

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

2.1.1. Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Edukasi Pencegahan *Bullying* Untuk Anak Sekolah Dasar

Perancangan buku cerita bergambar bertujuan untuk merancang media informasi dan edukasi mengenai *bullying*. Data yang diperoleh melalui metode observasi, studi pustaka, wawancara antara narasumber, dan kuesioner kepada responden yang mewakili *target audience*. Solusi yang didapatkan adalah merancang media informasi dan edukasi mengenai *bullying* kepada anak kelas 1 sampai 3 SD berupa buku cerita bergambar. Penulis melakukan perancangan buku cerita bergambar mengenai *bullying* kepada anak dan orang tua agar anak-anak dan orang tua dapat memahami Batasan dan dampak *bullying*. (Komariah et al., 2017)

Kelebihan buku cerita bergambar ini adalah mengacu kepada target audiens dan hasil observasi lapangan langsung, yaitu anak-anak sekolah dasar yang dilihat dari atribut seragam, bentuk badan, jenis rambut dan lainnya. Menggunakan gaya kartun yang mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan. Penggunaan huruf dekoratif pada cover buku dan huruf sans serif pada isi buku yang mudah dibaca. Memadukan warna-warna primer, sekunder dan tersier.



Gambar 2. 1 Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Edukasi Pencegahan *Bullying* karya Komariah et al., 2017.

(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Edukasi Pencegahan *Bullying* Untuk Anak Sekolah)

2.1.2. Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri Untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban *Bullying*

Dalam penelitian ini, dilakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa metode, diantaranya studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Menggunakan studi literatur agar dapat mendalami data-data yang tertulis dan membantu menemukan informasi beberapa buku yang terkait dengan penelitian. Buku yang akan digunakan adalah buku psikologis yang berkaitan dengan dampak *bullying* terhadap harga diri korban dan bagaimana cara untuk mencintai diri sendiri, serta buku teori tentang DKV, ilustrasi, warna, *tipografi*, dan *layout*. Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada pakar-pakar yang terkait, yaitu seorang psikolog klinis anak dan remaja yang bernama Natalia M.Psi dan Salma Dias Saraswati S.Psi, M.Psi. Selain itu penulis juga mewawancarai Dianawati M.Pd selaku manager pengelola Lembaga Perlindungan Anak Jawa Barat sebagai pakar yang berkaitan dengan kasus kekerasan dan *bullying* pada anak. Selain itu peneliti menyebarkan kuesioner dan memberikan

pertanyaan seputar kasus *bullying* pada korban, harga diri korban, dan seberapa jauh korban mengetahui pemahaman mengenai mencintai diri sendiri. Peneliti membuat kuesioner menjadi 2 klasifikasi, yang pertama ditujukan secara umum kepada warga Bandung yang pernah mengalami *bullying* selama hidupnya dan kuesioner yang ke dua ditujukan kepada remaja SMP di Bandung (Nuramini et al., 2020).

Kelebihan pada buku ini adalah menggunakan pengayaan *Vignettes* yaitu ilustrasi kecil yang diintegrasikan ke dalam ilustrasi dua halaman dan seimbang terhadap teks dan menggunakan *genre Realistic Fiction* atau *Fiksi Realistis* yang sesuai dengan realita yang ada. Pemilihan genre tersebut bertujuan sebagai penerapan cerita-cerita realistis yang menampilkan karakter simpatik sehingga anak-anak mudah mengidentifikasi dan berempati. Pengayaan gambar ilustrasi yang akan digunakan adalah *Cartoon Art*. Pengayaan yang dipilih sesuai dengan hasil data kuesioner yang paling banyak dipilih oleh remaja SMP.



Gambar 2. 2 Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri Untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban *Bullying* karya Nuramini et al., 2020.

