

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang telah menunjukkan kemajuan dalam berbagai sektor, termasuk teknologi, komunikasi, dan informasi. Seiring waktu, ketergantungan masyarakat terhadap perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi semakin meningkat dalam menjalani kehidupan sehari – hari. Dunia maya menjadi salah satu contoh teknologi yang semakin berkembang untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan komunikasi.

Dunia maya, yang merupakan area virtual yang terdiri dari berbagai platform digital seperti internet, media sosial, dan aplikasi *e – commerce*, telah menjadi komponen penting dalam kehidupan masyarakat modern saat ini. Dalam dunia maya, orang dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi informasi, dan melakukan aktivitas online lainnya. Sejalan dengan Teori Media Richness oleh Daft dan Lengel yang menyatakan bahwa media yang kaya informasi, seperti dunia maya, memungkinkan pertukaran informasi yang lebih kompleks dan mendalam (Putra, 2020). Namun, dunia maya juga tidak lepas dari fenomena negatif seperti perundungan dunia maya, di mana seseorang menggunakan platform digital untuk melakukan tindakan merugikan seperti pelecehan, intimidasi, atau penghinaan terhadap orang lain secara online. Seperti yang ditunjukkan oleh (Ni'mah 2023), perundungan dunia maya ini memiliki dampak psikologis yang signifikan dan dapat dikaitkan dengan remaja yang aktif terlibat dalam dunia maya.

Remaja menggunakan dunia maya untuk mengakses media sosial, bermain *game online*, belajar, serta bersosialisasi memperluas pergaulan. Dalam pertumbuhannya, remaja semakin mengenali lingkungan di sekitarnya termasuk pergaulan. Namun, seiring dengan keaktifan mereka dalam dunia maya, remaja lebih rentan terhadap perundungan dunia maya, yang dapat membahayakan kesehatan mental dan sosial. Tekanan dalam pergaulan seperti rasa iri, intoleransi, persaingan antar gank serta penanaman perilaku oleh keluarga yang kurang terserap dengan baik, dapat menghambat perkembangan perilaku remaja (Ruliyatin & Ridhowati, 2021). Dalam kondisi tersebut, remaja dapat mulai menunjukkan perilaku menyimpang, salah satunya perundungan.

Perundungan merupakan perilaku buruk yang dilakukan secara berkelompok atau perorangan secara berulang – ulang. Dari segi etimologi *bullying* atau dalam bahasa

Indonesia sering digunakan dengan bahasa “runding” yang artinya untuk melecehkan, terus menerus melecehkan dan menimbulkan masalah. Perilaku ini dapat menyebabkan korban perundungan merasa tidak nyaman dan depresi. Perundungan tidak hanya terjadi di dunia nyata, melainkan juga telah masuk ke dunia maya.

Perundungan dunia maya yang juga dikenal sebagai *cyberbullying*, telah menjadi jenis baru dari perundungan. Tindakan memermalukan, menghina, mengintimidasi atau melecehkan yang disengaja melalui platform digital seperti media sosial, pesan teks, atau lainnya disebut dengan perundungan dunia maya. Dengan demikian, perundungan dunia maya merupakan perundungan yang menggunakan perantara media sosial yang bersifat merugikan dan berdampak buruk terhadap seseorang.

Perundungan dunia maya dapat menimbulkan dampak buruk yang merugikan terutama bagi korbannya. Perundungan tersebut menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, rendahnya harga diri, dan bahkan pemikiran untuk mengakhiri hidupnya (Ni'mah, 2023). Bahkan, dampaknya dapat menjadi lebih besar jika tindakan tersebut terus dilakukan secara berulang oleh banyak individu dari beragam latar belakang.

