

**Mencegah Perilaku *Bullying* Dengan Meningkatkan
Kesadaran Diri Pada Anak Sekolah Dasar Melalui
Perancangan Buku Cerita Interaktif**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 16 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Dosen Pembimbing II



Dr. Agustina Kusuma Dewi, S.Sos., M.Ds.
NID/NIDK: 0403088105

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

KVB-500 TUGAS AKHIR
Semester Genap 2022/2023

Mencegah Perilaku *Bullying* Dengan Meningkatkan Kesadaran Diri Pada Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Buku Cerita Interaktif



PENYUSUN:

Muhammad Farraos Abdillah | 332018045

Dosen Pembimbing : Aldrian Agusta, M.Ds.

Dosen Co-Pembimbing: Dr. Agustina Kusuma Dewi, S.Sos., M.Ds

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian :
Mencegah Perilaku *Bullying* Dengan Meningkatkan Kesadaran Diri Pada Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Buku Cerita Interaktif

Bidang Ilmu : Desain Komunikasi Visual

Ketua Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Muhammad Farraos Abdillah
- b. NRP : 332018045
- c. Fakultas/program Studi : Arsitektur dan Desain
- d. Puser Penelitian : Kota Bandung
- e. Alamat Institusi : Jl. PHH, Mustopha no. 23 Bandung 40124
- f. Telepon/Faks/E-mail : 022-7212215

Waktu Penelitian :

Bandung, 15 Agustus 2023

Menyetujui
Pembimbing Utama



Aldrian Agusta.S.Sn.M.Ds
NIDN:0416086901

Peneliti



Muhammad Farraos Abdillah
332018045

Mengetahui
Ketua Program Studi
DKV



Aldrian Agusta.S.Sn.M.Ds
NIDN:0416086901

Mencegah Perilaku *Bullying* Dengan Meningkatkan Kesadaran Diri Pada Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Buku Cerita Interaktif

MUHAMMAD FARRAOS ABDILLAH, ALDRIAN AGUSTA, S.SN., M.DS., DR.
AGUSTINA KUSUMA DEWI, S.SOS., M.DS.

Email : zqr_farraos@yahoo.com

ABSTRAK

Bullying pada anak sekolah dasar dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental, emosi, dan akademik anak-anak. Di sisi lain, tingkat kesadaran diri merupakan faktor yang sangat penting dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosi yang positif. Anak-anak yang memiliki tingkat kesadaran diri yang tinggi lebih mampu mengelola emosi mereka, meningkatkan hubungan sosial, dan memecahkan masalah dengan lebih efektif. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami *bullying* cenderung memiliki tingkat kesadaran diri yang rendah karena mereka sering merasa tidak dihargai dan tidak memiliki pengaruh pada lingkungannya. Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6-12 tahun atau disebut dengan periode intelektual. Perlunya edukasi agar tau berperilaku seperti apa dalam berperilaku, agar tidak mem-bully atau pun mendapatkan *bully*-an. Tau akan batasan dan tidak bercanda secara berlebihan.

Kata kunci: *Bully*, Kesadaran diri, Anak sekolah dasar, Periode intelektual.

ABSTRACT

Bullying in elementary school children can have negative impacts on their mental health, emotions, and academic performance. On the other hand, self-awareness is a crucial factor in helping children develop positive social and emotional skills. Children with high levels of self-awareness are better able to manage their emotions, enhance social relationships, and effectively solve problems. Studies indicate that children who experience bullying tend to have low self-awareness as they often feel undervalued and powerless in their environment. Elementary school children are those aged between 6-12 years old, known as the intellectual period. There is a need for education to understand how to behave, so they do not engage in bullying behaviors or become victims of bullying. They should be aware of boundaries and avoid excessive joking.

Keywords: *Bully, self-awareness, Elementary school children, Intellectual period.*

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6-12 tahun atau disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam (Christa Kitsy Nelwan, 2020.).

Perundungan atau bullying pada anak sekolah dasar merupakan masalah serius yang dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental, emosi, dan akademik anak-anak. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami perundungan memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami depresi, kecemasan, gangguan makan, dan perilaku agresif.

Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sejak tahun 2011 hingga 2016 ditemukan sekitar 253 kasus bullying, terdiri dari 122 anak yang menjadi korban dan 131 anak menjadi pelaku. Hingga Juni 2017, Kementerian Sosial menerima laporan sebanyak 967 kasus; 117 kasus diantaranya adalah kasus bullying.

Dalam sebuah penelitian dari beberapa sekolah dengan target subjek penelitian Siswa kelas 4-6 Sekolah dasar dan swasta pada 2016 dengan total subjek sebanyak 202 Siswa. Dengan kategori bullying fisik pada siswa yaitu dipukul, didorong, digigit, dijambak, ditendang, dikunci dikelas, dicubit, diambil barang, dan dicakar. Dengan rentan waktu perhari dan 1-2 kali per minggu (Arif et al., 2016); Dipukul : 44 dari 202 dan 74 dari 202 = 21.8 % dan 36.6%, Didorong : 30 dari 202 dan 62 dari 202 = 14.9% dan 30.7%, Digigit : 0 dari 202 dan 3 dari 202 = 0% dan 1.5%, Dijambak : 28 dari 202 dan 41 dari 202 = 13.9% dan 20.3%, Ditendang : 22 dari 202 dan 65 dari 202 = 10.9% dan 32.2%, Dikunci di kelas : 0 dari 202 dan 28 dari 202 = 0% dan 13.9%, Dicubit : 9 dari 202 dan 83 dari 202 = 4.5% dan 41.1%, Diambil barang : 11 dari 202 dan 46 dari 202 = 5.4% dan 22.8%, Dicakar : 1 dari 202 dan 8 dari 202 = 0.5% dan 4%

Lingkungan sekolah dasar yang beresiko sebagai lokasi perlakuan Bullying dibagi menjadi lima variable yaitu kelas, lokasi istirahat, kantin, kamar mandi dan saat berangkat ke sekolah. Dan hasil penelitian memperlihatkan lokasi lingkungan sekolah yang dirasakan paling tidak aman pada perilaku Bullying fisik adalah kamar mandi sekolah (Arif et al., 2016).

