

## BAB II

### IDENTIFIKASI DATA

#### A. Identifikasi Data

##### 1. Deskripsi *Bullying*

Kata *Bullying* secara etimologi asal katanya dari Bahasa Inggris, yakni bull yang artinya banteng yang suka menyeruduk kesana kemari. Dalam bahasa lain dari Norwegia, Finlandia, dan Denmark yang menyebutkan *bullying* yang istilahnya mobbing atau mobning. Kata mob sendiri merupakan sekelompok orang anonim dan jumlahnya banyak dan ikut serta dalam tindakan kekerasan. Dalam Bahasa Indonesia, kata *bully* artinya penggertak, seseorang yang mengusik seseorang yang lemah. Kata *bullying* dalam bahasa Indonesia dapat dimaknai dengan arti menyakat (asal katanya sakat) dan tersangkanya (*bully*) dinamakan penyakat. Menyakat artinya mengganggu atau menjahili orang lain. Secara umum *Bullying* artinya juga sebagai perplonconan, penindasan, pengucilan, pemalakan, dan lainnya. Kesimpulan kata, *bullying* ialah sebuah perbuatan, sementara “bully” ialah tersangkanya (Tetty Kuntari, 2020: 8).

Pada intinya bahwasannya dalam definisi *bullying* ini yaitu adanya suatu yang berdasarkan ketidakseimbangan dalam kekuasaan. Perilaku *bullying* ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kekuasaan, hal ini dapat dilihat dari latar belakang pelaku *bullying* dimana kebanyakan pelaku *bullying* ini dari segi ekonominya maupun fisiknya lebih unggul daripada korban *bullying* ini. *Bullying* dalam sekolah merupakan suatu

perbuatan atau perilaku yang agresif yang dilakukan oleh siswa atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa lainnya seperti lebih kuat dari yang lainnya dan lebih tinggi ekonominya dibanding siswa lainnya sehingga menimbulkan adanya perilaku bullying serta perbuatan bullying tersebut dilakukan secara berulang-ulang (Warist Al Wasi, 2023:5-6)

Ada beberapa bentuk atau jenis bullying yang sering terjadi di kalangan masyarakat diantaranya yaitu (Warist Al Wasi, 2023):

a. *Verbal bullying* / bullying secara verbal

*Verbal bullying* ini merupakan suatu tindakan kekerasan yang tergolong pada perilaku bullying. Namun perilaku ini tidak sampai melukai fisik korban atau tindakan yang tidak secara fisik, akan tetapi perilaku *verbal Bullying* ini sangat menyakiti hati korban seperti mengejek nama korban, memanggil seseorang dengan nama orang tuanya, berkata kasar terhadap orang lain, mengancam orang lain dan memberikan komentar yang bersifat seksual pada orang lain.

b. *Social bullying* / bullying secara sosial

Social bullying ini merupakan suatu tindakan *Bullying* pada ranah sosial dan termasuk juga intimidasi sosial. Perilaku ini termasuk suatu perilaku yang menyebabkan orang lain terbully atau tersakiti namun bukan dengan fisik melainkan perkataan.

c. Fisik intimidasi /intimidasi secara fisik

Fisik intimidasi merupakan suatu perilaku yang tergolong sebagai perilaku bullying. Fisik intimidasi ini yaitu suatu tindakan kekerasan yang dilakukan dengan kontak fisik secara langsung terhadap korban bullying.