(Sumber Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri Untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban *Bullying*)

2.1.3. Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Utama Kampanye Sosial untuk Menekan *Bullying*

Perancangan ini menggunakan analisis data metode kualitatif yaitu dengan metode 5W+1H terdiri dari what, why, when, who, where, dan how. Perancangan buku ilustrasi dan juga sebagai buku pengetahuan dengan tema *bullying* ini dirancang dengan tujuan untuk memberi pengetahuan dan juga mengedukasi orang tua tentang hal seputar *bullying* yang banyak terjadi di kalangan anak-anak dan juga remaja. Didalam buku ini juga terdapat beberapa kisah nyata tentang *bullying* yang diharapkan dapat memberikan motivasi untuk tidak melakukan hal yang sama. Buku ini merupakan buku yang mencampurkan dua unsur yaitu teks dan juga gambar dan dua unsur ini dibuat agar dapat mendukung satu sama lain dan mempermudah pembaca untuk mengerti pesan yang disampaikan. Buku yang akan dirancang ini dibuat bukan hanya sebagai buku pengetahuan namun sebagai hiburan. Gambar dalam buku ini dibuat dan disesuaikan dengan sasaran karena bagi orang dewasa, gambar juga dapat menghilangkan menghilangkan rasa jenuh saat membaca (Christie et al., 2018).

Kelebihan buku ilustrasi ini adalah untuk mengedukasi orang tua agar lebih mengetahui apa itu *bullying*, faktor-faktor penyebab *bullying*, penyebab mengapa masih banyak orang yang membiarkan *bullying* tetap terjadi, dampak *bullying* di kemudian hari, dan bagaimana cara untuk mencegah dan melawan *bullying*. Pesan tersebut akan disampaikan dengan gambar dan gambar akan dibuat dengan teknik digital. Isi dari buku ini tidak semuanya gambar namun akan ada informasi tentang *bullying* yang salah satunya adalah kesaksian dari korban

bullying tentang bagaimana cara mereka menghadapi *bullying* sehingga dapat menginspirasi orang tua, pelaku, maupun korban untuk menghindari perilaku *bullying* sebelum terlambat.



Gambar 2. 3 Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Utama Kampanye Sosial untuk Menekan *Bullying* Karya Christie et al., 2018.

(Sumber: Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Utama Kampanye Sosial untuk Menekan *Bullying*)

2.1.4. Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun

Perancangan buku interaktif ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi antara peneliti dan responden adalah berupa data verbal. Analisa data dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H yang berisi kalimat pertanyaan berupa: What, Who, When, Where, Why dan How. Juga dilakukan analisis SWOT. Analisis SWOT didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (Strengths) dan peluang (Opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (Weaknesses) dan ancaman (Threats). Dari hasil analisa data tersebut ditarik kesimpulan agar dapat mengetahui benar mengenai permasalahan yang ada menciptakan solusi yang tepat (Hartono et al., 2017).

Kelebihan buku ini adalah menggunakan metode pembelajaran lewat cerita interaktif. Melalui cerita keseharian anak di sekolah yang membuat anak sadar bahwa *bullying* sudah ada di sekitar mereka. Dalam buku ini juga mengajarkan anak tentang nilai-nilai *self-esteem* sebagai upaya pencegahan perilaku *bullying*. Di dalam buku ini juga ada sarana di mana anak juga ikut berpartisipasi sebagai upaya dalam membangun *self-esteem* pembaca. Buku dibuat dengan banyak ilustrasi sebagai penunjang dari isi cerita ditambah dengan berbagai sarana interaktif agar lebih menarik perhatian anak dan dapat mengajak anak untuk ikut aktif selama proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat diterima secara efektif. Peranan orangtua sangat dibutuhkan untuk menjadi pemandu agar anak lebih mudah mengerti setiap makna yang ada dalam buku.



Gambar 2. 4 Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun Karya Hartono et al., 2017.

(Sumber: Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun)

2.2. Teori Terkait

2.2.1. Perancangan

Perancangan adalah kata dalam bahasa Indonesia yang diambil dari kata dasar “rancang” dengan awalan pe- dan akhiran -an. Kata dasar rancangan sendiri

adalah terjemahan kata *design* dalam bahasa Inggris. Sedangkan perancangan sendiri adalah terjemahan dari kata *designing* dalam bahasa Inggris, yang artinya adalah “pendesainan” atau pembuatan desain. Dengan demikian kata perancangan dapat diartikan sebagai konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain. Konsep perancangan juga dapat diartikan sebagai “perancangan” atau *planning* (Sanyoto, 2006).

Perancangan dalam buku ilustrasi *pop-up* edukasi bahaya dampak *bullying* untuk anak sekolah dasar, sendiri mencakup mulai dari analisa, pra-produksi, produksi hingga menghasilkan *output* produk berupa susunan buku ilustrasi *pop-up* edukasi bahaya dampak *bullying* untuk anak sekolah dasar, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembaca.