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang, maka lahirlah beberapa, yaitu ;

Salah satu faktor yang ditemukan *bullying* disebabkan dari pelaku menyaksikan tayangan *bullying* dirumah, namun karena timbul niatan untuk melakukan tindakan *bullying* dan melihat orang lain melakukan *bullying*, maka siswa tersebut melakukan *bullying* kepada teman-temannya (Hopeman et al., 2020).

Maraknya perilaku *bullying* yang terjadi saat ini di sekolah dasar dan bahkan hanya menjadi bahan candaan tetapi dapat merusak sifat dan mental dari korban dan bagaimana cara menumbuhkan rasa kesadaran dalam diri untuk melihat bahwa perilaku *bullying* itu merupakan perbuatan yang tidak baik. Dan seiring dengan tingginya minat anak dari menonton kartun pada anak disini bagaimana cara menumbuhkan rasa kesadaran dalam diri untuk sadar kepada pembully ataupun yang dibully untuk sadar atas perilaku yang dilakukan untuk mengetahui dan mencegah bahwa perilaku itu masuk kedalam kategori bullying dengan melalui animasi 3D.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan serta manfaat dari penelitian ini untuk memberikan edukasi, meningkatkan kesadaran diri agar saling menghargai teman sebaya, tidak melakukan *bullying* pada setiap individu dan

menghargai setiap perbedaan. Sehingga dimana ketika anak dengan rentan umur 9-12 tahun yang diberikan masukan edukasi yang positif, sehingga anak nanti yang beranjak dewasa dapat menghargai lebih sebuah perbedaan setiap individu terutama pada fisik pada individu tersebut.

2. LANDASAN TEORI

2.1 BULLYING

Dalam O'Brennan, Bradshaw & Sawyer, 2009 perundungan adalah tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang bertujuan untuk menyakiti, seperti menakuti melalui ancaman agresi dan menimbulkan terror (Coloroso, 2003).

Secara psikologis *bullying* ini memiliki banyak konsekuensi negatif, seperti harga diri rendah dan depresi, dan *bullying* jangka panjang dapat menyebabkan trauma. Pihak sekolah masih sangat terbatas dalam menyikapi dan menangani *bullying*. Rata-rata, *bullying* dilakukan berulang-ulang, artinya bukan hanya sekali, tapi dilakukan oleh orang yang sama. Beberapa pelaku intimidasi mengatakan bahwa intimidasi hanya untuk kesenangan dan balas dendam, meskipun mereka memahami bahwa apa yang mereka lakukan tidak baik. Namun, kesadaran benar dan salah tidak cukup untuk mencegah pelaku untuk melakukannya lagi. (Muntasirah, 2019) Hal tersebut tidak lepas dari hanya sekedar kesenangan, balas dendam, rasa ingin mendominasi serta mengintimidasi korban maupun faktor lainnya.

2.1.1 *Bullying* secara Verbal

Bullying verbal adalah suatu Tindakan agresif dalam bentuk verbal atau ucapan yang dilakukan secara sengaja dan berulang dengan tujuan menguasai, menunjukkan kekuatan, menyakiti meneror atau hanya untuk kesenangan semata. Seperti memaki, mengejek, membodohkan, menggossip, dan merendahkan (Puji Susilo, 2021) Sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya. Remaja yang menjadi korban *bullying* lebih berisiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental.

2.1.1.1 Body Shaming

Body Shaming merupakan tindakan seseorang yang mencela atas suatu bentuk tubuh individu lain dimana bentuk tubuh tersebut tidak ideal dan atau tidak seperti bentuk-bentuk tubuh pada umumnya. Body Shaming dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk dari merundung (*bullying*) yang sejatinya sudah terjadi sejak dulu hingga sekarang, dimana media berperan besar dalam melanggengkan praktek-prakteknya. Perbuatan penghinaan citra tubuh (*body shaming*) selain dilakukan secara verbal dan spontan langsung kepada korban, dapat juga dilakukan secara lisan dan tidak langsung. Seperti ketika dalam media sosial seperti Facebook, Twitter, atau Instagram seseorang melihat foto orang lain yang menurutnya tubuh dari korban tersebut "aneh" kemudian pelaku melakukan penghinaan secara lisan pada kolom komentar media sosial tersebut (Mutmainnah, 2020).

Menurut Honigam dan Castle (2004), *body shame* ialah gambaran mental seseorang terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, serta bagaimana seseorang

mempersiapkan dan memberikan penilaian atas yang dipikirkan dari penilaian orang lain terhadap dirinya.

2.1.2 Bullying secara Fisik

Merupakan jenis *bullying* dengan sebuah tindakan secara memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, mencakar, meludahi, dan merusak serta menghancurkan barang-barang milik anak yang tertindas. Masuk kedalam kekerasan fisik dimana perbuatan yang dapat mengakibatkan rasa sakit, jatuh sakit, atau luka berat.(Taisja Limbat, 2014)

2.2 KESADARAN DIRI

Kesadaran diri didefinisikan sebagai kesadaran bahwa seseorang perlu dimotivasi, diatur secara emosional, percaya diri, dan percaya diri pada diri mereka sendiri untuk merespon lingkungan mereka (Ningtyas dan Risina, 2018a). Kesadaran diri yang ingin dimunculkan terhadap setiap anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar untuk *aware* terhadap perilaku *bullying* dan sadar akan perilaku *bullying* itu tidak dibenarkan karena dapat merubah perilaku atau sifat ataupun mental dari korban maupun pelaku. Mempunyai dampak yang besar untuk kedepannya kepada anak

Anak(korban) yang menerima bullying merasakan emosi yang berbeda yang membuat mereka tidak nyaman. Mereka takut untuk menerima perilaku yang sama di kemudian hari ataupun masa depan. Anak yang mengalami perilaku bullying dalam pikiran ataupun cemas ketakutan tentang apa yang terjadi padanya(Zahra et al., 2022).

