

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying merupakan salah satu permasalahan serius yang sering terjadi di lingkungan dan dapat berdampak negatif pada perkembangan psikologis, social, serta akademis siswa. Fenomena *bullying* telah menjadi masalah serius di lingkungan pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengungkapkan persentase siswa kelas lima sekolah dasar yang mengalami perundungan pada tahun 2022 berada di angka 35,55% angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 8,75% dibandingkan 2021 [1]. *Bullying* dapat menyebabkan dampak signifikan bagi korban termasuk gangguan psikologi. Anak-anak yang menjadi korban *bullying* juga dapat mengalami penurunan prestasi akademik, penurunan kesehatan fisik, dan kesulitan dalam berinteraksi sosial [2]. Oleh karena itu, tindakan untuk mencegah dan mengatasi *bullying* sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang aman dan sehat bagi semua orang.

Edukasi mengenai anti-*bullying* sangat penting untuk diberikan sejak usia dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Edukasi adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Edukasi *bullying* memberikan pemahaman pada anak-anak untuk mengenali tindakan yang termasuk kedalam kategori *bullying* baik secara verbal maupun fisik. Penggunaan video animasi berbasis Pendidikan karakter di bantu penguatan berupa penjelasan dan diskusi tentang masalah perundungan dapat meningkatkan pengetahuan dan Kesehatan siswa kelas tinggi terhadap perundungan. [3]. SDN Perumnas Condongcatur, sebagai salah satu institusi pendidikan memiliki peluang besar untuk dalam mengimplementasikan program edukasi anti-*bullying* yang inovatif. Media animasi 2D dapat menjadi salah satu cara dalam menarik perhatian anak-anak melalui visual yang menarik dan narasi yang

mudah dipahami. Sehingga, memungkinkan penyampaian pesan moral yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan media edukasi animasi interaktif untuk mencegah dan mengurangi kasus *bullying* serta dampaknya pada siswa khususnya pada siswa sekolah dasar salah satunya melalui Media Edukasi Stop *Bullying* Berbasis Multimedia animasi 2D di SDN Perumnas Condongcatur. Melalui materi edukasi yang relevan dan menarik, siswa dapat memperluas wawasan serta meningkatkan kesadaran mereka mengenai *bullying*. Selain itu, edukasi ini juga berperan dalam menanamkan pandangan negatif terhadap *bullying*, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menghindari peran sebagai korban maupun pelaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis menyimpulkan rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana merancang animasi 2D sebagai media edukasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa SDN Perumnas Condongcatur terhadap dampak *bullying*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian penulis adalah SDN Perumnas Condongcatur.
2. Merancang dan membuat film animasi 2D menceritakan tentang edukasi *bullying*.
3. Pembuatan animasi menggunakan Adobe Ilustrator dan Adobe After Effect.
4. Animasi ini dibuat untuk anak sekolah dasar kelas V SDN Perumnas Condongcatur.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah diatas, dapat

diuraikan tujuan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan dan mempraktekkan teori yang diperoleh oleh penulis selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Merancang dan membuat media edukasi berbasis multimedia animasi 2D sebagai edukasi bagi siswa SDN Perumnas Condong Catur.
3. Memberikan edukasi interaktif siswa SDN Perumnas Condong Catur menyampaikan pesan anti-*bullying*.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan Media edukasi animasi 2D Stop *Bullying* diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu:

1. Bagi Penulis
Menerapkan pengenalan dan ilmu yang didapat selama masa studi sekaligus memenuhi persyaratan kelulusan jenjang S1 pada jurusan informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi SDN Perumnas Condong Catur
Media animasi 2D diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang membantu siswa memahami dan mencegah perilaku *bullying* di lingkungan sekolah khususnya SDN Perumnas Condong Catur.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
Peneliti selanjutnya dapat menjadikan sebagai bahan referensi tambahan bagi mahasiswa terutama yang berasal dari prodi informatika serta dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan maupun acuan pada penulisan karya ilmiah penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada masing-masing bab yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang referensi dan teori-teori untuk penulis dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan proses produksi dan analisa hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.

