

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga sulit untuk mengukur jumlah informasi baru yang ditambahkan ke internet setiap harinya. Perkembangan ini dipicu oleh dampak globalisasi di seluruh dunia. Globalisasi dan kemajuan teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika jejaring sosial atau internet telah menjadi hal yang biasa. Internet saat ini sudah banyak digunakan oleh berbagai kalangan usia. Mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai lanjut usia pun sudah banyak yang menggunakan internet. Internet memungkinkan komunikasi dengan mudah bagi kehidupan manusia. Siapa pun dapat dengan mudah terhubung satu sama lain, mendapatkan informasi, dari pengetahuan, berita dan lain sebagainya tanpa adanya batasan ruang dan waktu (Mutma, 2019). Pengguna internet juga bisa melakukan komunikasi pada sebuah wadah yang bernama media sosial.

Di Indonesia, media sosial paling sering digunakan oleh remaja, yang merasa bangga dan senang memiliki banyak teman. Media sosial adalah wujud dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pesatnya perkembangan media sosial memungkinkan informasi menyebar dengan lebih luas dan cepat. Menurut Bustomy (dalam Dwipayana dkk., 2020) kemajuan ini membawa dampak negatif dan positif dalam penggunaan media sosial. Dampak positifnya

antara lain kemudahan mengakses informasi melalui internet, kemudahan komunikasi jarak jauh, kemudahan transportasi, penciptaan mesin canggih, dan kemudahan transaksi jual beli. Namun, ada juga dampak negatif yang muncul, seperti meningkatnya kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) termasuk *Cyberbullying*, berkurangnya tenaga kerja manusia, munculnya individualisme, masuknya budaya asing yang negatif, dan ketergantungan pada teknologi.

Menurut Mauludi (2018) *Cyberbullying* adalah suatu tindakan mengejek, memermalukan, mengintimidasi, dan mengancam seseorang dengan menggunakan informasi elektronik atau dokumen elektronik/digital di dunia maya. Menurut Willard (dalam Malihah & Alfiasari, 2018) *Cyberbullying* adalah aktivitas mengirim atau mengunggah materi berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan memanfaatkan internet dan teknologi lainnya. Patchin & Hinduja (2015) menjelaskan bahwa *Cyberbullying* merupakan kerugian yang disengaja dan berulang yang ditimbulkan melalui komputer, ponsel dan perangkat elektronik lainnya. Menurut Pandie & Weismann, (2016) menyatakan bahwa *Cyberbullying* dilakukan karena pelaku yang termotivasi (*motivated offender*) untuk melakukan pembajakan, balas dendam, pencurian, atau sekedar iseng. *Cyberbullying* dikategorikan sebagai pelecehan online, meliputi peniruan identitas, pengucilan, menyebarkan desasdesus, pencurian identitas, atau membuat situs web untuk mencemarkan nama baik orang lain (Prasetya et al., 2020). *Cyberbullying* sering terjadi di media sosial yang saat ini sedang populer di kalangan masyarakat dan biasanya menimpa anak-anak dan remaja. Hal tersebut dilakukan melalui media sosial

seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Tiktok* yang digunakan oleh berbagai kalangan usia, dan melalui pesan singkat seperti *whatsapp*. Berbeda dengan intimidasi konvensional/*bully*, bentuknya mencakup kekerasan fisik dan psikologis.