2.3 ANIMASI

Animasi adalah gambar bergerak berupa sekumpulan objek yang disusun secara teratur menurut gerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan waktu yang terjadi. Gambar atau benda yang dimaksud dalam pengertian di atas dapat berupa gambar manusia, binatang, atau tulisan. Dalam proses pembuatannya, pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan pemikiran logis untuk menentukan alur pergerakan suatu objek dari keadaan awal ke keadaan akhir objek tersebut. Animasi juga memiliki daya tarik untuk membuat tampilan layar menjadi lebih menarik. Menurut (Firmansyah dan Kurniawan, 2013), "Animasi sebenarnya merupakan rangkaian gambar yang disusun satu demi satu atau dikenal dengan istilah frame. Objek gambar dapat berupa foto, gambar, font, warna, atau efek khusus. "Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari rangkaian objek (gambar) yang disusun secara teratur dan mengikuti alur gerakan yang telah ditentukan dengan setiap riapnya" (Silitonga dan Rosyida, 2015).

2.4 ANIMASI 3D

Pada komputer, 3D digambarkan sebagai gambar yang memiliki kedalaman. Menurut Aditya, animasi 3D adalah animasi 3D. Walaupun tidak dalam bentuk 3D nyata, yaitu bukan objek 3D yang dapat disentuh dan dirasakan dalam bentuk fisiknya, melainkan dalam bentuk 3D pada layar kaca 2D (media layar TV, bioskop, komputer, proyektor dan media sejenis). Selain memiliki dua dimensi tersebut, animasi 3D juga memiliki depth (Z). Animasi 2D berbentuk datar (flat), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman (volume) bentuk. Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view) (Chris Broomhall n.d.).

2.5 BLENDER

Blender adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten 3D interaktif. Perangkat lunak ini menawarkan fungsionalitas penuh untuk pemodelan, rendering,

pembuatan animasi, pasca produksi, dan pembuatan game. Awalnya dikembangkan oleh perusahaan "Not a Number" (NaN), kemudian dikembangkan sebagai "perangkat lunak bebas", yang sumbernya tersedia di bawah GNU GPL. Pembuatan model karakter 3D dan animasi karakter dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Blender.

2.6 BUKU CERITA BERGAMBAR

Buku cerita bergambar memiliki peran penting di dunia pendidikan, khususnya pada tingkat dasar. Karena itu buku bergambar akrab dalam kehidupan anak-anak. buku Sejarah bergambar adalah buku yang menyampaikan pesannya dalam dua cara yaitu teks tersebut dijelaskan dengan ilustrasi, baik cerita rakyat, saga, dan cerita binatang (dongeng) (Mas Fitra Farenda, 2018).

3. METODOLOGI

3.1 METODE PENGUMPULAN DATA

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan di lingkungan kondisi yang natural (Alamiah) Tentu saja, sumber data primer dan teknik akuisisi data lebih bersifat observasional, Observasi partisipan (*participan observation*), wawancara rinci (*in depth interview*) dan dokumentasi (Sugiono, 2017). Pada dasarnya kegunaan data (setelah diolah dan dianalisis) Suatu kebijakan yang objektif dalam proses pengambilan keputusan/Kebijaksanaan pelanggan dalam pemecahan masalah keputusan (Situmorang, 2010).

Pada tahapan pengerjaan berdasarkan Langkah *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empathize* atau memahami keinginan dari pengguna, kemudian *Define* Menyusun serta menganalisa dari data-data yang terkumpul, kemudian *Ideate* mencari atau mengumpulkan solusi dari masalah atau *problem solution*, kemudian *Prototype* membuat sebuah rancangan awal dari produk yang nantinya akan di keluarkan atau hasil yang akan dicapai dan yang terakhir *Test* melakukan peluncuran hasil dari yang sebelumnya *prototype*.



<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Gambar 1 : Proses Design Thinking

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian, khususnya dalam penelitian kualitatif. Tergantung pada pertanyaan survei yang Anda jawab, Anda perlu memahami berbagai jenis wawancara sebelum membuat keputusan. Jenis pertanyaan juga mencakup informasi yang ingin Anda ambil (awati, n.d.).

b. Studi Literasi

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Metode Studi Sastra adalah rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan, membaca dan menulis data kepustakaan, dan mengelola bahan penelitian (Zed, 2008:3). Studi Literatur ini dilakukan oleh peneliti antara mendefinisikan topik penelitian dan merumuskan masalah sebelum terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi, 2011).

c. Observasi

Didefinisikan sebagai kegiatan merekam gejala untuk tujuan ilmiah atau tujuan lain dengan bantuan peralatan. Selanjutnya observasi dikatakan sebagai kumpulan kesan tentang dunia di sekelilingnya, berdasarkan semua kemampuan indera manusia (Morris, 1973:906).

3.1.3 Pemilihan Data dan Sumber Data

a. Primer

Data primer diambil berdasarkan hasil riset langsung yang didapatkan dari wawancara serta observasi yang dilakukan ditempat yang sudah ditentukan.

b. Sekunder

Data sekunder diambil dan dipilih dari berdasarkan hasil pengambilan data melalui jurnal, artikel.

c. Demografis

Anak masih berstatus sekolah dasar yang berkisaran umur 9-12 tahun, Laki-laki dan perempuan gemar dalam menonton film kartun

d. Geografis

Lokasi pengambilan data di Sekolah Dasar Negeri Centeh, Jl. Centeh No.5, Samoja, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40273

3.2 METODE PERANCANGAN

3.2.1 Metode Analisis Data

3.2.1.1 5W+1H

Jenis penelitian ini berupa tipe penelitian yang menggunakan Teknik penyampaian dengan menggunakan lima "W" dan satu "H" (5W+1H) yaitu *What, When, Why, Where, Who* dan *How*. Berangkat dari pertanyaan berdasarkan 5W+1H akan didalami dengan KWHL yang dimana penggunaan KWHL ini melakukan analisis serta penjabaran terhadap apa yang ingin kita tahu dan apa yang ingin kita ketahui dan setelah melakukan analisis data apa yang kita ketahuji setelah mendapatkan data yang kita kumpulkan.