Dalam perancangan buku ilustrasi *pop-up* edukasi bahaya dampak *bullying* untuk anak sekolah dasar ini adalah, sebagai edukasi bahaya yang diakibatkan terhadap *bullying*, dan juga sebagai efek jera terhadap pelaku *bullying*, dimana buku *pop-up* tersebut diharapkan mampu memberikan edukasi bagi pembaca.

2.2.2. Buku

Menurut (Hizar MA, 2018) buku merupakan media informasi yang efektif serta mudah untuk digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi terhadap pembaca. Selain itu menurut (Muktiono, 2013) karakteristik dari buku sendiri memberikan kemudahan dalam membacanya. Dibandingkan dengan buku elektronik, buku lebih mudah untuk dibaca berulang kali karena kestabilan teks, serta sifatnya relatif lebih kuat dan mudah dibawa.

2.2.3. Buku Ilustrasi

Menurut (Peter Hunt, 1995), buku ilustrasi merupakan buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung dari pada kata-kata dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi.

2.2.4. Ilustrasi

Menurut (Rohendi Rohidi, 2011), ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks, agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan.

2.2.4.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut (Rohendi Rohidi, 2011), jenis-jenis ilustrasi dibagi menjadi 7 diantaranya;

1. Gambar Ilustrasi Realis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.



Gambar 2. 5 Gambar ilustrasi realis.

(Sumber: <https://www.kalimantanpers.co.id/gambar/gambar-lukisan-pemandangan>)

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.



Gambar 2. 6 Gambar ilustrasi dekoratif.

(Sumber: <https://pixabay.com/en/watercolour/painting-decorative-69236/>)

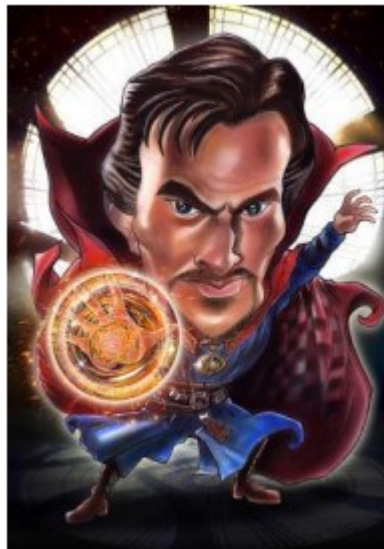
3. Gambar Ilustrasi Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2. 7 Gambar ilustrasi kartun.

(Sumber: <https://poskota.co.id/2021/07/19/simak-virus-corona-varian-delta-tak-kenal-usia-orang-orang-seperti-ini-mudah-terpapar>)

4. Gambar Ilustrasi Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah teradapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.



Gambar 2. 8 Gambar ilustrasi karikatur.

(Sumber: <http://www.caricaturewizard.com.au/> Sumber: <http://www.caricaturewizard.com.au/>)

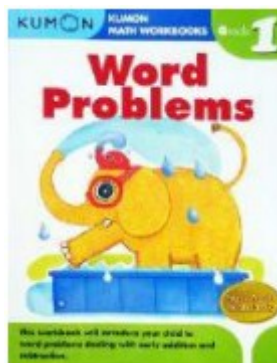
5. Cerita Ilustrasi Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.



Gambar 2. 9 Gambar ilustrasi cergam.

(Sumber: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/the-sport-of-shokugeki-no-somacollab/66tz_uGBnwY7qQ1qN4Pnj8nDwaLm5n/)

6. Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.



Gambar 2. 10 Gambar ilustrasi buku pelajaran.

(Sumber: <http://www.cbmagency.com/shop/2017/06-07/buku-pelajaran-matematika-kumon-book/>)

7. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman



Gambar 2. 11 Gambar ilustrasi khayalan.

(Sumber: <https://studipariwisata.com/analisis/lingkungan-hidup-kenyataan-atau-khayalan/>)

2.2.5. Layout

Menurut (Rustan, 2014), layout (tata letak) dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan. Proses membuat layout adalah merangkaikan unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang baik dan dapat mencapai tujuan tertentu. Dalam layout terdapat 3 elemen yakni teks, visual, dan invisible element. Elemen teks berisikan judul, head, heading, headline, dan sebagainya. Elemen visual berupa foto, artworks, infographic, kotak, dan sebagainya. Sedangkan invisible elemen merupakan margin dan grid dari suatu penataan letak konten.

