

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang memasuki era modernisasi, dimana banyak hal yang telah berubah dan berkembang pada era modern ini. Saat ini perkembangan yang terjadi di Indonesia sangatlah pesat banyak hal yang dulunya dilakukan secara tradisional dan memakan waktu yang lama, sekarang beralih menggunakan teknologi modern yang dapat mempersingkat aktivitas. Banyak sektor industri di Indonesia yang mulai berubah seiring perkembangan zaman, seperti industri perdagangan dan industri kreatif. Semakin banyak industri yang berkembang saat ini maka semakin banyak pula dampak perubahan yang terjadi di Indonesia. Berkembangnya Indonesia di era modern ini tak luput dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, hal ini dapat terjadi karena pada dasarnya manusia memiliki sifat ingin tahu yang sangat tinggi maka dari itu secara terus menerus manusia akan selalu berkembang selama ada informasi yang terus mereka terima walau pun itu hanya sedikit. Informasi merupakan faktor yang sangat penting bagi tumbuh kembang manusia, dengan adanya informasi yang cukup dan kemauan yang tinggi maka manusia dapat mengembangkan ilmu mereka dan menciptakan sebuah perubahan. Informasi merupakan sumber ilmu yang dapat di peroleh dimanapun, terlebih lagi pada era modern saat ini sangat mudah mendapatkan informasi melalui media digital website, e book, media sosial, dan media digital yang lainnya. Penggunaan media digital ini sangat bergantung dengan

internet, karena internet merupakan teknologi jaringan yang menghubungkan media elektronik dengan media lain.

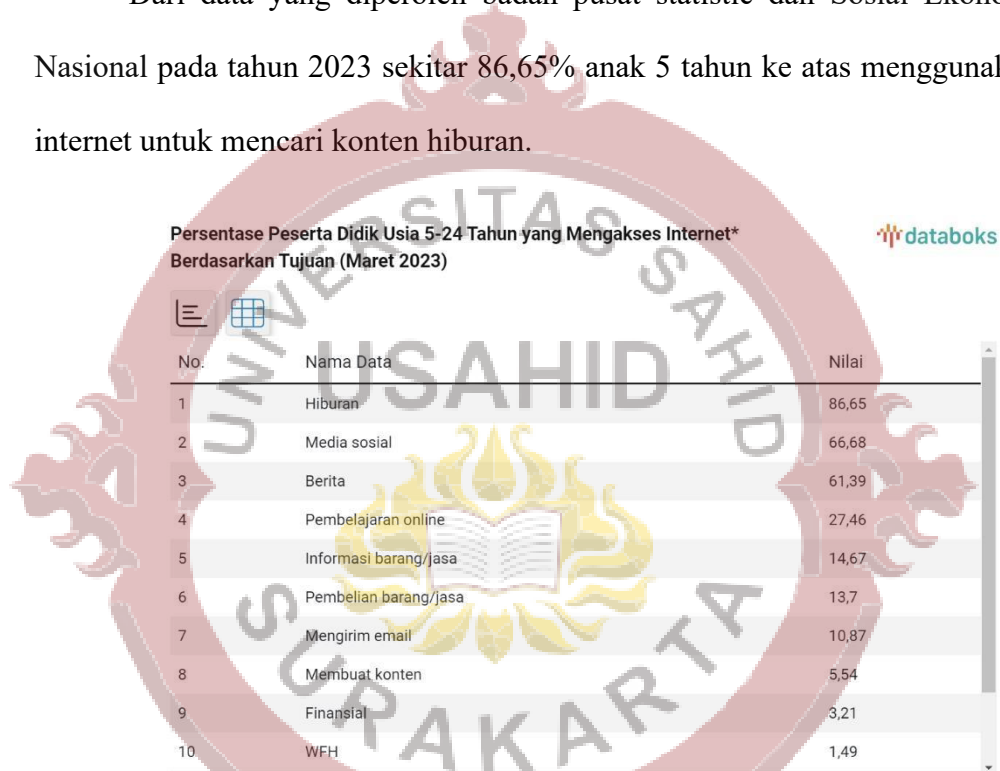
Teknologi digital telah menjadikan semua jenis media menyatu ke dalam seluruh perikehidupan manusia. Tidak saja dalam konteks kemajuan teknologi secara fisik, tapi juga media itu telah memengaruhi secara luas cara berkomunikasi, berinteraksi, bertransaksi dan cara bermasyarakat. Konvergensi terjadi secara teknologi dan budaya. Mode membaca, mendengar, menonton tidak lagi dengan media terpisah-pisah tetapi secara teknis semuanya menyatu dan semakin leluasa (technology savvy) dalam genggaman manusia yang senantiasa bergerak (mobile) (Zinggara Hidayat, 2016:60).