3.2.1.2 SWOT

Menggunakan metode SWOT dimana Strength untuk melihat potensi untuk melakukan sebuah edukasi kepada anak sekolah dasar, Weakness melihat kelemahan dari anak sekolah dasar, Opportunity merupakan peluang apa yang mudah untuk diterapkan kepada anak sekolah dasar?, Threat perilaku/dampak apa yang didapatkan oleh anak sekolah dasar?

3.2.2 Strategi Komunikasi

Metode strategi komunikasi yang ingin dicapai yaitu AISAS singkatan dari *Attention, Interest, Search, Action, Share* dimana target audiens nantinya mendapatkan sebuah atensi dari *output* sehingga tertarik dan mencari untuk melihat atau mengenal *output* dan hasil dari *output* nantinya dapat di terapkan sebagai Action di dunia nyata dan target audiens melakukan share dengan sesama baik dari output maupun dari makna output.

3.2.3 Creative Approach

a. *Tone and Manner*

Alur Video : Intro - Isi - Outro Simple

Konflik simpel mudah dimengerti Alternatif Model Cerita Cerita dengan animasi character bicara dan berdialog Cerita dengan animasi character bergerak 50% dengan dubbing cerita.

Part 1 Memperkenalkan apa sih itu bodyshaming maupun nonverbal mengarah verbal secara fisik. - Verbal/Fisik - Kecil-Besar - Hitam-Putih - Punya-Tidak Punya - Mampu-Tidak Mampu

Part 2 Konflik pembukaan dengan kegiatan mulai terjadi perselisihan karena 1 pihak yang memiliki ketidak mampuan

Part 3 Konflik yang berlarut lebih intense sehingga terjadi permasalahan pada korban. Character utama sebagai, Character tambahan sebagai penengah Guru, Orang tua, Teman.

Part 4 Pelaku menyadari ada sebab akibat yang terjadi dari perilaku yang telah dibuat.

Part 5 Pelaku meminta maaf dan menyesali perbuatannya kepada korban dan akhirnya merekapun berteman

Dengan video yang berdurasi 1 sampai 5 menit.

b. *Look and Feel*

Output diharapkan dapat untuk menggambarkan dan memposisikan penonton atau target audiens sebagai karakter dalam film.

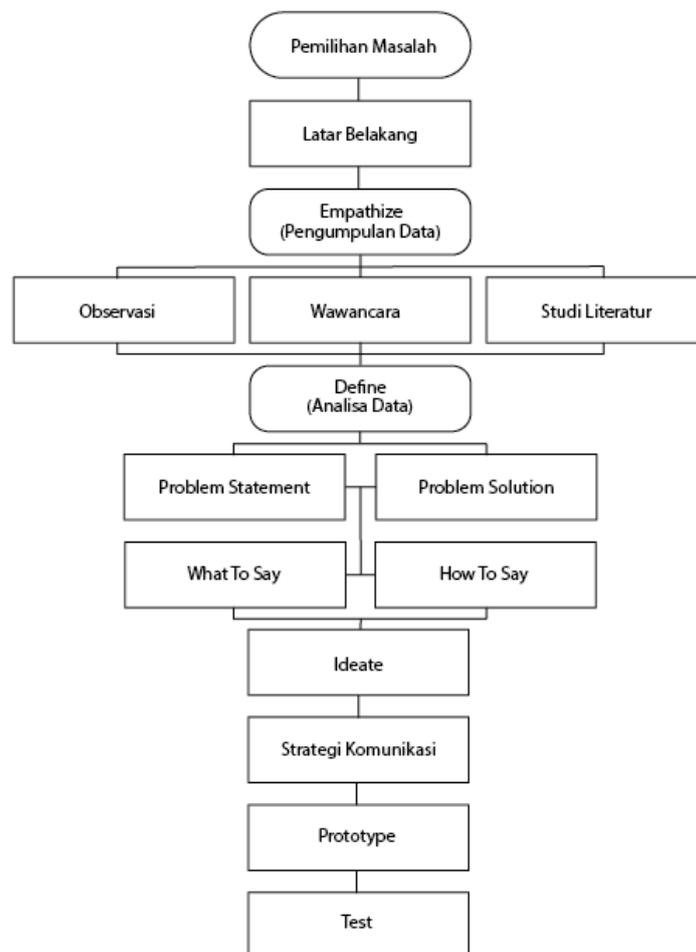
3.2.4 Output

Capaian luaran yang diharapkan dalam tugas ini terdapat 4 output terbagi 2 menjadi output utama dan output pendukung pada output utama terdapat 2 output yaitu:

a. Buku Cerita Interaktif sebagai output utama buku yang menceritakan tentang keseharian anak sekolah dasar dan menggambarkan seperti apa itu *bullying*

- b. Animasi 3D bagian dari output utama dimana dalam buku terdapat QR Code yang berisikan video mengenai konflik yang ada di buku tetapi digambarkan dengan animasi 3D
- c. Poster, poster masuk kepada media pendukung dimana poster ini berupa ajakan atau himbauan di area sekolah untuk tidak melakukan tindakan *bullying*
- d. Pembatas Buku(Merchandise) merupakan media pendukung.

