



Aplikasi *CyberCounseling* Berbasis Blender 3D untuk Mengatasi *Bullying*

Nuzliah

¹ Universitas Islam Negeri

¹nuzliah.jamaluddin@ar-raniry.ac.id

Received: 29 Desember 2024

Accepted: 30 Desember 2024

Published: 10 Januari 2025

Abstract

Adolescence is a critical period of transition from child to adult. Adolescence is a period where hormonal, physical, psychological and social changes are very easy to occur. When viewed from the psychological or mental maturity side of adolescent development, teenagers now engage in a lot of deviant behavior, one of which is bullying. Description of field needs for 3D Android-based cybercounseling applications to overcome bullying in schools. Prototype of 3D Android-based cybercounseling applications to overcome bullying in schools. Effectiveness of using 3D Android-based cybercounseling applications to overcome bullying in schools. This research will use development research methods. The development design used is design thinking. This method aims to understand the needs of guidance counselors/counselors and students regarding 3D Android-based cybercounseling applications which are collected through observation and distributing questionnaires with scenarios given in the first stage. The second stage is define, namely carrying out analysis to understand various information/data obtained through empathy, the aim of which is to determine the problem formulation. The third stage is Ideate, namely this stage is a transition period from problem formulation to problem solving which focuses on generating ideas or thoughts as a basis for creating a cybercounseling application prototype. Fourth, Prototype, at this stage an initial product design will be carried out which is made according to the results in the third stage. Furthermore, at this stage the initial design will also be tested so that users can get appropriate responses and feedback to improve the design

Keywords: *Cybercounseling, Blender 3D, Bullying*

Abstrak

Remaja merupakan periode kritis masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada masa remaja ini adalah masa yang sangat mudah terjadi perubahan secara hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Perkembangan remaja jika ditinjau dari sisi psikologis atau kematangan mental, Remaja sekarang banyak melakukan perilaku yang menyimpang, salah satunya adalah bullying. Gambaran kebutuhan lapangan terhadap aplikasi cybercounseling berbasis android 3D untuk mengatasi bullying di sekolah Prototipe aplikasi cybercounseling berbasis android 3D untuk mengatasi bullying di sekolah Keefektifitas penggunaan aplikasi cybercounseling berbasis android 3D untuk mengatasi bullying di sekolah. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun desain pengembangan yang digunakan adalah design thinking. Metode ini bertujuan untuk memahami kebutuhan guru BK/Konselor dan siswa tentang aplikasi cybercounseling berbasis android 3D yang dikumpulkan melalui observasi dan penyebaran kuesioner dengan skenario yang diberikan pada tahapan pertama. Tahap kedua adalah define

(penetapan) yaitu melakukan analisis untuk memahami berbagai informasi/data yang diperoleh melalui empati, tujuannya untuk menentukan rumusan masalah. Tahap ketiga Ideate (Ide), yaitu tahapan ini merupakan masa transisi dari perumusan masalah ke pemecahan masalah yang berfokus untuk menghasilkan ide atau gagasan sebagai dasar pembuatan prototipe aplikasi cybercounseling. Keempat, Prototype (Prototipe), pada tahapan ini akan dilakukan desain awal produk yang dibuat sesuai dengan hasil pada tahapan ketiga. Selanjutnya, pada tahapan ini juga desain awal akan diuji sehingga pengguna dapat memperoleh tanggapan dan umpan balik yang tepat untuk memperbaiki desain