d. *Cyberbullying* / kekerasan melalui internet

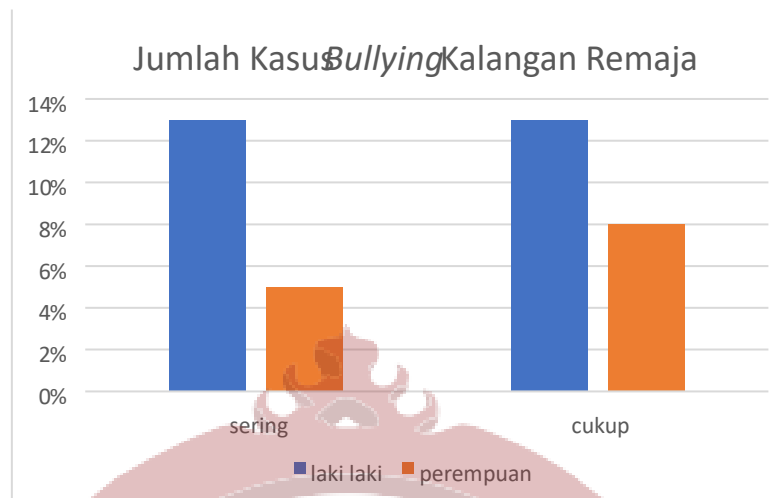
*Cyberbullying* merupakan suatu bentuk perilaku bullying dengan cara menyalahgunakan teknologi informasi melalui dunia maya atau internet. Perilaku *cyberbullying* ini tergolong kekerasan namun saja tidak secara fisik.

2. *Bullying* di Sekolah

*Bullying* identik dengan tindakan kekerasan yang mana merupakan ancaman serius terhadap perkembangan anak dan dapat terwujud dalam suatu bentuk gangguan perilaku yang serius seperti perilaku anti sosial. Aisyah dalam Hijrawati Aswat menyebutkan bahwa terdapat beberapa bentuk perilaku bullying seperti, *bullying* dalam bentuk fisik dan *bullying* secara verbal Aswat, Ode-Ode, dan Ayda, “Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku *Bullying* di Lingkungan Sekolah Dasar.”. *Bullying* dalam bentuk fisik antara lain memegang bahu teman, memukul, dan menginjak kaki. Sedangkan *bullying* secara verbal seperti mengolok-olok teman, memanggil nama orangtua dengan cara tidak sopan, meminjam dengan paksa. Faktor *bullying* dapat berasal dari internal ataupun eksternal. Faktor eksternal

seperti akibat dari pengaruh negatif dari lingkungan rumah yang terbawa hingga ke lingkungan sekolah. Kemudian faktor internalnya seperti, siswa merasa berkuasa di kelas, siswa merasa iri dengan siswa lain, kemudian kurangnya rasa empati terhadap siswa tertentu atau berkebutuhan khusus. Dampak dari Bullying yang terjadi pada korban yakni gangguan Kesehatan fisik dan mental. Efek pada korban dapat berupa kemarahan, depresi, kinerja yang buruk, dan harga diri yang rendah. Sebaliknya, efek bagi pelaku dapat berupa rasa percaya diri dan agresivitas yang tinggi. Efek negative ini dapat di cegah atau diatasi dengan informasi dasar tentang topik intimidasi (Rezki Suci Qamaria, dan kawan kawan, 2023: 35-36).

Di Indonesia, perilaku bullying di kalangan pelajar juga menunjukkan angka yang cukup tinggi. Beberapa waktu lalu diberitakan bahwa sebanyak 40% remaja telah 60 diintimidasi di sekolah dan 32% melaporkan bahwa mereka telah menjadi korban kekerasan fisik. Selanjutnya, hasil survei Kementerian Sosial Indonesia pada tahun 2013 menunjukkan bahwa satu dari dua remaja pria (47,45%) dan satu dari tiga remaja wanita (35,05%) dilaporkan mengalami intimidasi. Umumnya remaja yang memiliki kekurangan secara ekonomi dan fisik (cacat) mudah menjadi korban *bullying* oleh temannya. Bentuk dari bullying ini bermacam-macam, bisa berbentuk olok-olokan, penghinaan maupun pemukulan (Haru, 2023).