3.3 KERANGKA PERANCANGAN



Gambar 2 : Kerangka Perancangan Tugas Akhir

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISIS DATA

4.1.1 Hasil Wawancara

Hasil wawancara anak SD Negeri Centeh yang berlokasi di Jl. Centeh No.5 serta anak SD lainnya. yang dilakukan pada hari rabu tanggal 19 Januari 2022 dan 31 Maret 2023, pada satu kelas pada 10 siswa dan 15 dari kelas 4-6 dan beberapa guru yang pernah sedang menjadi wali dari anak SD. Data hasil wawancara ini bertujuan untuk mengetahui apakah faktor bullying tersebut benar adanya terjadi di lingkungan anak sekolah dasar penyebab terjadinya bullying tersebut dengan kategori Dipukul, Didorong, Digigit, Dijambak, Ditendang, Dikunci di kelas, Dicubit, Diambil barangnya, Diejek dan alasan lainnya, serta minat dan ketertarikan anak terhadap film kartun. Daftar tontonan/film yang ditonton.

Dalam wawancara mengenai tindakan bullying yang terjadi pada siswa sekolah dasar dengan jumlah 15 siswa yang telah diwawancara. Sebanyak 73% yang diwawancara secara langsung pernah mendapatkan perlakuan bullying dari teman sebayanya. Dengan kategori tertinggi Non-verbal 10/15, Barang diambil 7/15, dan Dipukul/Didorong/Dicubit/Dikunci didalam kelas 3/15. dengan rentan terjadi sehari 1-2 kali, dalam seminggu pasti terjadi, dan dalam sebulan pasti terjadi. Sebanyak Lebih dari 53% yang diwawancara mengatakan pernah melakukan hal tersebut juga kepada temannya dengan alasan paling banyak merupakan balas dendam atas perlakuan temannya, disusul dengan membela diri, dan kesal setiap hari diejek. Sebanyak Lebih dari 93% yang diwawancara pernah melihat teman sebayanya mendapatkan perlakuan yang sama dilingkungan sekolah. Kategori didorong 7/15, Dipukul/Diejek 4/15, diambil barangnya 2/15. Hasil wawancara mengatakan pernah melihat teman sebayanya mendapatkan perlakuan yang sama dilingkungan sekolah dengan kategori dari urutan terbanyak dikelas 8/15, sepulang sekolah 3/15, dekat kelas 2/15, sisanya dikantin, lapangan, toilet dan di area rumah.



Gambar 3 : Hasil Wawancara dalam satu kelas SD Negeri Centeh

Dalam satu kelas terdapat kelas 12 siswa 5 perempuan dan 7 laki-laki, sekolah dasar data diambil pada kelas *shift* kedua siang hari. Dengan kisaran umur 9-10 tahun. Berikut daftar siswa yang diwawancarai.

1. Siti Arifah
2. Azizah Patricia Putri Gustaman
3. Daffa Putra Nugraha
4. Hamijan
5. Muhammad Salman Alfarizi
6. Naura Azarifa
7. Raffa Muhummad Adlan Alfafa
8. Raffi Muhammad Adli Alfafa
9. Rahmatika Putri
10. Revan Anugrah Wijaya
11. Revantina
12. Zaki Riski Pahlefi

Pertanyaan	Jawaban
Apa Apa kamu suka menonton film? Contoh film kartun	1 Upin Ipin, 2 Nusarara, 3 Spongebob, 4 Upin Ipin, 5 Upin Ipin, 6 Banyak, Upin Ipin, Nusarara, Diva, 7 Alvin the Chip Munk, 8 Upin Ipin, 9 Upin Ipin, 10 Boboboy, 11 Upin Ipin, 12 (Film yang lucu)
Kenapa Kenapa/alasan kamu suka nonton film tersebut ?	1 Suka asik, 2 Seru, 3 Suka seru, 4 Seru, 5 Adik(Ikut adik), waktu mau pindah nontonan pasti nangis adik, 6 -, 7 Seru, 8 Suka, 9 Seru, 10 Seru, 11 Seru, 12 soalnya lucu
Dimana Dimana kamu biasa menonton film tersebut? Aksesnya menggunakan apa ?	1 Di TV, 2 Di Handphone Ibu, 3 Di Handphone sendiri pake wifi dirumah, 4 Di TV, 5 Di TV, 6 Di TV dan Di Handphone, 7 Di TV, 8 Di TV, 9 Di TV, 10 Di Handphone, Hp mamah, 11 Di TV, 12 Handphone
Kapan Kapan kamu biasa melakukan hal tersebut?	1 Nonton sebelum sekolah, 2 -, 3 Pagi pagi sebelum berangkat sekolah, 4 Udah Pulang sekolah, 5 Udah Pulang sekolah sama sebelum sekolah, 6 - , 7 Kalau Mau tidur, 8 Pulang sekolah, 9 Sebelum pergi sekolah, 10 , 11 Sebelum sekolah, 12
Siapa Siapa karakter yang kamu sukai dari film tersebut? Kenapa?	1 Susanti yang guru Indonesia, 2 karakter Rara, 3 - , 4 Upin, 5 -, 6 Diva cewe, 7 Alvin, 8, 9 Upin, 10 Boboboynya sendiri, 11 Memei, 12
Bagaimana Bagaimana perasaan kamu ketika nonton film tersebut ?	1 Seneng, 2 Seneng, 3 Biasa aja, 4 Terhibur, 5 -, 6 Senang sama menghibur, 7 Seneng aja, 8 Seneng, 9 Seneng, 10 Kaya seneng begitu, 11 Seneng, 12