Jenis –jenis layout menurut Menurut Lincy (Krusrianto, 2017), tata letak yang baik adalah tata letak yang membuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu keseimbangan, proporsi, kontras, irama, serta 34 kesatuan. Dalam melakukan desain tata letak, desainer harus memperhatikan jenis-jenis tata letak yang dirancang. Menurut (Krusrianto, 2017), terdapat 20 jenis layout

yakni, mandarin layout, circus layout, multipanel layout, silhouette layout, type specimen layout, alphabet-inspired layout, picture window layout, angular layout, informal balance layout, brace layout, two mortises layout, quadrant layout. Comic script layout, rebus layout, frame layout, bleed layout, copy heavy layout, jumble layout, grid layout, dan vertical layout.

2.2.6. Teori Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Ahmad Junaedi, 2003). Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimulasi perasaan, perhatian dan minat seseorang (Krusrianto, 2017).

2.2.6.1. Karakter Warna

Sawa (Ahmad Junaedi, 2003) dalam menjelaskan bahwa sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan diantaranya:

- a. Warna panas, yang termasuk warna panas adalah keluarga merah atau jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat segar atau menyenangkan, merangsang dan bergairah.



Gambar 2. 12 Warna Panas.

(Sumber: www.niagahoster.co.id)

- b.** Warna dingin : yang termasuk warna dingin adalah kelompok biru atau hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua makin gelap, parahnya makin tenggelam dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat terutama merah akan terasa seolah-olah maju dekat ke mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek.



Gambar 2. 13 Warna Dingin.

(Sumber: www.niagahoster.co.id)

Secara ilmiah pengertian warna merupakan gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata kita dan kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna. Dengan kata lain arti warna adalah juga sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis.

2.2.7. Tipografi

Tipografi Menurut (Danton Sihombing, 2001), tipografi merupakan

representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan property visual yang pokok dan efektif. Pada dasarnya, huruf memiliki energy yang dapat mengaktifkan gerak mata, sehingga dalam penggunaannya harus memperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, dan interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Dalam desain tipografi, legibility memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahan untuk dibaca. Tingkat ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam sebuah naskah. Interval ruang antar huruf dan kata memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap legibility. Susunan huruf yang terlalu rapat sehingga mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan huruf yang terlalu renggang maka sangat mempengaruhi kecepatan dalam membaca (hlm. 61) Naskah yang panjang hendaknya dicetak dengan menggunakan huruf dari kelompok regular. Apabila huruf bold digunakan dalam sebuah naskah maka ketebalannya banyak sekali memberi pengaruh terhadap legibility dan keindahan rancangan. Huruf bold membuat ruangan terkesan penuh dan padat. Huruf yang digunakan untuk judul biasa disebut display type dan ukuran minimum yang digunakan untuk display type adalah 14 pt (hlm. 63). Rustan (2010, hlm. 79) mengatakan bahwa typeface san serif cocok digunakan untuk anak-anak ketika awal pembelajaran membacanya. Typeface san serif juga lebih mudah dikenal oleh anak-anak karena bentuknya yang sederhana.

2.2.8. Pop-Up

2.2.8.1. Definisi *Pop-Up*

Pop-up merupakan sebuah kartu atau buku yang Ketika dibuka bisa menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul. *Pop-up*, merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang di indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami, kedua seni ini mempergunakan Teknik lipat kertas, tetapi origami lebih memfokuskan pada menciptakan objek atau benda saja, sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif atau dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin (Ann R. Montanaro, 1993).

2.2.8.2. Jenis Teknik *Pop-up*

Menurut Desain Grafis Indonesia oleh (Alit Ayu Dewantari, 2013) mengungkapkan terdapat 5 teknik dasar dalam pembuatan pop-up yaitu:

1. **Teknik *V-Folding***, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel di tengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf ‘V’



Gambar 2. 14 Teknik *pop-up V-Folding*.

(Sumber: www.dgi.indonesia.com)

2. **Teknik *Internal Stand***, teknik ini biasanya berbentuk persegi dengan menempelkannya searah dengan lipatan dari pop-up.



Gambar 2. 15 Teknik *pop-up internal stand*.