Penggunaan internet dapat memudahkan Masyarakat dalam kegiatan sehari-hari mereka terutama siswa sekolah. Bagi siswa sekolah internet sangat membantu dalam proses pembelajaran. Proses belajar dapat berjalan baik dengan mudahnya mencari informasi belajar. Di balik kemudahan ini justru banyak siswa sekolah yang menyalahgunakan penggunaan internet. Siswa sekolah lebih sering menggunakan internet untuk bermain daripada belajar.

Setidaknya ada tiga dampak yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada anak dan remaja yang kemudian dalam kesehariannya menjadi akrab dengan gadget. Adapun dampak negatif digital (Mardiya) adalah sebagai berikut: a) Tumbuh kembang anak menjadi tidak optimal karena anak terlalu lama duduk asyik dengan gadget, b). Pertumbuhan anak menjadi susah berbicara jelas karena terlalu banyak

menonton film kartun atau game online yang tidak ada komunikasi verbalnya.
 c) Anak menjadi agresif. d). Anak menjadi kurang konsentrasi dalam belajar.
 e). Anak mengalami kecanduan untuk selalu menggunakan gadget. (Syafa'atun Nahriyah., 2018: 71).

Dari data yang diperoleh badan pusat statistic dan Sosial Ekonomi Nasional pada tahun 2023 sekitar 86,65% anak 5 tahun ke atas menggunakan internet untuk mencari konten hiburan.



Gambar 1 Data Presentasi anak usia 5 tahun keatas yang mengakses internet menurut tujuan (2023) (sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>)

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa siswa sekolah lebih sering menggunakan internet untuk mencari hiburan, hal ini menandakan siswa sekolah tidak mendapatkan bimbingan dari orang yang lebih dewasa dalam menggunakan internet. Media hiburan saat ini lebih banyak di isi dengan konten yang kurang memiliki nilai edukatif, banyak konten hiburan yang bertemakan kekerasan, dan percintaan. Kenyataannya konten hiburan bertemakan

kekerasan lebih populer di kalangan Masyarakat sehingga produksi konten kekerasan semakin marak di Indonesia.

Maraknya tindak kekerasan yang terjadi antaranak disebabkan karena tayangan televisi dan game yang mempertontonkan tindak kekerasan serta bullying atau perisakan yang kemudian ditiru oleh anak seperti dalam sinetron, visualisasi berita kekerasan, dan game kekerasan. Pemerintah mengakui anak-anak terpengaruh melakukan aksi perisakan akibat menonton tayangan televisi, seperti film atau sinetron yang sering menayangkan adegan perisakan terhadap sesama, khususnya yang dianggap lemah oleh para pelaku (Andwika, 2017) (Dody, Amyrudin, 2020:44).

Media	Facebook	Instagram	You Tube	Tik Tok
Konten kekerasan	0,03% - 0,04% (34,3 juta)	0,01% - 0,02% (5,5 juta)	15,16% (1,4 juta)	8,7% (104,5 juta)
Periode	Januari – maret 2021	Januari – maret 2021	Januari – maret 2021	Januari – juni 2021

Tabel 1 Presentase jumlah konten kekerasan di Indonesia tahun 2021
(sumber: <https://repo.undiksha.ac.id/>)

Berdasarkan data yang ada di atas menunjukkan bahwa konten kekerasan masih sangat banyak tersebar di media digital, terbanyaknya konten kekerasan di media digital membuat siswa sekolah dapat mengonsumsi konten tersebut dengan bebas. Dampak yang ditimbulkan terhadap siswa akibat mengonsumsi konten kekerasan adalah terjadinya bullying di lingkungan sekolah. Bullying ini merupakan kegiatan menyimpang yang dilakukan siswa kuat untuk memberi rasa takut, mengancam, dan menimbulkan kecemasan

terhadap siswa sekolah yang lemah (sumber: Lestari, 2016). Konten kekerasan dapat membuat siswa meniru adegan dalam konten tersebut, hal ini lah bisa memicu terjadinya bullying di lingkungan sekolah.

