

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bully atau *Bullying* memiliki arti sebagai jenis penindasan yang terjadi sehubungan dengan pendidikan di sekolah maupun tempat lain yang terjadi berulang kali dan sering, dapat menyebabkan kerusakan permanen baik secara fisik maupun jiwa pada korban. Penindasan dapat dilakukan secara fisik, *verbal* dan emosional. Seringkali hal-hal mengenai *bullying* seperti sengaja di sembunyikan oleh berbagai pihak agar kepentingan beberapa pihak oknum-oknum tidak di ketahui oleh masyarakat luas, namun apa yang di alami korban dari *bullying* itu sendiri yang sebenarnya perlu di khawatirkan. Karena dampak dari *bullying* itu sendiri dapat berefek panjang kepada kondisi kejiwaan dari si korban itu, dan seringkali pula berujung kepada tindakan kriminal yang dapat merugikan semua orang.

Selanjutnya dari data hasil survei yang dilakukan Ratna Juwita (UI)menerangkan bahwa Yogyakarta memiliki angka tertinggi mengenai kasus*bullying* dibandingkan dengan kota besar lainnya seperti Jakarta dan Surabaya.Tercatat lebih kurang 70,65% kasus *bullying* terjadi di SMP dan SMA di kotaYogyakarta.Fenomena *bullying* juga tampak dari laporan yang diterima oleh Komnasper November 2009, tercatat ada 98 kasus kekerasan fisik,108 kekerasan seksual, dan 176 kekerasan psikis pada anak yang terjadi dilingkungan sekolah.[1]

Di Indonesia, kasus *bullying* di Yogyakarta termasuk yang tertinggi, Yogyakarta di urutan ke-1 kemudian Jakarta di urutan ke-2, kemudian ada Surabaya di urutan ke-3. Dan berdasarkan data tersebut, sebenarnya hal ini merupakan hal yang penting untuk dapat diberantas seperti halnya kasus narkoba karena memberi dampak yang serius bagi generasi penerus bangsa ini. Kasus ini terjadi di masa sekolah, dimana semestinya tiap anak-anak mendapatkan perhatian dan perlindungan yang lebih dalam mereka menimba ilmu agar pada nantinya, merekalah yang menjadi penerus bangsa ini.

Sebenarnya, sumber dari hal ini kembali ke keluarga masing-masing, karena dari keluargalah pendidikan itu di mulai. Dan seringkali kasus *bully* terjadi di sebabkan oleh kurangnya perhatian yang di berikan orang tua kepada anaknya, baik dari si korban, maupun dari pelaku, sehingga muncul, perilaku menyimpang ini dan media sosialisasi ini dibuat, berdasarkan latar belakang tersebut.

Bullying adalah pengalaman yang kebanyakan dialami oleh banyak anak-anak dan remaja di sekolah. Perilaku *bullying* dapat berupa ancaman fisik atau verbal. *Bullying* terdiri dari perilaku langsung seperti memukul, mengancam, mencela, mengejek, dan merampas yang dilakukan oleh satu anak atau lebih kepada korban. Selain itu *bullying* juga dapat berupa perilaku tidak langsung, misalnya dengan mengisolasi atau dengan sengaja menjauhkan seseorang yang dianggap berbeda. Baik *bullying* langsung maupun tidak langsung pada dasarnya *bullying* adalah bentuk intimidasi fisik ataupun psikologis yang terjadi berkali-kali dan secara terus menerus membentuk pola kekerasan.

Tindakan *Bullying* memiliki dampak serius yang dapat mempengaruhi kondisi psikis dari si korban dan menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan jiwa mereka, oleh karena itu perlunya tindakan tegas dari pemerintah dalam menangani masalah *bullying* ini. Dampak Negatif yang muncul akibat tindakan *Bullying* ini dapat berakibat fatal bagi si korban, segala hal negatif baik gangguan jiwa, tindakan kriminal hingga berujung maut bisa terjadi bila tak segera di hentikan. Kebanyakan kejadian ini dialami oleh generasi-generasi muda bangsa ini, dan hal ini bisa mengancam masa depan mereka dan secara tidak langsung mengancam masa depan bangsa ini. *Bullying* memiliki dampak yang serius, sehingga perlu ditanggulangi.

