

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Bullying* merupakan sebuah permasalahan yang banyak terjadi pada sekolah-sekolah di seluruh dunia. Permasalahan yang menyangkut *bullying* sudah ada sejak lama hingga hari ini dan setiap tahunnya kasus tersebut bertambah banyak. *Bullying* bisa menjadi masalah yang rumit karena memberi hukuman pada pelaku saja ternyata tidak cukup efektif, bahkan dapat menimbulkan permasalahan lainnya yang dapat merambat hingga ke ranah hukum jika tidak ditangani secara benar. Di Amerika, menurut ABC News, 9 dari 10 siswa SD menjadi korban *bullying* secara fisik atau psikologis, sedangkan 6 dari 10 siswa SD pernah menjadi pelaku *bullying* (Mozes, 2018). Ini adalah data yang unik mengingat *mindset* kebanyakan orang tentang *bullying* adalah korban *bullying* tidak bisa menjadi pelaku *bullying*.

Di Indonesia sendiri, fenomena *bullying* makin marak terjadi di berbagai daerah, tidak hanya terjadi di daerah perkotaan besar saja. Data dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) menunjukkan bahwa mereka menerima 26.000 kasus *bullying* dari tahun 2011 hingga 2017. Hal tersebut dapat menyebabkan permasalahan yang serius mengingat masyarakat Indonesia sendiri masih meremehkan tindakan *bullying*, tak terkecuali pihak sekolah sendiri didukung dengan minimnya pengetahuan akan perilaku yang menjurus ke *bullying*. Ironisnya, tidak sedikit yang beranggapan *bullying* dikategorikan sebagai candaan belaka, karena *bullying* sendiri hanya bisa dilihat dari perspektif korban. *Bullying* tidak hanya terjadi di bangku SD hingga SMA saja, terkadang mahasiswa pun dapat menjadi korban atau pelaku *bullying*. Ambil contoh kasus *bullying* di Universitas Gunadarma, Depok, Jawa Barat pada tahun 2017, dari kejadian tersebut bisa diketahui bahwa *bullying* antar mahasiswa masih bisa terjadi walau tidak banyak terekspos.

Menurut hasil riset *International Center for Research on Women (ICRW)* yang dirilis pada maret 2014, 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah. Dari data

tersebut dapat diketahui bahwa kekerasan anak di sekolah sudah mencapai tahap memprihatinkan. Menurut hasil riset mereka juga, salah satu anggapan yang cukup mempengaruhi tingginya angka *bullying* di Indonesia adalah karena masih ada beberapa orangtua yang menganggap kekerasan antar anak sebagai bagian dari pertumbuhan anak. Inilah yang menyebabkan angka kasus *bullying* di Indonesia tinggi (*International Center for Research on Women, 2014*).

*Bullying* tidak hanya terjadi dalam bentuk fisik saja, bisa dalam bentuk verbal, *cyber*, dan emosional. Untuk anak-anak, *bullying* lebih banyak terjadi dalam bentuk verbal dan fisik, ada yang bisa melakukan *cyber-bullying* namun tidak banyak karena masih ada beberapa orangtua yang membatasi pemakaian gawai pada anak. Perlu diingat bahwa anak-anak yang duduk di bangku SD masih belum bisa membedakan antara tindakan yang termasuk *bullying* dan yang tidak. Kasus yang paling sering didapat adalah mereka yang tidak bisa membedakan antara tindakan yang menjurus pada *bullying* dan yang termasuk jahil sehingga dari kasus ini seorang anak bisa menjadi korban *bullying* dan menjadi pelaku *bullying* di waktu yang sama.

Perlu diingat bahwa anak-anak tidak bisa disalahkan juga mengingat pembelajaran akan perilaku dan penyebab yang menjurus ke *bullying* lebih sedikit muncul dibandingkan dengan gerakan anti-*bullying*. ‘Mencegah lebih baik daripada mengobati’, begitulah pepatah yang ada di Indonesia. Sudah jelas dengan adanya berbagai macam kasus *bullying* yang terus muncul di berita, gerakan melawan *bullying* saja tidak cukup, butuh tindakan pencegahan untuk mematahkan rantai tersebut. Tidak hanya anak-anak saja, sekolah dan orangtua pun butuh kerjasama untuk mencegah masalah tersebut karena mereka turut andil dalam perkembangan mental anak-anak.

Berdasarkan hasil riset penulis, saat ini di Indonesia masih sangat sedikit *board game* yang mengambil tema dari isu sosial, salah satunya yaitu tentang *bullying*. Jikalau ada, *game* tersebut adalah buatan sendiri dengan desain visual yang tidak menarik dan sistem permainan yang membosankan. Hal tersebut bisa menjadi peluang untuk mendesain media alternatif pembelajaran untuk anak-anak sebab metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan lebih banyak diterima dibandingkan

dengan hanya sekedar ceramah dari orang dewasa. *Board game* bisa digunakan oleh pihak sekolah sebagai media alternatif pembelajaran pada anak-anak.