(Sumber: <https://i.pinimg.com>)

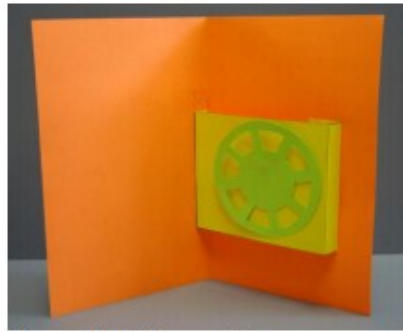
3. Teknik *Mouth*, teknik ini berbentuk seperti mulut yang terbuka dan berada ditengah-tengah lipatan *pop-up*.



Gambar 2. 16 Teknik *pop-up mouth*.

(Sumber: www.asianparent.com)

4. Teknik *Rotary*, teknik ini menggunakan lingkaran sebagai media penggerakannya, lingkaran tersebut berada dibelakang gambar yang telah dilubangi sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak.



Gambar 2. 17 Teknik *pop-up rotary*.

(Sumber: <http://es.smith.edu/>)

5. Teknik *Parallel Slide* atau *Pull-tabs*, teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik, seperti teknik *Pull-tabs*



Gambar 2. 18 Teknik *pop-up parallel slide*.

(Sumber: www.popuplady.com)

2.2.9. Cetak

Menurut (Affandi M., 2006) mencetak merupakan kegiatan menggambar tidak secara langsung dengan goresan tangan, melainkan melalui media perantara yang disebut klise atau cetakan gambar. Mencetak adalah kegiatan karya seni rupa

dalam bentuk dua dimensi melalui media perantara yang disebut klise atau cetakan gambar dengan memberikan gaya atau suatu tekanan pada suatu benda untuk menghasilkan suatu bentuk gambar. Salah satu karakteristik dalam kegiatan mencetak yaitu hasil gambar cetak ditentukan oleh proses teknik cetak dan jenis media yang digunakan, artinya, setiap karya dalam kegiatan mencetak diperlukan hal-hal yang bersifat teknis. misalnya kreativitas penggunaan media dalam mencetak dan kemampuan dalam proses mencetak. Pemilihan warna, pengolahan bentuk, serta penerapan unsur- unsur lainnya, dimaksudkan sebagai media dalam menyalurkan ungkapan perasaan pembuatnya. Keleluasaan dalam mengungkapkan ekspresi tanpa dibatasi 30 norma-norma dalam menciptakan karya seni, lebih ditujukan agar tidak mengikat kebebasan berekspresi. Keberhasilan mencetak sangat tergantung pada kemampuan daya imajinasi dalam mengungkapkan yang ada dalam pikiran. Dalam kaitan dengan pembelajaran, khususnya dalam bidang seni rupa, tujuan mencetak adalah melatih kemampuan motorik tangan dan daya imajinasi melalui kegiatan mencetak, sehingga dapat mengenal lingkungannya dengan lebih baik dan terampil menurut unsur-unsur rupa berdasarkan kaidah-kaidah desain.

2.2.10. *Bullying*

2.2.10.1. Definisi *Bullying*

Kata *bullying* sulit dicari pada namanya dalam bahasa Indonesia, karena pengertian yang terkandung di dalamnya sangat luas dan rumit, sehingga tidak dapat diwakili dalam satu kata, ada banyak definisi *bullying* menurut berbagai sumber, antara lain:

1. Menurut (Yayasan Semai jiwa Amini (SEJIWA), 2018), sebuah lembaga yang bergerak di bidang Pendidikan. *Bullying* adalah sebuah situasi di mana terjadinya penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok istilah *bullying* diilhami dari kata *bully* (Bahasa Inggris) yang berarti “banteng” yang suka menanduk. Pihak pelaku *bullying* biasa disebut *bully*.
2. Menurut (Riauskina, Djuwita, 2015), peneliti, mendefinisikan *school bullying* sebagai perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan, terhadap siswa atau siswi lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut.
3. Menurut (Ghyna Amanda, 2021) *bullying* adalah hal yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang menggunakan perkataan atau perbuatan secara intens dan berulang pada seseorang atau sekelompok orang lainnya, sehingga menimbulkan tekanan. Biasanya, bentuk perilaku ini dilakukan oleh orang-orang yang memiliki banyak pengaruh atau kekuatan lebih besar terhadap seseorang.