Jadi penulis sendiri, memikirkan sebuah cara untuk membuat sebuah karya yang membahas mengenai permasalahan *Bullying* ini. Harapan penulis melalui media ini, orang akan menjadi sadar akan dampak negatif dari *Bullying* dan memiliki perhatian mengenai hal ini agar dapat saling menghargai satu dengan yang lain. Selain itu alasan mengapa penulis memilih untuk membuat film untuk memecahkan permasalahan ini karena semua orang suka menonton film, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa, sehingga cukup mudah menarik *audience* untuk memahami permasalahan *Bully* ini. Selain itu, film merupakan media paling efektif dalam menyampaikan pesan. Alasannya pun sederhana, karena film memiliki gambar visual serta suara, sehingga memudahkan mengekspresikan sesuatu dan memvisualkan pesan yang ingin di sampaikan, sehingga membuat orang lebih cepat paham mengenai pesan yang di visualisasikan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: "Bagaimana membuat sebuah media sosialisasi yang mudah dipahami menggunakan teknik *stop motion* untuk memberikan informasi mengenai *bullying* serta memberikan wawasan kepada masyarakat agar dapat mengetahui pentingnya melakukan gerakan anti kekerasan".

1.3 Batasan Masalah

Sebuah penelitian memerlukan batasan-batasan tertentu supaya penelitian yang dilakukan tidak keluar dari jalur yang telah ditentukan. Sehingga batasan masalah yang diteliti berkenaan dengan:

- a. Seputar tindakan kekerasan yang dilakukan oleh para remaja usia sekolah hingga perguruan tinggi (11-21 tahun).
- b. Sebagai media sosialisasi ke masyarakat dan bukan produk komersil
- c. Media sosialisasi *Stopbullying* ini menggunakan teknik *stop motion*.
- d. Menggunakan format file video .mp4
- e. Hasil akhir media sosialisasi ini adalah video berdurasi kurang dari 3 menit.
- f. Peralatan yang digunakan dalam proses produksi ini bukanlah alat film professional
- g. Memakai video 25fps
- h. Video dapat dipublikasikan di media *share video* Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian pasti mengandung maksud dan tujuan tersendiri. Sedangkan maksud dan tujuan dalam penelitian ini, yakni:

- a. Diharapkan media sosialisasi ini dapat menginspirasi generasi muda untuk lebih peduli tentang masalah *bullying*.
- b. Dari pihak orang tua pelaku juga bisa mengajari, memperingati serta memberikan pengertian bahwa tindakan *Bullying* adalah tindakan yang salah dan mengajarkan kepada mereka bahwa kita sebagai manusia memiliki derajat dan kemampuan yang sama, dan belajar menghargai sesama apapun kekurangan mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang dipelajari dapat diaplikasikan bagi masyarakat juga sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Bagi Masyarakat

Menambah wawasan dan kepedulian tentang masalah *bullying* yang terjadi di sekitar mereka.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi kajian kepustakaan(literatur), internet yang berkaitan dengan objek dan konsep tugas penulis sesuai dengan kebutuhan.

a. Studi Pustaka

Beberapa kajian literatur dari pengumpulan data yang relevan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

b. Metode Browsing

Mencari data-data yang berhubungan dengan topik yang diangkat melalui internet

1.6.2 Metode Analisis

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan, maka dibuat analisis dengan menggunakan analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perancangan dalam pembuatan media ini, hal ini meliputi perencanaan pengambilan gambar, setting tempat untuk keperluan pengambilan gambar, merencanakan properti apa yang dibutuhkan dan digunakan serta hal – hal lain yang musti direncanakan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan menggunakan model produksi, dan pasca produksi.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media berjalan, media harus sesuai dengan kriteria dan persyaratan pengguna perangkat lunak. Selanjutnya, media diujikan kepada beberapa responden untuk menilai apakah animasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian berkenaan dengan *bullying* yang marak dan rentan terjadi di kalangan remaja dan bagaimana sebaiknya remaja mengetahui dampak dan pencegahan dari *bullying*.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, animasi, media sosialisasi, remaja dan masalahnya, kebutuhan dasar peralatan animasi, proses pembuatan dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media sosialisasi "Stop Bullying".

BAB III. PERANCANGAN

Bab III ini menguraikan gambaran penelitian, detail dari media sosialisasi yang dibuat, serta masalah pencarian ide, naskah cerita dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menyajikan hasil dari tindakan yakni membuat media sosialisasi "*Stop Bullying*" yang merupakan implementasi dari Bab III.

BAB V PENUTUP

Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian media sosialisasi "*Stop Bullying*" dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah disusun.