Hingga saat ini sudah banyak sekali kasus bullying di sekolah yang telah tercatat, pada tahun 2023 tercatat ada beberapa kasus bullying yang terjadi di sekolah mulai dari jenjang SD hingga SMA/SMK. Melalui data yang di peroleh dari federasi serikat guru Indonesia (FSGI) tercatat ada 30 kasus *Bullying* yang terjadi pada tahun 2023.



Gambar 2 Presentasi kasus perundungan di sekolah Indonesia berdasarkan jenjang (2023) (sumber : <https://databoks.katadata.co.id/>).

Dari data yang telah di peroleh tersebut, kasus bullying paling banyak terjadi pada anak SM`P dan SD. Jenjang pendidikan SD dan SMP merupakan waktu yang tepat bagi siswa untuk membentuk karakter mereka masing masing, jika dalam pembentukan karater ini mereka terganggu karena adanya bullying maka akan terdapat dampak yang cukup mengerikan bagi tumbuh kembang anak. Siswa yang terkena dampak bullying akan mendapatkan berbagai macam gangguan mental seperti, kecemasan, depresi, tidak peercaya diri, dan kehilangan motivasi.

siswa sekolah dengan gangguan mental akan cenderung lebih tertutup kepada lingkungan sosial karena trauma yang mereka alami dari bullying. Siswa yang sulit untuk menyesuaikan diri di lingkungan sosial nantinya akan merasa takut untuk pergi ke sekolah, tidak mau bersosialisasi, dan sulit untuk fokus pada tujuan. Hal ini dapat berpengaruh pada masa depan siswa, akan mengakibatkan siswa sulit untuk berkembang baik dari segi karakter maupun ilmu pengetahuan.

Tindakan bullying yang dialami oleh seorang siswa secara berkepanjangan, lambat laun akan mempengaruhi self-esteem yang bersangkutan, self-esteem yang terganggu akan menyebabkan harga diri rendah sehingga memunculkan perilaku menarik diri secara sosial, isolasi sosial yang dilakukan oleh korban bullying akan menjadikan menjadikan siswa rentan mengalami stress dan berkembang menjadi depresi, dan dalam kasus ekstrim akan meningkatkan kemungkinan terjadinya tindakan bunuh diri. (Hanifatur Rizqi, Hosnu Inayati., 2019:33).

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh jama network open terdapat 27.453 catatan medis, dan 5.478 merupakan korban kekerasan *Bullying* secara fisik. Dari diagnose yang sudah dilakukan, sebanyak 38% anak mengalami gangguan mental, dan 23,4% anak yang bukan korban *bullying* mengalami gangguan mental (<https://www.liputan6.com/citizen6>). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa bullying sangat berdampak bagi Kesehatan mental anak. Kesehatan mental perlu di jaga untuk memaksimalkan tumbuh kembang pada anak dengan menghentikan kasus *bullying* agar tidak terus

berkembang. Oleh karena itu untuk menghentikan kasus bullying di lingkungan sekolah perlu adanya edukasi terhadap siswa tentang pencegahan *bullying*. Dibutuhkan sebuah media yang cocok untuk menyampaikan edukasi sekaligus memberikan hiburan bagi siswa sekolah. *Motion comic* merupakan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan edukasi *bullying*, *Motion comic* memberikan kesan lebih menarik dalam menikmati komik dengan dukungan efek visual yang bergerak dan tambahan efek suara (Irenanda, 2022:91). *Motion comic* belum sering digunakan di Indonesia untuk menyampaikan edukasi sehingga media ini dirasa memberikan warna baru dalam menyampaikan edukasi.

