan. Mereka rentan mengalami kecemasan (*anxiety*), depresi, penyalahgunaan zat, dan pikiran bunuh diri (*suicidal thoughts*) yang berujung pada menurunnya prestasi akademik (Han et al., 2024).

Fenomena ini juga ditemukan secara nyata di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Berdasarkan wawancara dan rekapitulasi data bersama Guru Bimbingan Konseling (BK), Ibu Andriyani, S.Pd., banyaknya terjadi kasus perundungan, tercatat dari tahun 2024 ke tahun 2025. Kasus perundungan yang terjadi di sekolah ini memiliki karakteristik yang beragam dan tidak lagi terbatas pada kontak fisik, melainkan telah merambah ke ranah verbal dan digital (*cyberbullying*). Untuk memberikan gambaran riil mengenai tingkat kerawanan fenomena tersebut, berikut dipaparkan data indikasi penanganan kasus perundungan yang dihimpun dari ruangan BK SMA Negeri 10 Pekanbaru:



Tabel 1.1 Rekapitulasi Kasus Indikasi Perundungan di SMAN 10 Pekanbaru (Tahun Ajaran 2024/2025)

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, terlihat jelas bahwa kasus perundungan di SMA Negeri 10 Pekanbaru didominasi oleh tindakan *cyberbullying* (12 kasus) dan *verbal bullying* (10 kasus), dengan akumulasi sebaran tertinggi berada pada tingkat kelas X (17 kasus). Beberapa siswa secara terbuka melaporkan adanya penyebaran foto tanpa izin dan pengiriman komentar negatif di dalam grup percakapan daring yang merusak kepercayaan diri mereka. Dampak psikologis yang ditimbulkan pun cukup serius; banyak korban yang menarik diri dari pergaulan sosial, menunjukkan tanda-tanda stres, cemas, hingga mengalami penurunan prestasi akademik yang drastis di sekolah.

Selama ini, upaya penanggulangan dan edukasi *anti-bullying* di SMA Negeri 10 Pekanbaru masih sepenuhnya mengandalkan metode konvensional berupa ceramah satu arah. Namun, karena pengetahuan mendasar siswa mengenai batasan perilaku *bullying* dan candaan wajar masih sangat minim, pendekatan ceramah tersebut dirasa kurang efektif untuk menyentuh sisi emosional generasi Z yang memiliki durasi atensi pendek. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media edukasi yang lebih dinamis, visual, dan interaktif. Salah satu media yang potensial adalah *Motion graphic*. *Motion graphic* merupakan konten video yang menggabungkan elemen

desain grafis, animasi, teks, dan musik untuk menyampaikan pesan secara ringkas dan menarik (Aryani & Everlin, 2019).

Penggunaan *Motion graphic* memiliki keunggulan dalam hal efisiensi durasi, keterkaitan erat dengan tren media sosial, dan biaya produksi yang relatif terjangkau. Melalui penelitian ini, dikembangkan sebuah media edukasi berbasis *Motion graphic* yang dirancang khusus untuk meningkatkan kesadaran, empati, dan sikap anti-*bullying* siswa. Produk ini diharapkan mampu menyajikan narasi yang sederhana namun mendalam, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap pesan moral yang disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Masih maraknya kasus *bullying* di kalangan siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru, baik dalam bentuk *bullying* fisik, verbal, maupun *cyber bullying*.
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang bahaya dan dampak *bullying*, sehingga perilaku perundungan masih dianggap wajar oleh sebagian siswa.
3. Edukasi yang digunakan oleh SMAN 10 Pekanbaru masih dirasa kurang, karena Selama ini guru BK hanya menangani dengan metode ceramah. karena selama ini guru BK hanya menangani dengan metode ceramah, yang terbukti belum dalam menekan angka perundungan karena kasus *bullying* di sekolah tersebut justru masih sering terjadi .
4. Belum adanya edukasi berbasis *Motion graphic* yang bisa lebih menarik untuk dipahami oleh siswa, sehingga bisa memberikan pemahaman yang lebih jelas dan mudah dipahami agar siswa menghindari perilaku *bullying*.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Motion graphic* diimplementasikan untuk edukasi bimbingan konseling siswa kelas X SMAN 10 Pekanbaru.
2. Produk berupa animasi *Motion graphics* dan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four D).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka yang akan dibahas dalam penelitian ini diantaranya adalah

1. Bagaimana pengembangan edukasi anti *bullying* berbasis *Motion graphic* untuk SMA Negeri 10 Pekanbaru?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah

1. Menghasilkan *Motion graphic* edukasi anti *bullying* berbasis *Motion graphic* untuk SMA Negeri 10 Pekanbaru.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, berikut kegunaan pada penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kasanah ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang berkaitan dengan pengembangan *Motion graphic* untuk mencegah perilaku *bullying* disekolah.

2. Manfaat Praktis

Pembuatan karya ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang mengambil tema serupa, selain itu karya dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang dampak dari *school bullying* serta bagaimana cara menanggulangnya.,bagi :

1) Guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat membantu edukasi tambahan yang lebih menarik dengan menyampaikan *Motion graphic* untuk mencegah perilaku *bullying* dikalangan siswa.

2) Siswa

Motion graphic ini diharapkan bisa memberi pengetahuan dan wawasan kepada siswa untuk tidak berperilaku *bullying* di sekolah.

3) Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan nyaman. *Motion graphic* ini bisa menjadi alat edukasi yang efektif untuk mendukung program sekolah ramah anak, memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang *bullying*, serta menunjukkan bahwa sekolah aktif dalam mencegah kekerasan.

4) Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai informasi dan wawasan tentang dampak buruk terhadap perilaku *bullying* yang terjadi dikalangan sekolah.

5) Peneliti selanjutnya yang relevan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk menulis penelitian yang relevan.