Pesatnya perkembangan media sosial di kalangan remaja, yang mudah digunakan oleh semua orang dan dapat diakses di mana saja, telah menimbulkan fenomena serius dalam arus informasi. Selain itu, kemajuan media sosial telah membawa tren di masyarakat sebagai platform untuk melakukan tindakan penindasan di dunia maya, yang dikenal sebagai *Cyberbullying*. Menurut data survei CNBC Indonesia (2022) penggunaan internet di Indonesia hingga saat ini sebanyak 202,35 juta atau 76,8%. Dedi Permadi sebagai juru bicara Kementerian Kominfo mengungkapkan: “Angka ini merepresentasikan Indonesia semakin intensif dalam menggunakan internet. Masalahnya berapa persen total pengguna internet yang melek digital, sudah cakap digital, memiliki kecakapan digital”. Hal ini diungkapkan dalam acara Konferensi Pers Survei Indeks Literasi Digital 2021. Pada kesempatan yang sama, salah satu media sosial yang mengalami peningkatan dari 16,7% pada 2020 menjadi 29,8% yaitu *Tiktok*.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJII) pada tahun 2019-2020 menunjukkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia 15-19 tahun dengan persentase 91%. Pengguna terbesar kedua adalah kelompok usia 20-24 tahun dengan persentase 88,5%. Hasil survei ini menunjukkan bahwa remaja adalah pengguna media sosial

terbesar, yang berarti mereka sangat rentan terhadap dampak negatif media sosial. Media sosial memfasilitasi pengguna untuk terlibat dalam *Cyberbullying*. Pelaku *Cyberbullying* bisa meninggalkan komentar tidak pantas untuk mengejek, menghina, dan mengancam orang lain. Tujuannya mungkin untuk bercanda, membalas dendam, atau sekadar mencari kesenangan, yang pada akhirnya bisa merusak reputasi korban dan membuat mereka merasa sakit hati dan malu. Sementara itu, pelaku merasa puas dan senang karena target mereka telah tercapai (Siwi dkk., 2018). Pelaku *Cyberbullying* dapat menyembunyikan identitas mereka sehingga korban tidak mengenali siapa mereka. Anonimitas ini memudahkan pelaku untuk menyerang korban tanpa perlu menghadapi reaksi langsung dari korban. Kata-kata dan gambar yang dibagikan secara online dapat tersebar luas kapan saja dan sering kali sulit untuk dihapus.

Berdasarkan teori-teori *Cyberbullying* tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *Cyberbullying* merupakan kegiatan mengirim atau mengunggah sesuatu yang berbahaya secara berulang kali menggunakan internet dan teknologi lainnya. Motif pelaku terkadang hanya sekedar untuk bahan bercandaan, ingin mencari perhatian, juga karena kesal dan ingin balas dendam, serta karena lingkungan teman sebayanya. *Cyberbullying* merupakan yang harus dihindari oleh setiap individu, akan tetapi pada kenyataannya masih banyak individu yang melakukan tindakan tersebut, terutama siswa yang masih berstatus terpelajar. Dalam mengatasi masalah menurunnya budaya sopan

santun siswa, maka perlu adanya pendekatan melalui bimbingan dan konseling guna membantu siswa memecahkan berbagai masalah yang dihadapi.

Hal ini sesuai dengan penelitian Sartana & Afriyeni (2017) *Cyberbullying* pada remaja awal menemukan bahwa dari 353 orang yang diwawancarai, 78% mengakui telah menyaksikan tindakan perundungan online, 21% mengaku pernah menjadi pelaku, sementara 49% menyatakan pernah menjadi korban. Bentuk *Cyberbullying* yang umum meliputi penggunaan tulisan, suara, atau gambar. Media sosial seperti Facebook, pesan singkat, dan Instagram menjadi platform utama untuk melakukan *Cyberbullying*. Korban *Cyberbullying* mungkin mengalami ejekan, fitnah, ancaman, dan menjadi bahan gosip oleh para pelaku.

Kasus di atas merupakan sebagian kecil dari banyaknya kasus *Cyberbullying* yang terjadi di seluruh dunia dan kebanyakan anak remaja yang masih duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Fenomena tersebut tentunya sangat memprihatinkan. Hal tersebut dapat terjadi karena mereka merasa bahwa apa yang mereka lakukan adalah hal yang wajar, karena setiap orang bebas mengeluarkan pendapatnya. Namun, mereka tidak menyadari bahwa dapat membuat korban merasa sakit hati, malu dan dapat merusak reputasi baik korban. Dari banyaknya kasus *Cyberbullying* dapat disimpulkan pentingnya guru bimbingan dan konseling untuk memberikan pemahaman serta mengantisipasi terjadinya *Cyberbullying* beserta bahayanya kepada siswa guna mengantisipasi tindakan *Cyberbullying* beserta dampak negatifnya.