Perancangan *Motion comic* sebagai media edukasi bullying ini diharapkan dapat membantu para tenaga kerja Pendidikan dalam menyampaikan bahaya bullying kepada siswa. Perancangan ini ditujukan untuk mencegah terjadinya bullying di lingkungan sekolah, sehingga sekolah dapat menjadi tempat yang kondusif dan aman bagi siswa untuk mengembangkan diri dan menimba ilmu. Dengan kurangnya kasus *Bullying* di Indonesia maka akan tercipta generasi emas yang akan membangun Indonesia menjadi lebih makmur dan maju kedepannya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan *Motion Comic* sebagai media pencegahan *Bullying* terhadap siswa sekolah?

2. Bagaimana visualisasi *Motion Comic* agar penyampaian informasi dapat diterimadengan baik dan efektif oleh audiens?

C. Tujuan

1. Mendeskripsikan kasus *Bullying* bagi siswa sekolah agar dapat mencegah terjadinya *Bullying* disekolah.
2. Merancang visualisasi *Motion Comic* yang dapat membantu mengurangi Tingkat terjadinya *Bullying* disekolah.

D. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
Menjadi perancangan yang dapat menambah wawasan sekaligus meningkatkan kepedulian penulis mengenai isu sosial yang terjadi di masyarakat.
2. Bagi Perguruan Tinggi
Sebagai refrensi dalam perancangan *Motion Comic* berbasis pengenalan *Bullying* di lingkungan sekolah.
3. Bagi Masyarakat
Memberitahu kepada masyarakat mengenai kondisi Pendidikan Indonesia yang kurang kondusif akibat *Bullying* serta memberi hiburan sekaligus informasi mengenai bahaya *Bullying* bagi siswa sekolah.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal tentang PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA karya Selvia, Jason Prestiliano, T. Arie Setiawwan Prasida Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana Indonesia (Selvia, 2020). Gangguan kecemasan merupakan kondisi seseorang ketika merasa tidak nyaman berada di lingkungan sosial, seperti ketakutan ketika menjadi perhatian Masyarakat. Perancangan ini ditujukan untuk menyadarkan masyarakat bahwa gangguan kecemasan ini merupakan masalah yang serius dan harus segera ditangani. *Motion Comic* digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan karena dirasa efektif untuk menarik perhatian dan menyadarkan masyarakat. Penggunaan *Motion Comic* dalam menyampaikan pesan masalah gangguan kecemasan ini menapatkan respon yang baik dari ahli psikologi, ahli komik, guru seni, dan siswa sekolah. Manfaat jurnal tersebut adalah, sebagai referensi serta acuan mengumpulkan data dalam pembuatan *Motion Comic Bullying*. persamaan jurnal dengan tema adalah menggunakan media yang sama yaitu *Motion Comic* dalam penyelesaian masalah, dan mengangkat permasalahan mengenai masalah yang terdai pada anak muda. Perbedaan jurnal dengan tema adalah ada pada pembahasan materi, jurnal tersebut membahas tentang gangguan kecemasan yang sering terjadi pada remaja, sedangkan tema perancangan membahas tentang masalah *Bullying* yang sering terjadi di kalangan siswa sekolah.

Jurnal tentang MOTION COMIC PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM

ABBAS IBNU FIRNAS karya Ikhsan Carenzino, Edo Galasro Limbong, Duane Masaji Raharja Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI (Carenzino et al., 2022). Berdasarkan jurnal tersebut Motion Comic di gunakan sebagai media perancangan pengenalan Ilmuwan Muslim Abbas Ibnu Firnas, hal ini karena motion comic sebelumnya belum ada yang menggunakan motion comic sebagai media pengenalan. Perancangan motion comic ini menggunakan ilustrasi realis yang menyerupai gaya animasi dan menggunakan pergerakan sederhana dengan tambahan efek agar pesan yang di sampaikan mudah diterima. Manfaat jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi dan acuan dalam merancang motion comic bullying. Persamaan jurnal dengan tema yang diangkat yaitu menggunakan media *Motion Comic* dalam penyelesaian masalah. Perbedaan jurnal dengan tema adalah mengangkat pembahasan materi yang berbeda. Jurnal ini mengangkat membahas tentang detoks pengenalan tokoh ilmuwan Muslim Abbas Ibnu Firnas. sedangkan jurnal perancangan membahas tentang masalah bullying yang terjadi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan jurnal tentang DAMPAK BULLYING PADA ANAK DAN REMAJA TERHADAP KESEHATAN MENTAL karya Indah Sukmawati, Alfadha Henryan Fenyara, dan kawan kawan Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Pembangunan Veteran Jakarta. (Sukmawati et al., 2021). Berdasarkan jurnal tersebut terdapat 450 juta orang di dunia menderita gangguan mental dengan jumlah terbanyak di India. Berdasarkan data dari Global Health Data Exchange, di Indonesia pada tahun 2017 ada sekitar 27,3