Kata Kunci: *CyberCounseling, Blender 3D, Bullying*

A. Pendahuluan

Remaja merupakan periode kritis masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada masa remaja ini adalah masa yang sangat mudah terjadi perubahan secara hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Perkembangan remaja jika ditinjau dari sisi psikologis atau kematangan mental, Remaja sekarang banyak melakukan perilaku yang menyimpang, salah satunya adalah bullying. *Bullying* adalah salah perilaku yang menyimpang dan bisa juga serangkain inseden kejam antara seseorang dengan orang lain yang dilakukan berulang, sengaja, dalam bentuk fisik, sosial atau verbal. *Bullying* merupakan perilaku agresif, penyalahgunaan kekuasaan secara sistematis, serminan moral tercela. Ketidakeimbangan/ ketidakcocokan pada kekuatan antara pelaku dengan korban dan biasanya diulang dilain waktu. *Bullying* adalah isu global yang sangat luas dan penting untuk diberikan solusi, karena *bullying* sangat berbahaya bagi pelaku dan korban. *Bullying* salah satu kenakalan/perilaku yang negative, dan juga merupakan fenomena di seluruh dunia yang sangat membutuhkan perhatian besar dari pejabat dan pemerintah. Oleh karena itu, *bullying* ini segera harus diatasi secara serius dengan peran konselor atau guru BK. Perilaku *bullying* tidak lagi asing bagi kalangan masyarakat Indonesia. *Bullying* merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan dapat menyakiti orang dan biasanya dilakukan berulang kali oleh pelaku yang kuat terhadap korban yang lebih lemah. Komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) mencatat selama dalam kurun waktu 9 tahun (20011-2019) ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak dan remaja. Kasus *bullying* di lingkungan pendidikan maupun social media, mencapai 2473 laporan dan selalu ada peningkatan setiap tahun . selain itu seperti dikutip dari laman berita CNN Indonesia *organization of Economic Cooperation and Development (PISA)* pada tahun 2018 menemukan bahwa 41 % siswa Indonesia dilaporkan pernah mengalami *bullying* hampir beberap kali dalam sebulan terdapat kasus *bullying*. Persentase angka perundungan siswa di Indonesia ini berada di atas angka rata-rata negara OECD.

Bullying tidak akan terjadi tanpa adanya pihak yang terlibat. Pihak pertama adalah korban yang memiliki karakteristik sangat luas dan kompleks. Menurut Emilio (2020) *bullying* adalah masalah internasional yang melintasi garis gender, sosial ekonomi, budaya dan ras. *Bullying* adalah sebuah tindakan atau

perilaku agresif yang disengaja yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dari waktu ke waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah atau sebagai sebuah kekuasaan/kekuatan secara sistematis. Selanjutnya Fernando R Feijo (2019) mengatakan bahwa *bullying* adalah bentuk kekerasan paling umum di masyarakat saat ini. Senada juga Robert A. Brooks dan Jeffrey W (2020) *bullying* digambarkan sebagai perilaku berulang yang disengaja, tidak diinginkan, agresif yang melibatkan ketidak seimbangan kekuasaan yang nyata atau yang dirasakan. Thormod Idsoee dkk (2021) mengatakan *bullying* adalah masalah kesehatan masyarakat yang terus-menerus berdampak pada berbagai aspek kehidupan.

Dari penjelasan diatas salah satu untuk mencegah perilaku *bullying* yaitu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai bahayanya *bullying*, Stop *bullying*, tidak memberikan contoh *bullying* kepada anak dan lain sebagainya. Salah satu caranya adalah memberikan layanan Bimbingan dan Konseling agar mendapatkan solusi yang efektif. Konseling yang diberikan tidak mesti face to face akan tetapi bisa dilakukan melalui online yang dinamakan dengan *cybercounseling*. Bloom & Walz (2003) mengatakan *CyberCounseling* layanan konseling yang dilakukan dengan bantuan media online dengan menggunakan blender 3D. Layanan ini dapat mempermudah proses konseling yang dilakukan oleh konselor dengan klien, namun tidak secara tatap muka langsung. Harris dan Bimbaum (2015) mengatakan bahwa *cybercounseling* sangat mungkin konselor dan konseling untuk melakukan komunikasi secara tatap muka melalui layar monitor/media sosial tanpa kehadiran fisik secara langsung. Para konselor dan guru BK dituntut agar dapat melakukan proses konseling secara efektif dan inovatif .