<p>Bagaimana Bagaimana reaksi kamu ketika menonton film tersebut?</p>	<p>1.Kesel, 2.Kesel, 3.Kesel, 4.Kesel, 5.Engga papah, 6.Kesel tapi diemin aja, 7.Engga tau, 8.Kesel, 9.Kesel, 10.Sakit Hati, 11.Kesel, 12.Biasa aja kaya panggilan, gapeduli</p>
<p>Apa Ketika dirumah apa kegiatan yang kamu lakukan ?</p>	<p>1 Main bersama saudara kebetulan bertetanggan sama saudara main tembak tembak, 2 Biasanya bantu mamah masak, 3 Main bola sih, 4 Dirumah aja nonton tv, ada kegiatan olahraga jalan, 5 Main bola, 6 Belajar online, nonton tv, belajarnya lewat hp, 7 Dirumah nonton, 8 Main bola, 9 Nonton Tv, 10 Diem terus dirumah paling juga ngerjain pr, 11 Main raket (badminton), 12 -</p>
<p>Kenapa Kenapa kamu melakukan kegiatan tersebut?</p>	<p>1 -, 2 Suka , 3 -, 4 - , 5 Banyak main bola terus, 6 Asik, 7 -, 8 Suka, 9 Suka, 10 , 11 Suka, 12 -</p>
<p>Bagaimana Bagaimana tugas yang diberikan saat dirumah maupun saat masa pphk?</p>	<p>1 Dikasi tugas dan dikumpulkan melalui foto dan video, 2 Matematika banyak dikumpulkan lewat foto, 3 Dilapangan banyak, 4 -, 5 -, 6 Biasa biasa aja pengumpulan di foto, 7 Tugas kaya biasa matematika di foto nanti dikirim ke guru, 8 Tugas matematika nanti besoknya, 9 Matematika difoto dan dikirim, 10 Ngerjain pr dikumpulin lewat foto, 11 -, 12 Kalo sekarang dikasi buku dulu pake foto,</p>

Hasil Dari wawancara yang diberikan :

Dari 12 Sumber (58,3%) 7 mengatakan bahwa suka menonton film Upin & Ipin, (16,6%) 2 untuk film Nusarara, (8,3%) 1 untuk Diva, Boboboy, Alvin Chip Munk, dan lainnya.

Dari 12 Sumber (66,6%) 8 mengatakan bahwa menonton melalui televisi, (41,6%) 5 mengatakan menggunakan *Hanphone/Smartphone*.

4.1.2 Hasil Observasi

Pem-bully-an seperti mengejek, melakukan kekerasan ataupun fisik, Sering terjadi dikelas ibu, terlebih ketika ada murid baru pindahan dari papua berbeda dari yang lainnya, mengejeknya dengan perbedaan yang dia punya seperti agama yang beda, fisik yang berbeda, barang disembunyikan buku/ barang lainnya, sering terjadi di pertama kali masuk sampai bulan ke-3 hampir setiap hari. Pernah dapat aduan dapat pukulan dari teman. Tindakan yang dilakukan memeberi pengertian terhadap murid. Lokasi paling sering dilihat terjadinya tindakan bullying. Penting edukasi. Media yang paling cocok karna anak SD senang menonton memperlihatkan dampak aslinya.



Gambar 4 : Wawancara walikelas

Pem-bully-an simpelnya diolok-olok jadi bahan olokan karna mempunyai kekurangan sampai membuat tidak nyaman. Sering melihat langsung secara verbal seperti belegug, faktor ekonomi dan dikatain hitam tapi pernah melihat ada yang sampai di palak. Sering melihat kejadian dikelas. Mendapatkan aduan setidaknya 2-3 kali dalam seminggu. Langsung ditindak diberi pemahaman bagi yang mem-bully dan dikuatan bagi yang di-bully. Perlunya edukasi agar tau berperilaku seperi apa dalam berperilaku, agar tidak mem-bully. Tau batasan, awal bercanda namun akhirnya keterusan. Media yang tepat langsung memperlihatkan seperti apa bullying memperlihatkan seperti apa batasannya. bisa menggunakan Film atau buku.



Gambar 5 : Wawancara walikelas

4.1.3 Hasil Studi Literatur

Media adalah salah satu unsur yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan dalam pembelajaran dan memadatkan informasi. Media film jugamempunya kelebihan yaitu menggabungkan audio, visual, dan gerak secara bersamaan sehingga mampu menarik belajar peserta didik(Ira Agus Sofiana, 2017).

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung, dari sini dapat disimpulkan bahwa tayangan film kartun yang ditayangkan di televisi punya pengaruh terhadap pola tingkah laku anak dikehidupan sehari-hari, karena tayangan film kartun dapat menarik perhatian anak untuk terus menyaksikan tayangan tersebut yang dikemas sedemikian rupa dengan hal-hal yang menarik, sehingga mereka meluangkan waktunya hanya untuk didepan layar menonton kartun.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Matrix Analisis SWOT

Strength

- Buku visual sangat digemari oleh anak / anak suka dengan visual yang menarik.
- Komunikasi yang efektif menggunakan ilustrasi yang dapat memperkaya imajinasi.
- Anak-anak dapat mempelajari dunia di sekitar mereka dengan cara gambaran seperti aslinya.
- Anak-anak mudah tertarik pada sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

Weakness

- Visual yang membosankan.
- Biaya cetak yang mahal.
- Anak-anak sulit memahami sebuah konteks.
- Tidak suka dengan konten dalam cerita.
- Buku yang tidak ada interaksi langsung terhadap pembaca dan tidak menghibur dapat membuat pembaca bosan.

Opportunity

- Ketertarikan anak terhadap visual yang menarik sangat tinggi.
- Buku visual untuk diakses secara *online*.
- Meningkatkan kepekaan melalui penafsiran.
- Meningkatkan minat baca
- Sedikitnya pembahasan atau contoh tindakan dalam buku cerita anak mengenai *bullying*.
- Menurut wali kelas memperlihatkan contoh secara langsung dapat mempermudah anak untuk meniru perilaku tersebut.
- Buku yang interaktif dapat menarik minat lebih kepada anak

Threat

- Harga buku yang mahal.
- Persaingan media yang sangat luas.
- Selera visual yang beragam.
- Anak yang tidak gemar membaca buku.
- Tidak mau mengeluarkan atau tidak punya biaya untuk membeli buku.

Strength+Opportunity

(S1,S4 + O2,O3,O6) Menciptakan buku visual yang menarik dan menyenangkan bercerita memperlihatkan contoh secara langsung dapat mempermudah anak untuk meniru perilaku tersebut dalam menganalisa dan memahami konteks dapat meningkatkan kepekaan anak. Buku juga diharapkan dapat diakses secara *online*.