juta orang menderita penyakit mental. Dalam penelitian ini terdapat hubungan antara Kesehatan mental dan bullying. Hubungan ini merupakan hubungan negative dan signifikan yang menimbulkan dampak buruk. Dampak yang di timbulkan akibat bullying yaitu disfungsi sosial, merasa rendah diri, kecemasan depresi, dan perasaan ingin bunuh diri. Manfaat jurnal tersebut dapat di gunakan sebagai refrensi dan acuan untuk *Motion Comic*. Persamaan antara jurnal dengan tema adalah mengangkat masalah bullying yang sedang marak terjadi. Perbedaan jurnal dengan tema adalah penggunaan media yang berbeda dalam menyelesaikan masalah, jurnal ini lebih menggunakan pembahasan materi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, sedangkan tema perancangan menggunakan *Motion Comic* sebagai media penyelesaian masalah.

Berdasarkan jurnal tentang BENTUK EMOSI BULLYING DAN KORBAN DI SEKOLAH (STUDI KASUS SMP NEGRI 27 MEDAN) karya Nurul Syafika, Rahmi Pratiwi, Dika Sahputra, dan kawan kawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negri Sumatera Utara (Syavika et al., 2023). Berdasarkan jurnal tersebut bullying dapat menimbulkan kecenderungan emosional terhadap pelaku bullying atau korban Bullying. Bentuk emosi yang dapat timbul akibat perilaku Bullying ini adalah pelaku selalu ingin menunjukkan dirinya dan mendapatkan perhatian orang lain, tetapi Ketika orang lain memiliki kelebihan dari dia maka bentuk emosi yang akan muncul adalah benci. Rasa benci yang muncul ini akan menyakiti dan menyebabkan perilaku *Bullying*. Begitu juga sebaliknya seorang teman yang tadinya di bully memiliki karakteristik temperamen yang tinggi dan keras kepala,

sehingga bentuk emosi yang di timbulkan adalah agresif, impulsif dan kemauan untuk balas dendam kepada teman yang menyakitinya. Manfaat dari jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi dan acuan data untuk perancangan *Motion Comic*. Persamaan antara jurnal dan tema adalah mengangkat masalah yang sama yaitu bullying yang sering terjadi di kalangan siswa sekolah. Perbedaan antara jurnal dan tema yaitu dari media penyampaian pesan, jurnal tersebut menyampaikan pesan melalui materi yang telah diteliti, sedangkan pada tema perancangan menyampaikan pesan melalui media visual berupa *Motion Comic*.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuantujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya (Rosita Cahyaningtyas, Siska Iriyani, 2015:16). Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011: 140).

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli mengenai perancangan yaitu, perancangan merupakan sebuah tahap awalan dalam mengerjakan sebuah karya untuk menjelaskan tentang keseluruhan rencana yang dibua dalam pembuatan karya tersebut.

2. *Motion*

Motion atau *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll (Iman Satriaputra Sukarno, 2014: 2). *Motion Graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion Graphis* digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007: 3).

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pendapat pendapat mengenai *motion* yaitu, *motion* merupakan sebuah media visual yang menggabungkan elemen desain seperti gamabar atau footage dan gerak visual dengan tambahan audio visual sehingga menciptakan sebuah karya visual yang lebih dinamis.

3. Comic

komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (Scott McCloud, 2002: 9). Komik adalah suatu bentuk yang menggunakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat di hubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca (Puji Handayani, Henny Dewi Koeswanti, 2020:398).

Kesimpulan dari pendapat pendapat di atas mengenai komik yaitu, komik merupakan sebuah seni bergambar yang memiliki alur cerita jelas dengan tujuan untuk menyampaikan pesan secara bertahap.