Bimbingan dan konseling merupakan upaya sistematis, logis objektif, dan berkelanjutan yang dilakukan guru BK untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kemandirian (Kemendikbud, 2016). Bimbingan dan konseling berupaya memfasilitasi dan memandirikan siswa untuk mencapai perkembangan yang optimal. Selain itu bimbingan dan konseling juga memiliki peran untuk mengurangi masalah-masalah pada siswa dengan memberikan intervensi kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru BK SMPN 1 Imogiri pemahaman terkait *Cyberbullying* sangat kurang karena guru BK belum memberikan materi tersebut kepada siswa. Layanan yang diberikan guru BK kepada siswa berupa layanan klasikal, individu dan kelompok. Media yang digunakan guru BK yaitu menggunakan ppt atau video melalui *youtube* Guru BK sebelumnya belum pernah menggunakan media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* untuk layanan BK kepada siswa. Media dapat mempengaruhi kelancaran proses layanan BK. Pemilihan media yang tepat untuk siswa juga harus diperhatikan. Media memiliki kemampuan untuk menggantikan kata-kata atau kalimat yang mungkin tidak dapat diucapkan oleh guru bimbingan dan konseling secara langsung. Media dalam bimbingan dan konseling merujuk pada segala hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan yang merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa atau konseli untuk lebih memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Menurut Luh & Ekayani (2021) media pembelajaran pada dasarnya merupakan sarana yang membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menstimulasi pikiran, emosi, perhatian, serta keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif. Menurut Lailiyah & Sukartiningsih (2018) bahwa media pembelajaran adalah sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh mereka. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga dapat mengembangkan siswa menjadi individu yang aktif, kreatif, dan mandiri dalam menghadapi serta memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

Animasi dalam bentuk audio visual memiliki daya tarik estetis yang kuat, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi memiliki kemampuan untuk mengubah pola pikir penontonnya sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya dalam menyampaikan pesan melalui kombinasi unsur audio visual. Sebagai contoh, kartun atau animasi lucu sering digunakan untuk menggambarkan suatu peristiwa. Animasi kartun memainkan peran penting sebagai alat bantu dalam pengajaran karena mampu menjelaskan isi materi secara logis atau menyampaikan makna yang mendalam. Saat ini, banyak pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi *motion graphic*, termasuk pengembangan media video animasi kartun berbasis *motion graphic* yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian dari Sari & Arianto (2018) pada tanggal 30 Maret 2017, di SMA Negeri 4 Sidoarjo, sebuah penelitian dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran berupa video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* untuk mata pelajaran sejarah dengan materi utama Indonesia Zaman Praaksara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media modul ini telah dinyatakan sangat baik oleh dua ahli materi dan dua ahli media yang terlibat dalam penelitian. Uji coba perorangan memperoleh hasil sebesar 96,2%, uji coba kelompok kecil 97,2%, dan uji coba kelompok besar mencapai 98,2%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi untuk mata pelajaran sejarah ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, untuk menilai efektivitas media ini, digunakan uji t dengan formula $(df) = (N1 + N2) - 2$, yang menghasilkan df sebesar 68 (sesuai tabel nilai t). Dengan nilai t tabel 0,05 sebesar 2,000, nilai t hitung sebesar 3,461, melebihi nilai t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi *motion graphic* sangat efektif dalam pembelajaran Sejarah Materi Pokok Praaksara. Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini memikat perhatian siswa dan membantu mereka untuk lebih fokus, serta memudahkan pemahaman informasi yang disampaikan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi *Cartoon* Berbasis *Motion Graphic* Dalam Bimbingan Klasikal Tentang *Cyberbullying* untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri”**