Strength+Threat

(S1 + T1,T3,T4) Menciptakan buku visual yang menarik dan menyenangkan dengan cetak yang berkualitas dan tetap murah dan melakukan penyaringan mengenai ketertarikan rupa visual pada anak dan membuat sesuatu dapat di interaksi agar menarik minat dari anak.

Weakness+Opportunity

(W3 + O6) Menciptakan visual memperlihatkan konflik sehari-hari diterapkan kepada cerita agar dapat mempermudah anak untuk memahami konflik atau konteks yang terjadi.

Weakness+Threat

(W1 + T1,T4) Menciptakan visual menarik dan buku yang dapat diinteraksi oleh anak dengan cetak yang berkualitas dengan biaya yang tidak mahal.

4.2.2 Laswell Model

WHO : Sekolah Dasar Negeri Centeh No.5

SAYS WHAT(Problem Statement) : Rancangan sebuah buku interaktif yang bertemakan edukasi berupa gambaran seperti apa bullying.

TO WHOM(Target Insight) : Anak sekolah dasar 9-12 tahun yang kesehariannya gemar melihat visual dari buku dan tontonan berupa animasi.

IN WHICH CHANNEL(Media) : Edukasi mengenai seperti apa bullying melalui buku interaktif dengan tambahan animasi kartun 3D agar mudah menarik minat anak-anak untuk menonton

WITH WHAT EFFECT : Anak-anak dapat mengerti tentang apa itu seperti apa itu bullying dapat merugikan teman ataupun menyakiti mental dai korban.

4.2.3 Problem Statement

Perilaku *bullying* masih sering terjadi dikalangan anak SD. Anak pun tidak tahu mana batasannya dan hanya menganggap sebagai candaan. Disatu sisi buku dengan atau contoh yang diberikan kepada anak tidak memperlihatkan perbuatan serta dampak yang terjadi dari tindakan bullying dimana batasan-batasan itu ada.

4.2.4 Problem Solution

Menumbukan kesadaran diri tentang apa itu *bullying* seperti apa batasan dalam bercanda, memperlihatkan dampak dari bullying yang terjadi di lingkungan sekolah dasar yang dapat merusak sifat dan mental dari seorang anak. Agar kedepannya dapat saling menghargai satu sama lain antar teman sebaya.

4.3 PROTOTYPE

4.3.1 Media Utama

Merupakan buku cerita interaktif yang menceritakan tentang keseharian anak sekolah dasar yang mengalami perilaku bullying dari temannya tetapi dia tidak membalasnya melainkan menolong ketika temannya mengalami kesulitan.

CONCEPT

Book Design Document
Buku Interaktif

Isi Cerita → Terbagi 3 Bagian konsep isi buku
1. Jaka menghina Adit dengan perkataan (Bullying Verbal)
2. Jaka memukul barang Adit (Bullying Fisik)
3. Adit menolok Jaka yang kesulitan mengerjakan soal
Jaka pun meminta maaf atas kejadian yang dilakukan ke Adit.

"Interaktif!"
Terdapat 5 QR Code berupa video animasi yang terintegrasi ke YouTube.
QR Code → 1. Pembukaan dari Ibu Ida, Perkenalan Ibu Ida, silahkan menikmati cerita isi buku
QR Code → 2. Pada halaman bullying verbal dari Jaka kepada Adit, Jaka menghina Adit dengan contoh perkataan yang tidak baik
QR Code → 3. Pada halaman bullying fisik pdari Jaka kepada Adit, Jaka yang memukul dan menendang Adit, contoh dari bullying fisik
QR Code → 4. Pada halaman Adit membantu Jaka
QR Code → 5. Penutup setelah isi cerita oleh Ibu Ida

Ukuran Buku : 22-20 Cm
Total /Halaman : 30 termasuk Cover Buku
Total : 15 Spread

Story Line

RISIKO	DESKRIPSI	IDE
1	Prinsipnya keadilan	Karakter (Sipikan dengan karakter normal) karakter utama memiliki perasaan oleh diri karakter
2-3	Misi pengabdian QR Code / Scan QR Code melalui smartphone	Gender proses menggunakan smartphone → pengabdian melalui → permasalahan
4	Halaman Perkenalan	Scan QR Code untuk animasi pembukaan dari Ibu Ida untuk membandingkan buku yang akan dibuat.
5	Keempat karakter yang terdapat dalam konsep pengabdian interaktifnya kepada anak	
6	Jaka memukul barang Adit	
7	Isi cerita dan dialog Adit	
8-9	Adit menghina Adit dengan perkataan	
10	Adit menghina Adit dengan perkataan	
11	Adit menghina Adit dengan perkataan	
12-13	Adit menghina Adit dengan perkataan	
14	Adit menghina Adit dengan perkataan	
15	Adit menghina Adit dengan perkataan	
16	Adit menghina Adit dengan perkataan	
17	Adit menghina Adit dengan perkataan	
18	Adit menghina Adit dengan perkataan	
19	Adit menghina Adit dengan perkataan	
20	Adit menghina Adit dengan perkataan	
21	Adit menghina Adit dengan perkataan	
22	Adit menghina Adit dengan perkataan	
23	Adit menghina Adit dengan perkataan	
24	Adit menghina Adit dengan perkataan	
25	Adit menghina Adit dengan perkataan	
26	Adit menghina Adit dengan perkataan	
27	Adit menghina Adit dengan perkataan	

Tahap Pembuatan

1. Modelling lokasi (Environment) / Studio
2. Modelling karakter
3. Setup global light
4. Texturing pada model dan environment
5. Rigging setiap karakter pada scene yg sudah ditenakan
6. Render dalam bentuk format .png
7. Compositing hasil render kedalam format buku yang sudah dibuat

Cover Buku : Cetak Hard Cover, Art Paper (210g) laminasi doff
Isi Buku : Art Paper (210g) tempel bolak-balik laminasi doff
Jacket : Art Paper Gritty (210g) cetak A2