**Gambar 1** Data data jumlah kasus bullying kalangan remaja (sumber: (Maziyatul Hamidah, 2020).

Organisasi kesehatan melakukan survei di anak usia sekolah untuk mengetahui prevalensi bullying di kalangan remaja Amerika. Hasil dari survei tersebut menunjukkan bahwa hampir 45% responden melaporkan intimidasi. 11% sedang (kadang-kadang) dan 9% sering (mingguan). Untuk anak laki-laki, 53% melaporkan bullying, 13% sedikit dan 13% sering. Anak perempuan melaporkan perilaku intimidasi (37%) pada frekuensi yang lebih rendah daripada anak laki-laki, 8% cukup dan 5% sering. Perilaku intimidasi paling tinggi di kelas 6 hingga 8 (Carran & Kellner, 2009). Menurut Rigby (2005) anak laki-laki lebih banyak melaporkan bullying dari pada anak Perempuan (Maziyatul Hamidah, 2020:142). Sejak tahun 2011 hingga 2016 ditemukan sekitar 253 kasus bullying, terdiri dari 122 anak yang menjadi korban dan 131 anak menjadi pelaku. Data yang ditemukan oleh kementerian sosial juga melaporkan bahwa 967 kasus dan 117 kasusnya adalah mengenai *bullying*. Sebuah riset yang dilakukan LSM Plan International dan International Center for Research on

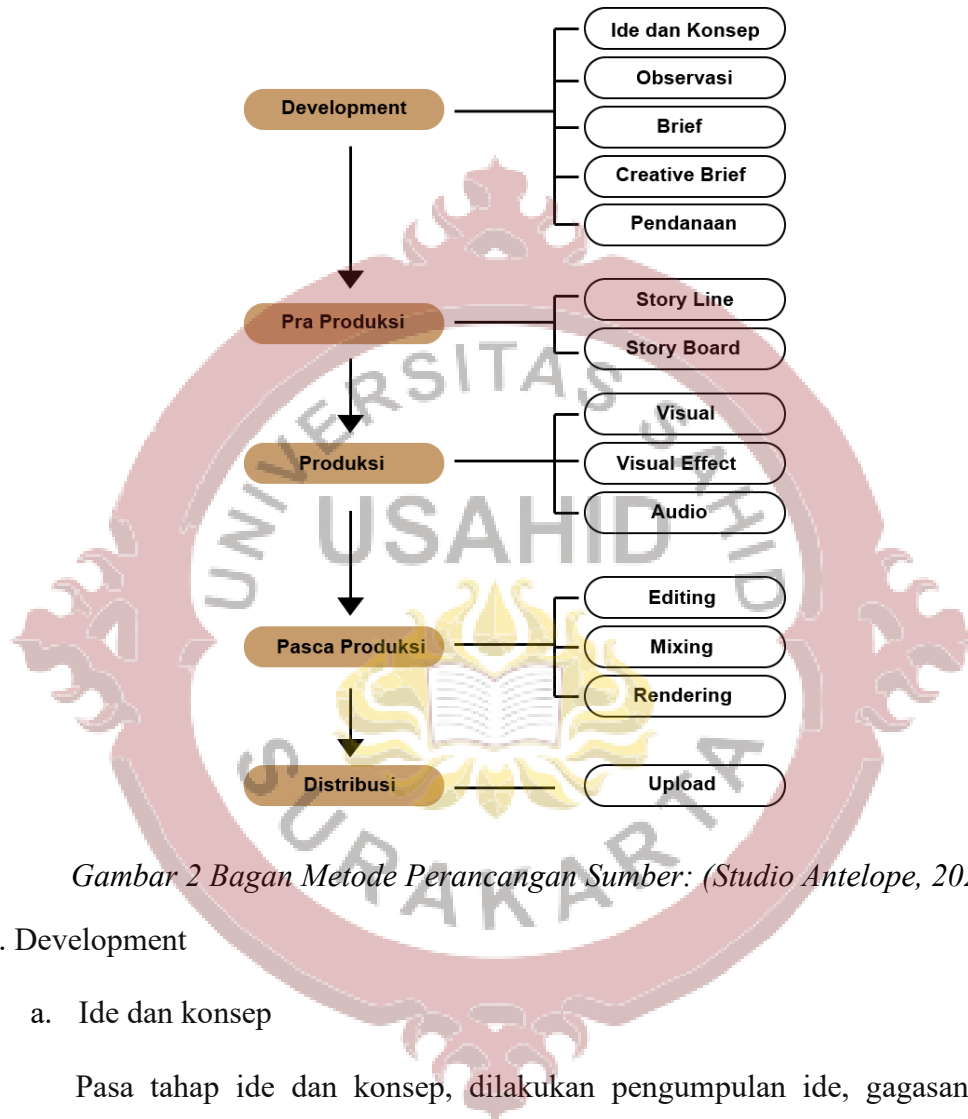
Women (ICRW) yang dirilis awal Maret 2015 ini menunjukkan fakta mencengangkan terkait kekerasan anak di sekolah. Terdapat 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah. Angka tersebut lebih tinggi dari tren di kawasan Asia yakni 70%. Dalam Liputan6.com berdasarkan sumber data KPAI pada tahun 2017 diperoleh data meningkatnya kasus *bullying* tiap tahunnya terhadap anak di sekolah (Maziyatul Hamidah, 2020:143).