B. Identifikasi Masalah

1. Terdapat siswa kelas VII siswa SMPN 1 Imogiri yang memiliki kecenderungan dalam melakukan *Cyberbullying* kepada temannya.
2. Penggunaan media yang kurang menarik, inofatif dan kreatif dalam layanan bimbingan dan konseling yang di gunakan oleh guru bimbingan dan konseling SMPN 1 Imogiri.
3. Kurangnya pemberian informasi guru bimbingan dan konseling tentang dampak yang timbul akibat terjadinya *Cyberbullying*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah peneliti paparkan, peneliti membatasi fokus penelitian yang akan dilakukan, yaitu pengembangan media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dalam bimbingan klasikal tentang *Cyberbullying* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana kelayakan video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dalam bimbingan klasikal tentang *Cyberbullying* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan penelitian “untuk mengetahui kelayakan video animasi

cartoon berbasis *motion graphic* dalam bimbingan klasikal tentang *Cyberbullying* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan media bimbingan dan konseling dalam bentuk video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai *Cyberbullying*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Siswa dapat memahami tentang *Cyberbullying* melalui pengembangan media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* sehingga dapat dijadikan bahan refleksi dan intrefeksi diri menuju yang lebih baik.

b. Bagi guru bimbingan dan konseling

Guru bimbingan dan konseling memperoleh keterampilan dalam mengembangkan media yang menarik sehingga dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling serta dapat memberikan informasi dan mencegah *Cyberbullying* melalui video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic*.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan keterampilan terkait perkembangan media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan ini adalah video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dalam bimbingan klasikal tentang *Cyberbullying* siswa di SMP yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

1. Spesifikasi teknis/fisik media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dikemas dalam bentuk video animasi *cartoon* audio visual menggunakan *software adobe after effect* berdurasi 14.49 menit dikemas dengan menggunakan *soft file* yang diberikan kepada guru BK.
2. Spesifikasi isi materi media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dalam bimbingan klasikal tentang *Cyberbullying* untuk siswa kelas Negeri 1 Imogiri bertujuan untuk mengurangi faktor-faktor penyebab terjadinya *Cyberbullying* di SMP. Maka dari itu, peneliti menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan tema *think before you click*. Berikut ini rincian materi yang akan dibahas didalam video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* untuk mengantisipasi *Cyberbullying*: a) pengertian *Cyberbullying* ; b) faktor-faktor *Cyberbullying*; c) aspek-aspek *Cyberbullying*; d) dampak *Cyberbullying*; e) cara mencegah terjadinya *Cyberbullying*.
3. Mekanisme pemanfaatan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah siswa dapat menggunakan media dalam melakukan layanan bimbingan klasikal. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling membantu penyampaian pesan lebih mudah dipahami oleh siswa dimana siswa akan menggunakan media sebagai sarana untuk mengarahkan diri

secara mandiri dan mampu memahami materi *Cyberbullying* yang telah disampaikan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* untuk mengantisipasi *Cyberbullying* terdapat beberapa asumsi:

- a. Proses pembelajaran tentang *Cyberbullying* lebih mudah dipahami dengan menggunakan video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic*.
- b. Video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menonton.
- c. Dengan dikembangkannya video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* ini, siswa dapat memiliki pemahaman yang jelas tentang bagaimana *Cyberbullying*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti dalam mengembangkan media video animasi *cartoon* berbasis *motion graphic* dalam bimbingan klasikal tentang *Cyberbullying* untuk siswa kelas VII SMPN 1 Imogiri ini masih memiliki keterbatasan dalam pengembangannya, peneliti ini sampai tahap *development* (pengembangan) dan hak paten agar benar-benar sesuai ketika diperlihatkan kepada siswa.