Gambar 13 : Konsep Cerita, Storyline, Tahapan pembuatan

4.3.2 Media Pendukung

Cover Buku

POSTER

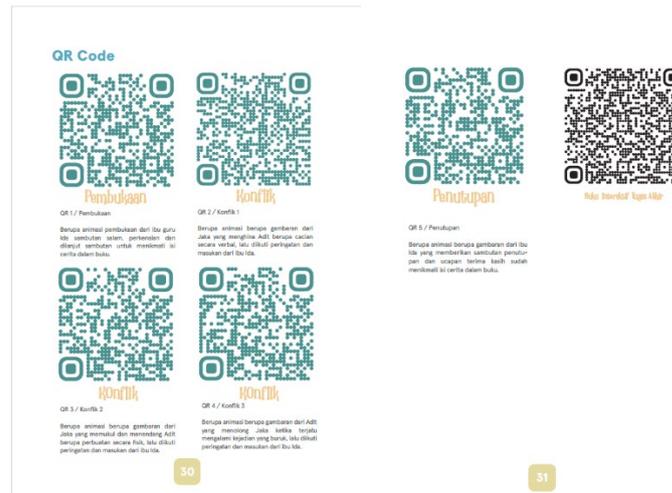
Gambar 14 : Cover Buku, Poster

STIKERS

BOOKMARK

Gambar 15 : Stiker, Bookmark

Mencegah Perilaku *Bullying* Dengan Meningkatkan Kesadaran Diri Pada Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Buku Cerita Interaktif



Gambar 16 : QR Code intergrasi ke animasi



Gambar 17 : Animasi Konflik 2

5. KESIMPULAN

Saat ini maraknya *bullying* di lingkungan sekolah banyak anak-anak menganggap itu hanya bercanda dan melakukan balas dendam. *Bullying* sendiri sangat tidak dibenarkan karena dapat merusak sifat dan mental dari korban dapat merubah sifat dari pelaku dari kedua sisi sangat tidak bermanfaat sama-sama dapat merugikan untuk itu perlunya dibangun kesadaran dari diri untuk anak akan perilaku *bullying* ini, memberi contoh bahwa perilaku *bullying* merupakan perbuatan yang tidak baik dan dapat merugikan seseorang sehingga anak dapat saling menghargai teman sebayanya. Menciptakan buku visual yang menarik dan menyenangkan bercerita memperlihatkan contoh secara langsung dapat mempermudah anak untuk meniru perilaku tersebut dalam menganalisa dan memahami konteks dapat meningkatkan kepekaan anak. Buku juga diharapkan dapat diakses secara *online*.

DAFTAR RUJUKAN

- [1]Pratiwi, H. S. (2019). *Hubungan Empati Dengan Penghinaan Fisik Pada Remaja*. *λ*(2), 344–350.
- [2]Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android. In NOPEM BER (Vol. 4, Issue 2).
- [3]Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1).
- [4]Christa Kitsy Nelwan (2020). *Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah dasar Kelas 1*.
- [5] Ira Agus Sofiana. (2017). *PENGARUH MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI DI MIN 10 BANDAR LAMPUNG*.
- [6] Eka Yuni Prastiwi. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM KARTUN TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BAKTI I ARRUSYDAH BANDAR LAMPUNG Skripsi*.
- [7] Mutmainnah, A. N. (2020). ANALISIS YURIDIS TERHADAP PELAKU PENGHINAAN CITRA TUBUH (BODY SHAMING) DALAM HUKUM PIDANA DI INDONESIA. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* (Vol. 26, Issue 8).
- [8] Muntasiroh, L. (2019). *JENIS-JENIS BULLYING DAN PENANGANANNYA DI SD N MANGONHARJO KOTA SEMARANG* (Vol. 2, Issue 1).
- [9] Taisja Limbat. (2014). *PERLINDUNGAN ANAK TERHADAP KEKERASAN MENURUT UNDANG-UNDANG PENGHAPUSAN KEKERASAN DALAM RUMAH TANGGA*.
- [10] Ningtyas, Dhita Paranita dan Risina, Duana Fera. (2018a). *Peningkatan Self Awerness Anak Usia Dini Melalui Mitigasi Bencana Gunung Meletus*. *AlAthfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 113-124.
- [11] Zahra, S. L., Hayati, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2022). Kondisi Self Awareness Pada Anak Korban Bullying. *JECED*, 4(1), 77–87. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1854>
- [12] Arif, Y., Novrianda, D., Kesehatan, J., Saintika, M., & Ed Z N A Sa I T I K A, S. Y. (2016). *Perilaku Bullying Fisik Dan Lokasi Kejadian Pada Siswa Sekolah Dasar*. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- [13] Fajariani Fauzia, T., & Ratri Rahmaji, L. (2019). *MEMAHAMI PENGALAMAN BODY SHAMING PADA REMAJA PEREMPUAN*.
- [14] Tentang Perilaku Bullying Berbal dan Penanganannya Pada Siswa Kelas di SMA I Al-Aly Kalitidu Bojonegoro, S. X., dan Konseling, B., & Setiawati Bimbingan dan Konseling, D. (2021). *STUDI TENTANG PERILAKU BULLYING VERBAL DAN PENANGANANNYA PADA SISWA KELAS XI SMA I AL-ALY KELITIDU BOJONEGORO PUJI SUSILO*.
- [15] Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20>
- [16] Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI INDONESIA TSUNAMI EARLY WARNING SYSTEM (INATEWS). *AGUSTUS*, 2.

[17]Hopeman, T. A., Suarni, K., & Lasmawan, W. (2020). *Dampak Bullying Terhadap Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sekolah Tunas Bangsa Kodya Denpasar)*. 4(1). www.kpai.go.id/profil

[18] MAS FITRA FARENDA. (2018). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK LITERASI PEMBELAJARAN SAINS DI SEKOLAH DASAR*.