Cybercounseling bisa diterapkan dengan bermacam media, seperti Teks, Video, Audio dan lainnya. Pada penelitian ini saya menggabungkan antara text, Audio, gambar dan Video dengan menggunakan sebuah Software yaitu Blender. Blender ini salah satu perangkat lunak grafika 3D yang digunakan untuk membuat animasi, Video, model cetak animasi yang ditampilkan melalui sosial media. Kelebihan menggunakan alat software ini aplikasinya open source, fiturnya lengkap, *support Multi Platform* dan gratis. Blender merupakan salah satu software animasi yang sangat populer yang sangat diminati oleh masyarakat banyak dalam membuat sebuah animasi. Software animasi banyak sekali bentuknya yang pengguna temui, namun pada kenyataannya, blender masih menjadi salah satu software animasi terbaik yang dapat digunakan dalam proses konseling. Blender merupakan sebuah perangkat lunak grafika 3D yang digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan permainan video. Umumnya blender dikenal luas oleh masyarakat sebagai paket pembuatan 3D gratis dengan sumber terbuka dan mudah digunakan. Blender sangat cocok digunakan untuk melakukan proses konseling. Software ini juga dapat digunakan pada beberapa system operasi, misalnya windows, macos dan linux. Meski demikian blender tetap menjadi software animasi 3D terbaik dan cocok untuk proses konseling dan juga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Ha Lisa Tanadi (2021) sebuah perancangan untuk mengatasi *bullying* yaitu dengan cara workbook visual.

Hal tersebut kemudian mendasari penulis untuk mengkaji tentang

perancangan Aplikasi *Cyber Counseling* Berbasis Android Menggunakan Blender 3D untuk mengatasi *Bullying* di Sekolah. Perancangan aplikasi ini menggunakan *design thinking*. *Design thinking* digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi pengguna. Artinya perancangan aplikasi dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi (Guru BK/ Konselor). Aplikasi yang dikembangkan tidak hanya untuk mempermudah guru BK/ Konselor dalam melakukan konseling namun memberikan informasi terkait pentingnya aplikasi *cybercounseling* bagi guru Bk/Konselor. Hal ini juga mendapatkan penekanan, karena ketika guru BK/Konselor membuat program sesuai dengan kebutuhan siswa maka layanan yang diberikan bisa dirasakan manfaatnya oleh siswa. Dengan kata lain ketika layanan BK dirasakan manfaatnya oleh siswa atau sesuai dengan kebutuhan maka siswa dapat mengembangkan dirinya secara optimal. Gambaran kebutuhan lapangan terhadap aplikasi *cybercounseling* berbasis adroid 3D untuk mengatasi *bullying* di sekolah Prototipe aplikasi *cybercounseling* berbasis adroid 3D untuk mengatasi *bullying* di sekolah Keefektifitas penggunaan aplikasi *cybercounseling* berbasis adroid 3D untuk mengatasi *bullying* di sekolah. *Cyber* merupakan istilah yang berbeda dari internet. Internet membuat perubahan yang sangat besar dalam segala lini kehidupan manusia. Seperti kegiatan menerima dan memberi pesan atau informasi tanpa mengenal suatu batas wilayah. Ada beberapa pendapat yang mengatakan bahwa internet merupakan singkatan dari *International Network*, *Internetworking*, dan *Interconnected Network*. Namun para ahli yang lain menyebut dengan *Interconnected Network* hal ini berdasarkan fungsinya untuk menghubungkan jaringan antar komputer di dunia.¹ Strategi layanan bimbingan dan konseling berbasis *cyber counseling* adalah suatu strategi atau pola perencanaan layanan yang dilakukan secara virtual melalui koneksi internet.

Bullying berasal dari bahasa Inggris, yang asal katanya *bully* jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti menggertak atau mengganggu. Menurut Olweus, *bullying* merupakan suatu perilaku negatif berulang yang bermaksud menyebabkan ketidaksenangan atau menyakitkan oleh orang lain, baik satu atau beberapa orang secara langsung terhadap seseorang yang tidak mampu melawannya.