Tahun	2011	2012	2013	2014	2015
Jumlah kasus	48 kasus	66 kasus	63 kasus	67 kasus	93 kasus

**Tabel 1** Data data jumlah kasusa bullying Tahun 2011 – 2015 (sumber: (Maziyatul Hamidah, 2020).

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa dalam lima tahun terakhir kasus bullying terus meningkat setiap tahunnya. Pada 2011 terdapat 48 kasus bullying yang terjadi di sekolah, pada tahun 2012 terdapat 66 jumlah kasus. Kemudian pada tahun 2013 terdapat 63 kasus bullying. Berikutnya pada tahun 2014 terdapat 67 kasus bullying. Tahun 2015 ada sekitar 93 kasus *Bullying*, kasus ini lebih banyak dari tahun tahun sebelumnya. Hal ini dapat menjelaskan bahwa kasus *Bullying* di lingkungan sekolah setiap tahunnya mengalami peningkatan yang konsisten secara terus menerus.

## B. Metodologi Perancangan



Gambar 2 Bagan Metode Perancangan Sumber: (Studio Antelope, 2021)

### 1. Development

#### a. Ide dan konsep

Pada tahap ide dan konsep, dilakukan pengumpulan ide, gagasan, dan perancangan awal untuk pengembangan suatu desain. Hal ini melibatkan proses brainstorming, penelitian, analisis kebutuhan pengguna, serta perumusan gagasan kreatif dan konseptual yang akan menjadi dasar dalam perancangan motion comic pencegahan bullying di sekolah.

#### b. Observasi

Dalam tahap observasi, dilakukan pengamatan langsung terhadap situasi, fenomena, atau objek yang menjadi fokus utama dalam perancangan. Tujuan dari tahap observasi ini adalah untuk mengumpulkan data secara sistematis, memahami konteks yang relevan, dan mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kondisi yang sedang diamati. Tahap observasi ini penting untuk mengumpulkan pengetahuan mengenai kebutuhan dan kekurangan yang ingin dicari tentang bullying terhadap siswa sekolah.

c. Brief

Brief merupakan sekumpulan data yang telah di peroleh dari observasi. Brief ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang di peroleh dari observasi mengenai bullying terhadap siswa sekolah.

d. Creative Brief

Creative Brief merupakan tahap untuk mengumpulkan serta menjelaskan data data mengenai hal yang di perlukan dalam proses creative. Creative brief ini di gunakan sebagai acuan untuk menjalankan proses perancangan karya *motion comic bullying*.

e. Pendanaan

Pendanaan adalah tahapan penting yang wajib di perhatikan untuk perancangan, pendanaan ini perlu di kelola dengan hati hati dan tepat sehingga dapat membantu lancarnya perancangan bullying terhadap siswa sekolah agar mencapai tujuan yang maksimal.