Topik ini penulis ambil karena dirasa penanaman pembelajaran tentang *bullying* kurang dipraktekkan pada anak-anak. Informasi akan perilaku dan penyebab *bullying* butuh ditanamkan pada anak-anak agar mereka tidak hanya bisa mencegah *bullying*, tetapi juga membantu pelaku *bullying* untuk berhenti membully.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

1. Bagaimana merancang konten informasi perilaku *bullying* yang mudah diserap oleh anak-anak SD?
2. Bagaimana merancang media edukasi yang menarik agar anak-anak dapat mempelajari informasi tentang perilaku yang menjurus pada *bullying*?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Merancang konten edukasi dengan pendekatan visual yang tepat dan efektif untuk memberikan informasi perilaku *bullying* yang mudah diserap oleh anak-anak SD.
2. Merancang media edukasi yang menyenangkan, tidak membosankan, serta inovatif.

## **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang penulis lakukan:

1. Studi pustaka

Penulis melakukan studi pustaka untuk mencari teori mengenai perilaku *bullying*, laporan resmi mengenai kasus kekerasan pada anak, serta psikologi anak usia dini.

2. Wawancara

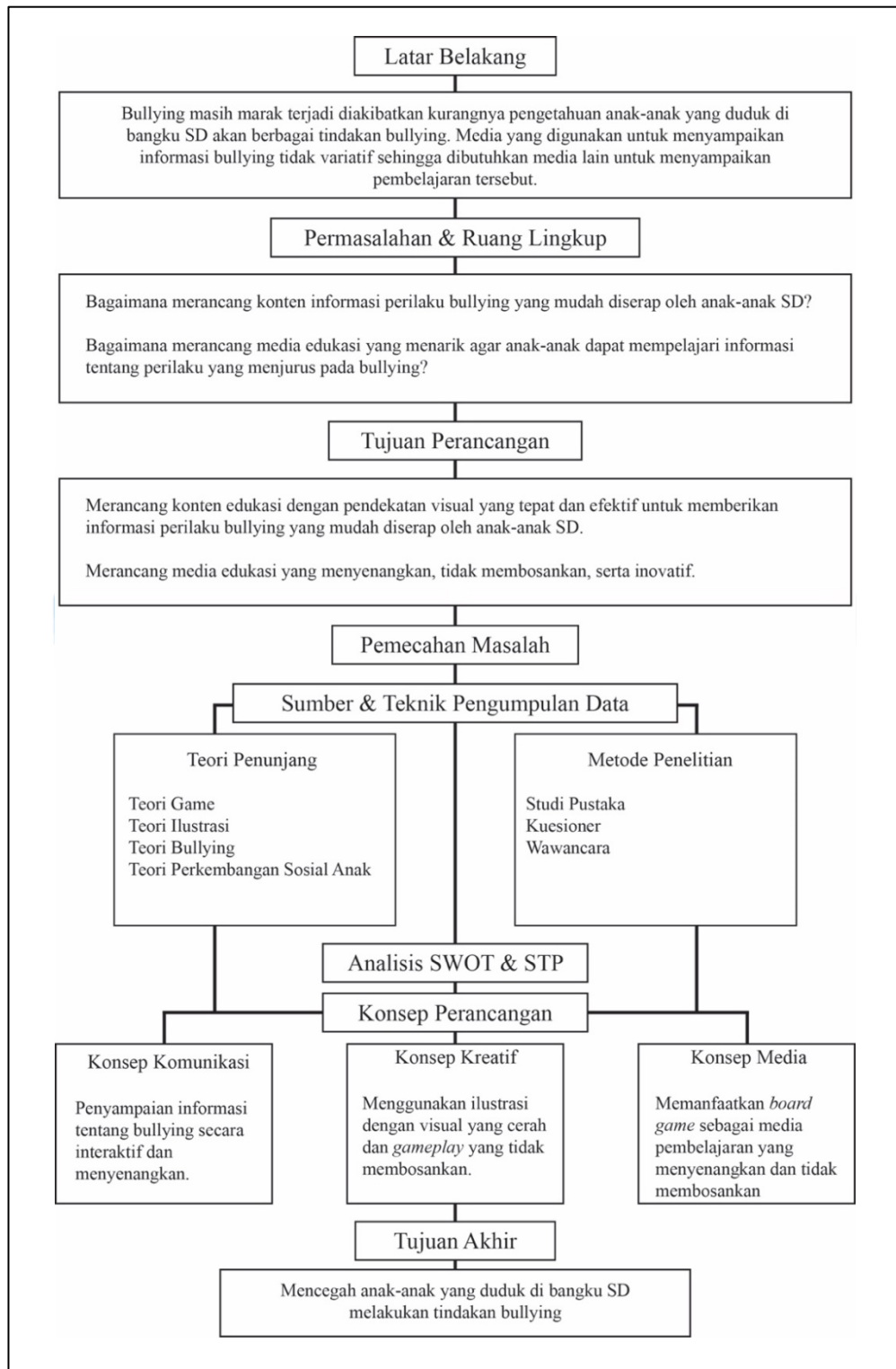
Penulis melakukan wawancara dengan psikolog anak dari Universitas Maranatha, Ibu Ellen, pada tanggal 29 Agustus 2018 dan guru Budi Pekerti dari SDK Holis BPK Penabur Bandung, Bapak Rocky Harianto, pada tanggal 30 Agustus 2018.

3. Kuesioner

Penulis membagikan kuesioner sebanyak 150 buah pada siswa-siswi SDK Holis BPK Penabur Bandung pada tanggal 4-5 September 2018.



## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Bagan skema perancangan

(Sumber: dokumentasi penulis)