4. Media Edukasi

Media edukasi atau media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Mudlofir dan Rusydiyah, 2019:124). Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran

mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu. Pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga kajian strategi penyampaian pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari (Gerlach & Ely dalam Rayandra Asyhar, 2012:7-9).

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media edukasi adalah sebuah alat bantu yang di gunakan oleh tenaga didik untuk menyampaikan sebuah informasi berisi materi pelajaran dalam bentuk cetak atau digital.

5. Edukasi

Secara istilah, dalam Dictionary of Education disebutkan bahwa edukasi adalah suatu bentuk Pendidikan yang disosialisasikan agar mampu memberi pemahaman seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana dia hidup. Proses sosial dimana orang orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individual yang optimal (Fuad Ihsan, 2008: 4).

Edukasi atau pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (Ngalim Purwanto, 1991: 10). Berdasarkan pendapat mengenai edukasi dapat disimpulkan bahwa edukasi merupakan sebuah proses pembelajaran yang dapat di terima dari mana saja baik secara formal maupun non formal dan dilakukan untuk mengembangkan kualitas diri baik dari segi Rohani maupun jasmani, edukasi biasa di berikan kepada anak sejak dini untuk membantu tumbuh kembang anak agar membentuk kepribadian dan pemikiran yang baik kedepannya.

6. *Bullying*

Kata bullying berasal dari Bahasa Inggris yaitu “bully” yang artinya mengertak atau mengganggu. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata bully berarti pengertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sejiwa yang menyatakan bahwa bullying adalah situasi dimana seseorang yang kuat (bisa secara fisik maupun mental) menekan, memojokkan, melecehkan, menyakiti seseorang yang lemah dengan sengaja dan berulang-ulang, untuk menunjukkan kekuasaannya. Dalam hal ini sang korban tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya sendiri karena lemah secara fisik atau mental (Sejiwa, 2008:1). Bullying adalah tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang bertujuan untuk menyakiti,

seperti menakuti melalui ancaman agresi dan menimbulkan terror. Termasuk juga tindakan yang direncanakan maupun yang spontan bersifat nyata atau hampir tidak terlihat, dihadapan seseorang atau di belakang seseorang, mudah untuk diidentifikasi atau terselubung dibalik persahabatan, dilakukan oleh seorang anak atau kelompok anak (Barbara Coloroso 2003:44).

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli mengenai bullying yaitu merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan secara sengaja oleh orang kuat kepada orang lemah yang dilakukan secara berkelompok atau individu.

7. Siswa

Siswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan dunia pendidikan yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual untuk menjadi generasi penerus bangsa (ZA Purba 2016: 11). Siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan dan untuk berjalanya sistem belajar-mengajar. siswa adalah peserta didik, dimana peserta didik merupakan makhluk individu yang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan, perubahan fisik dan psikis sehingga siswa dapat berfikir secara baik untuk menjadi seseorang yang intelektual agar kedepannya dapat menjadi generasi penerus bangsa (Safitri, Rizka, 2019: 10). Berdasarkan pendata di atas mengenai siswa dapat di simpulkan bahwa pengertian siswa adalah anak-anak yang sedang

berada dalam proses perkembangan tubuh dan mental yang sedang menempu Pendidikan sekolah di jenjang tertentu sebagai pesertadidik,

8. Sekolah

Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat untuk belajar seperti membaca, menulis dan belajar untuk berperilaku yang baik. Sekolah juga merupakan bagian integral dari suatu masyarakat yang berhadapan dengan kondisi nyata yang terdapat dalam masyarakat pada masa sekarang. Sekolah juga merupakan lingkungan kedua tempat anak-anak berlatih dan menumbuhkan kepribadiannya (Zanti Arbi dalam buku Made Pidarta, 1997:171). Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam buku Soebagio Atmodiwiro, 2000:37). Kesimpulan yang dapat di ambil mengenai pengertian sekolah dari pendapat pendapat tersebut yaitu, sekolah merupakan sebuah tempat yang menaungi anak anak untuk mendapatkan sebuah pengalaman bersosialisai di lingkungan masyarakat dengan cara melakukan kegiatan mengasah kemampuan diri dan belajar mencari ilmu.