## 2. Pra Produksi

a. Storyline



Storyline merupakan tahapan membangun cerita untuk membentuk dasar yang kuat bagi motion *comic bullying* terhadap siswa. *Storyline* ini bertujuan untuk mempermudah proses perancangan agar hasil karya sesuai dengan konsep awal perancangan.

b. Storyboard

Storyboard merupakan tahap pembuatan sketsa kasar untuk menggambarkan visualisasi motion comic sesuai dengan storyline yang telah di buat sebelumnya. Storyboard ini bertujuan menjadi acuan agar perancangan karya dapat tersusun secara urut dan sistematis.

3. Produksi

a. Visual

Pada bagian produksi tahapan visual merupakan tahap mewujudkan karya motion comic dengan memvisualisasikan storyboard yang telah di rancang.

b. Visual Effect

Visual effect merupakan tahapan menambahkan efek efek visual pada karya perancangan untuk memperkuat kesan visualisasi pada karya. Pada tahapan ini dilakukan proses menggabungkan dan memanipulasi gambar visual dengan menambahkan elemen elemen desain yang cocok dalam karya desain.

c. Audio

Audio merupakan elemen yang sangat penting untuk digunakan dalam pembuatan motion comic bullying. penambahan audio ini merupakan

bagian vital dalam karya yang di buat setelah melakukan tahap visual dalam perancangan karya.

#### 4. Pasca Produksi

##### a. Editing

Tahapan editing pada perancangan motion comic bullying merupakan proses memilih dan memilah bahan berupa gambar atau video yang akan digunakan untuk membuat karya. Pada tahapan editing ini juga dilakukan proses penggabungan bahan yang dirangkai sehingga membentuk sebuah karya awal dari perancangan *motion comic bullying*.

##### b. Mixing

Tahapan mixing merupakan proses penggabungan antara video hasil editing dengan audio. Tahap mixing ini bertujuan untuk menyamakan visual dan audio agar terlihat selaras dan menjadi lebih menarik.

##### c. Rendering

Rendering merupakan tahapan akhir dalam proses produksi. Rendering merupakan proses untuk menggabungkan hasil editing dan mixing yang telah dilakukan sebelumnya.

#### 5. Distribusi

##### a. Upload

Upload merupakan tahap dimana hasil dari perancangan karya di unggah ke platform distribusi seperti youtube dan media sosial. Tahapan ini dilakukan apabila karya perancangan telah selesai melalui semua tahapan perancangan dan telah di tinjau ulang untuk di distribusikan.

### C. Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab. Adapun sistematika penulisan tugas akhir yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. **BAB I.** Pada bab pendahuluan, membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari perancangan motion comic. Terdapat uraian jurnal dan karya tugas akhir terdahulu yang digunakan sebagai acuan penulisan serta inspirasi dalam perancangan karya. Dicantumkan data survey yang berkaitan dengan masalah yang diangkat pada perancangan tujuannya untuk memperkuat argumen. Dijabarkan pula teori tentang infografis yang berfungsi untuk mendukung pernyataan pada perancangan tugas akhir.
- b. **BAB II.** Pada bab identifikasi data, membahas atau menguraikan tentang data-data yang sesuai dengan masalah yang sudah dibahas pada bab sebelumnya yaitu pada sub bab rumusan masalah. Observasi ini menghasilkan data tentang bahaya dari *Bullying* terhadap siswa di sekolah. Selain itu juga dicantumkan tentang penyebab serta solusi dari fenomena *Bullying* di sekolah.
- c. **BAB III.** Bab Analisa data dan konsep perancangan berfungsi sebagai penjelasan karya yang dirancang. Pembahasan yang terdapat pada bab analisa data meliputi segmentasi, USP, positioning, media plan serta strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan karya.
- d. **BAB IV.** Bab perwujudan karya berfungsi sebagai penjelasan mengenai proses terwujudnya karya. Penjelasan karya sesuai dengan segmentasi, USP,

positioning, media plan serta strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan karya yang telah dibahas pada bab- bab sebelumnya.

- e. **BAB V.** bab penutup berisi tentang kesimpulan terhadap rumusan masalah yang diangkat serta saran bagi pelajar atau mahasiswa dan perancang selanjutnya.