Kasus perundungan dunia maya dari waktu ke waktu semakin banyak terjadi. Contoh kasus perundungan dunia maya sangatlah beragam, salah satunya yang terjadi pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Jombang. Salah satu siswa kelas 9 SMP Negeri 2 Jombang pernah menjadi korban perundungan mengenai fisiknya di media sosial saat sedang melakukan siaran langsung di *Instagram*. Pelaku perundungan tersebut merupakan teman sebayanya yang juga bersekolah di SMP Negeri 2 Jombang. Banyak korban perundungan dunia maya lainnya yang mengalami dampak cukup serius, seperti tidak masuk sekolah karena depresi kejamnya kata-kata dari jari pelaku di media sosial. Bahkan, beberapa korban perundungan di sekolah tersebut memilih untuk mencari bantuan dari seorang psikolog. Kondisi tersebut menunjukkan akan pentingnya mengatasi masalah perundungan dunia maya di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara ke Dinas Pendidikan Kabupaten Jombang, Pak Safak Efendi, Ketua Layanan Bidang Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Jombang, mengungkapkan beberapa langkah yang dilakukan untuk mengatasi masalah perundungan dunia maya di SMP. Salah satunya adalah melalui kegiatan Turun Kebawah (TURBAH) yang dilakukan oleh tim jajaran kepala pendidikan. Dalam kegiatan Turun Kebawah (TURBAH) ini, mereka turun langsung ke satuan pendidikan menjadi pembina upacara untuk memberikan pemahaman kepada siswa dan guru mengenai jenis

perundungan dan dampaknya. Setiap sekolah juga membentuk Tim Penanggulangan Perundungan (PP3) yang memiliki tugas melaporkan kejadian perundungan ke Dapodik dan bekerjasama dengan lembaga terkait seperti PPA (Perlindungan Perempuan dan Anak) serta Kominfo untuk mengatasi perundungan dunia maya, yang semakin banyak terjadi pada siswa SMP. Salah satu cara lainnya untuk mencegah atau mengurangi adanya perundungan dunia maya adalah dengan pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, dengan tujuan membangkitkan minat dan ketertarikan terhadap materi yang akan diajarkan (Wardani, 2021). Dalam konteks ini, *Motion Graphic* menjadi salah satu jenis media yang efektif digunakan dalam pembelajaran. *Motion Graphic* merupakan salah satu jenis video yang dapat digunakan secara kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk dalam materi bahaya perundungan dunia maya. Sebagaimana yang disebutkan Winslett, video memiliki potensi besar dalam pendidikan karena mampu menyajikan materi secara konseptual (Fyfield dkk., 2019).

Penulis menyimpulkan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran tentang bahaya perundungan dunia maya di lingkungan Sekolah Menengah Pertama. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih memahami risiko yang terkait dengan perundungan dunia maya serta langkah – langkah mencegahnya. Media pembelajaran seperti *Motion Graphic* dapat menjadi media efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai isu ini. Seperti yang disebutkan oleh (Juwita, 2018), *motion graphic* dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran, khususnya *Motion Graphic*, dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam mengedukasi siswa tentang bahaya perundungan dunia maya.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut (Putra, 2020) dalam Teori Media Richness oleh Daft dan Lengel yang menyatakan bahwa media yang kaya informasi, seperti dunia maya, memungkinkan pertukaran informasi yang lebih kompleks dan mendalam. Namun, dunia maya juga tidak lepas dari fenomena negatif seperti perundungan dunia maya, di mana seseorang

- menggunakan platform digital untuk melakukan tindakan merugikan seperti pelecehan, intimidasi, atau penghinaan terhadap orang lain secara online.
2. Remaja yang aktif dalam dunia maya menjadi lebih rentan terhadap perundungan dunia maya, yang dapat membahayakan kesehatan mental dan sosial mereka. Tekanan dalam pergaulan seperti rasa iri, intoleransi, persaingan antar gank serta penanaman perilaku oleh keluarga yang kurang terserap dengan baik, dapat menghambat perkembangan perilaku remaja (Ruliyatin & Ridhowati, 2021).
 3. Perundungan dunia maya dapat menimbulkan dampak buruk yang merugikan terutama bagi korbannya. Perundungan tersebut menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, rendahnya harga diri, dan bahkan pemikiran untuk mengakhiri hidupnya (Ni'mah, 2023).
 4. Menurut (Juwita, 2018), *motion graphic* dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran, khususnya *motion graphic*, dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam mengedukasi siswa tentang bahaya perundungan dunia maya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, didapatkan rumusan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *motion graphic* tentang bahaya perundungan dunia maya sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang informatif?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini memiliki batasan masalah, yang meliputi:

1. Perancangan ini berfokus pada perancangan *motion graphic* tentang bahaya perundungan dunia maya, langkah – langkah mencegahnya, dan jenis perundungan dunia maya yang sering terjadi.
2. Perancangan *motion graphic* ini ditargetkan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan perancangan, yang meliputi:

1. Merancang *motion graphic* yang informatif tentang bahaya perundungan dunia maya kepada siswa SMP.
2. Membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan siswa SMP.
3. Meningkatkan pemahaman siswa SMP tentang bahaya perundungan dunia maya, langkah – langkah mencegahnya, dan jenis perundungan dunia maya yang sering terjadi.

1.5 Manfaat Perancangan

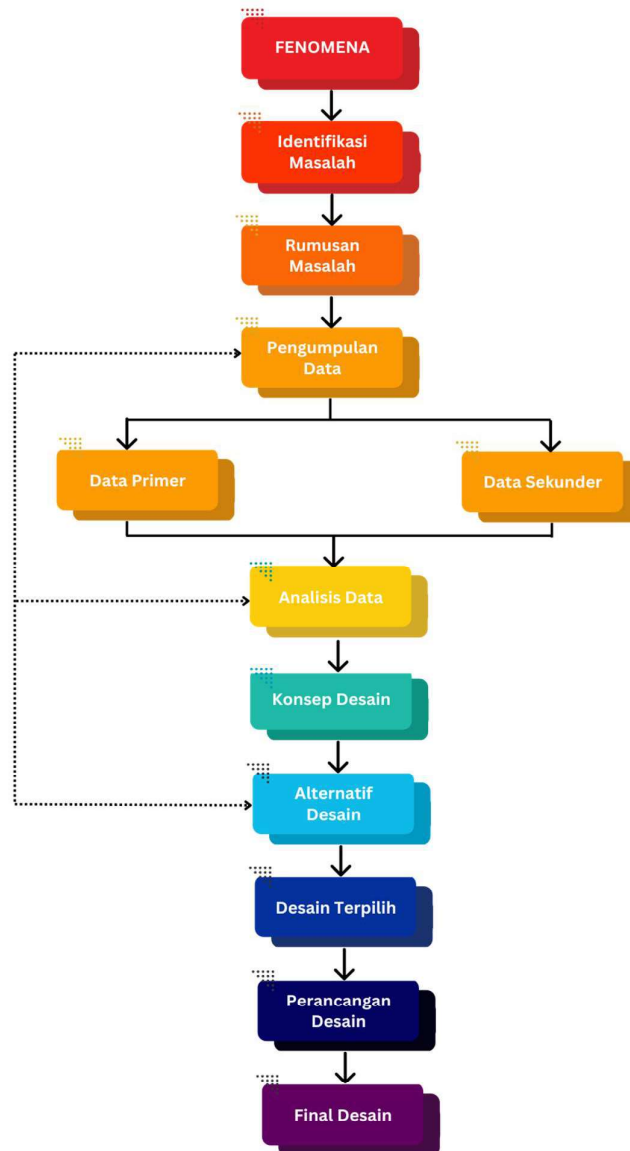
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Meningkatkan keterampilan dalam merancang *motion graphic* yang informatif untuk media pembelajaran siswa.
2. Mendapatkan pengalaman dalam menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dan relevan bagi siswa SMP.
3. Memberikan kontribusi dalam membantu mengatasi masalah sosial perundungan dunia maya.

1.5.2 Manfaat Bagi Siswa SMP Negeri 2 Jombang

1. Mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya perundungan dunia maya dan langkah – langkah pencegahannya.
2. Memiliki kemudahan mengakses materi bahaya perundungan dunia maya.
3. Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui media pembelajaran *motion graphic*.
4. Meningkatkan kesadaran siswa SMP akan pentingnya keamanan dan etika dalam berinternet.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.6.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi, 2023)