B. Metode

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun desain pengembangan yang digunakan adalah *design thinking*. *Design thinking* merupakan suatu metode kolaborasi untuk mengumpulkan banyak ide sehingga memperoleh alternatif penyelesaian masalah yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). *Design thinking* merupakan suatu metode kolaborasi untuk mengumpulkan banyak ide sehingga memperoleh alternatif penyelesaian masalah yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). Dengan kata lain, *design thinking* digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi pengguna. Maka, *design thinking* dianggap tepat untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

¹ Buhori M & Liza Diana, "Sistem Informasi Peraturan Daerah (Perda) Kota Pagar Alam Berbasis WEB," Jurnal Ilmiah Betrik 7, no. 1 (2016): 39.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap pengembangan perangkat lunak *mobile*, digunakan *Android Studio IDE* sebagai media pengembangan perangkat lunak berbasis *mobile*. Untuk dapat menjalankan *Android Studio*, digunakan perangkat keras dengan spesifikasi laptop/komputer sebagai berikut: Laptop Thinkpad T440p CPU Intel Core I5-4300M @3.30 GHz RAM 8 GB Sistem Operasi Windows 10 Selain dari perangkat keras yang telah disebutkan sebelumnya, digunakan juga beberapa *software* pendukung untuk membantu proses pengembangan perangkat lunak. Pembuatan desain perangkat lunak menggunakan *software* Figma sebagai media pembuatan desain tampilan (*mockup*) perangkat lunak dan IDE pembuatan aplikasi menggunakan *Android Studio*.

1.1. Instalasi Android Studio

1.1.1. Download Android Studio

Tahap pertama untuk instalasi android studio adalah mengunduh *software* android studio pada halaman resmi Android Studio <https://developer.android.com/studio>

Tahap awal pada pembuatan aplikasi *cybercounseling* adalah pembuatan diagram usecase. Diagram usecase berfungsi untuk membuat peta

Rancangan Data Base



Halaman Beranda Aplikasi

Pada gambar diatas merupakan tampilan awal aplikasi ketika pertama dibuka, pada halaman awal terdapat nama aplikasi, video terbaru dan riwayat tontonan.

D. Kesimpulan

Temuan hasil penelitian nantinya dapat memberikan sumbangan dalam perkembangan keilmuan bimbingan dan konseling. Secara khusus tentang pengembangan aplikasi *cybercounseling* berbasis android 3D untuk mengatasi *bullying*. Selain itu, aplikasi *cybercounseling* berbasis android 3D diharapkan dapat menjadi

E. Referensi

- Emilio Azúa Fuentes, Pedro Rojas Carvallo, dan Sergio Ruiz Poblete,(2020) “Bullying as a risk factor for depression and suicide,” *Revista Chilena de Pediatría*91.
- Fernando R. Feijó dkk., “Risk Factors for Workplace Bullying: A Systematic Review, (2019)” *International Journal of Environmental Research and Public Health*.<https://doi.org/10.3390/ijerph16111945>.
- Robert A. Brooks dan Jeffrey W. Cohen, (2020) *Criminology explains school bullying*, <https://doi.org/10.2307/j.ctv153k66b.4>
- Thormod Idsoe dkk., (2021) “Bullying victimization and trauma,” *Frontiers in Psychiatry*. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.480353>
- Bloom, J. W., & Walz, G. R. (2003). *Cybercounseling & Cyberlearning: An Encore*. ERIC.
- Harris, B., & Birnbaum, R. (2015). Ethical and Legal Implications on The Use of Technology in Counselling. *Clinical Social Work Journal*, 43(2), 133–141. <https://doi.org/10.1007/s10615014-0515-0>
- Lisa Tanadi, Frans Santoso. (2021) *Studi Gerak Animasi Cartoony Sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Cyberbullying*. Universitas Bina Nusantara