2.2.9.2. Jenis-jenis *Bullying*

Berdasarkan definisi *bullying* diatas, ada beberapa jenis-jenis *bullying* menurut (Ghyna Amanda, 2021), antara lain:

1. *Bullying* fisik salah satu dari jenis *bullying* pada remaja yang paling mudah dikenali. Sering kali, yang menjadi korban akan menerima berbagai perlakuan fisik yang kasar. Jenis perundungan fisik bisa berupa menghalangi jalan korban, mendorong, memukul, menjambak, hingga

merusak barang. Perhatikan apabila pada tubuh anak sering muncul luka atau memar tanpa alasan yang jelas. Biasanya anak yang menjadi korban enggan untuk mengakui bahwa dirinya ditindas secara fisik. Hal ini disebabkan karena takut dianggap tukang mengadu atau karena diancam oleh pelaku perundungan. Maka, anak mungkin akan menjawab bahwa luka tersebut didapat saat main basket atau jatuh dari tangga.

2. *Bullying Verbal* tindakan ini bisa dilakukan dengan kata-kata, pernyataan, julukan, dan tekanan psikologis yang menyakitkan atau merendahkan. Dampak dari perundungan secara *verbal* mungkin tidak terlihat secara langsung. Maka dari itu, pelakunya tidak akan ragu untuk melontarkan ucapan yang tidak pantas secara terus-menerus. Biasanya, hal ini dilakukan ketika tidak ada saksi atau orang lain yang lebih tua. *Bullying* jenis ini biasanya ditujukan pada anak yang fisik, penampilan, sifat, atau latar belakang sosialnya berbeda dari anak-anak yang lain. Tidak jarang satu dari jenis perundungan ini dialami oleh anak yang gemuk, minderan, atau prestasinya di sekolah kurang tampak.
3. *Bullying relasional, bullying* jenis ini melibatkan banyak pelaku. Biasanya dilakukan per kelompok. *Bullying* jenis ini cenderung melakukan pada kelemahan harga diri korban *bully* dengan cara pengabaian, pengucilan, atau penghindaran. Sikap-sikap seperti pandangan sinis, lirikan mata, tawa mengejek, hingga bahasa tubuh yang merendahkan korbannya adalah jenis perlakuan kecil dari *bullying* jenis ini. *Bullying* jenis ini sulit untuk dideteksi dari luar. Korban dari *bullying* jenis ini biasanya mengalami

depresi yang luar biasa sehingga merasa tidak nyaman berada di lingkungan sekitar.

2.2.11. Anak Sekolah Dasar

Menurut (Jatmika H., 2005), Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan berbagai aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak.

Berdasarkan Undang-undang No.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Dalam model Jean Piaget (Sugihartono, 2007) dikenal adanya empat tahap perkembangan kognitif yaitu *sensorimotor stage*, (lahir sampai umur 2 tahun), *preoperational stage* (umur 2-7 tahun), *concrete operational stage* (7-11 tahun), dan *formal stage* (umur 11-15 tahun keatas).

- a. Tahap sensorimotor stage (lahir sampai umur 2 tahun) Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik.
- b. Tahap preoperational stage (umur 2 sampai 7 tahun) Anak mulai menunjukkan pemikiran simbolis melalui kata-kata dan gambar. Anak dapat melakukan permainan simbolis, seperti bermain peran. Selain itu

anak dapat melakukan imitasi langsung maupun tertunda. Pemikiran masih bersifat intuitif, egosentris, terpusat dan belum logis.

c. Tahap concrete operational stage (umur 7 sampai 11 tahun) Anak dapat memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit. Anak-anak masih belum berfikir seperti orang dewasa. Anak dapat melakukan penalaran logis selama ada contoh yang nyata atau konkrit. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah bersifat reversible (berfikir balik). Anak dapat melakukan konversi dan klarifikasi.

d. Tahap formal stage (umur 11 tahun sampai dewasa) Anak dapat melakukan penalaran dengan yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Pikiran anak tidak lagi pada hal-hal yang ada dihadapkan anak. Anak menjadi sistematis dalam memecahkan masalah dan dapat mengembangkan hipotesis.

Anak sekolah dasar juga tidak luput dari pembelajaran karena media pembelajaran terhadap anak merupakan perantara dalam pemberian informasi untuk menunjang perkembangan motorik dan kognitif anak. Siswa yang belajar menggunakan media buku penuh ilustrasi menunjukkan perkembangan signifikan dalam memahami sebuah cerita. (Wibawa & Suci, 2021)