

Perancangan Media Informasi Tentang Pencegahan Kekerasan Di Sekolah

Azeeza¹, Yoni Sudiani²

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}az3eza.uni@gmail.com, sudianiyoni@gmail.com

Abstrak

Kekerasan di lingkungan sekolah masih menjadi permasalahan yang berdampak pada perkembangan fisik, psikologis, sosial, dan akademik peserta didik. Kurangnya pemahaman mengenai bentuk, dampak, dan cara pencegahan kekerasan menyebabkan kasus perundungan dan tindakan kekerasan lainnya masih sering terjadi. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang mampu memberikan edukasi secara menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku interaktif sebagai media informasi mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah bagi remaja usia 12–17 tahun. Metode yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan metode 5W+1H. Perancangan didasarkan pada teori media informasi, buku interaktif, unsur dan prinsip desain, warna, tipografi, tata letak, ilustrasi digital, serta teori mengenai kekerasan di lingkungan sekolah. Hasil perancangan berupa buku interaktif yang memadukan ilustrasi digital, tipografi yang mudah dibaca, tata letak komunikatif, penggunaan warna yang menarik, serta aktivitas interaktif berupa kuis. Selain media utama berupa buku interaktif, perancangan juga didukung oleh poster, X-banner, merchandise, manual book, dan media audio visual. Melalui media ini diharapkan siswa mampu mengenali berbagai bentuk kekerasan, memahami cara pencegahannya, berani melapor, serta ikut menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari kekerasan.

Kata Kunci: *buku interaktif, media informasi, pencegahan kekerasan, bullying, desain komunikasi visual*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sekaligus mengembangkan potensi diri, kemampuan sosial, serta karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai lingkungan belajar, sekolah juga menjadi ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan membangun hubungan sosial yang positif. Oleh karena itu, sekolah seharusnya menjadi lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih banyak terjadi berbagai bentuk kekerasan di lingkungan sekolah, seperti perundungan (*bullying*), kekerasan fisik, kekerasan verbal, maupun kekerasan melalui media digital (*cyberbullying*). Kondisi tersebut dapat mengganggu proses belajar, menurunkan rasa aman, serta memberikan dampak terhadap perkembangan psikologis dan sosial peserta didik.

Fenomena kekerasan di lingkungan sekolah masih terjadi pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya pencegahan yang telah dilakukan belum sepenuhnya mampu mengurangi kasus kekerasan di sekolah. Berdasarkan Programme for International Student Assessment (PISA), sekitar 41% siswa berusia 15 tahun di Indonesia mengaku pernah mengalami perundungan beberapa kali dalam satu bulan, lebih tinggi dibandingkan rata-rata negara OECD sebesar 23%. Selain itu, hasil riset Plan International dan International Center for Research on Women (ICRW) menunjukkan bahwa sebanyak 84% anak di Indonesia pernah mengalami kekerasan di lingkungan sekolah. Data Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) juga menunjukkan peningkatan jumlah kasus kekerasan di sekolah, yaitu 285 kasus pada tahun 2023, meningkat menjadi 573 kasus pada tahun 2024, dan mencapai 641 kasus pada tahun 2025. Data tersebut menunjukkan bahwa kekerasan di lingkungan sekolah masih menjadi permasalahan yang memerlukan perhatian serius.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kekerasan di lingkungan sekolah adalah melalui penyediaan media informasi yang mampu memberikan edukasi kepada peserta didik mengenai bentuk-bentuk kekerasan, penyebab, dampak, serta cara pencegahannya. Media informasi yang disajikan secara menarik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa untuk membangun lingkungan sekolah yang aman, nyaman, serta saling menghargai. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, media informasi tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan, tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas komunikasi melalui pemanfaatan ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik target audiens.

Beberapa media edukasi mengenai kekerasan di lingkungan sekolah telah dikembangkan sebelumnya, seperti buku *Kehebohan di Sekolah* dan buku *Melawan Kekerasan Seksual di Lingkungan Pendidikan*. Kedua media tersebut memiliki tujuan sebagai sarana penyampaian informasi edukatif, namun penyajian materinya masih didominasi oleh teks dan ilustrasi

yang bersifat informatif. Perancangan ini menawarkan pendekatan yang berbeda melalui buku interaktif yang memadukan ilustrasi digital, aktivitas interaktif, serta penyampaian informasi secara komunikatif sehingga pembaca dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat baca sekaligus mempermudah pemahaman remaja terhadap materi pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang buku interaktif sebagai media informasi mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah bagi remaja usia 12–17 tahun. Perancangan ini diharapkan menghasilkan media edukasi yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan kesadaran serta pemahaman remaja mengenai pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari kekerasan.

METODE PENELITIAN

Tahap Penelitian

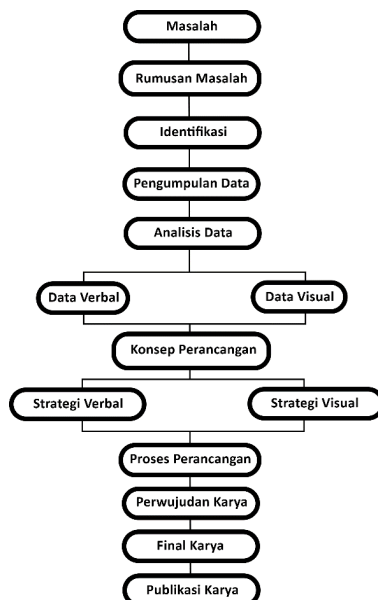
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan perancangan Desain Komunikasi Visual (DKV). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada perancangan buku interaktif sebagai media informasi mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah bagi remaja usia 12–17 tahun. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, penyusunan konsep perancangan, dan implementasi media.

Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui kondisi serta permasalahan mengenai kekerasan di lingkungan sekolah yang menjadi dasar dalam perancangan media informasi. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen yang berkaitan dengan kekerasan di lingkungan sekolah, media informasi, buku interaktif, serta teori Desain Komunikasi Visual.

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) untuk mengidentifikasi permasalahan, menentukan target audiens, serta merumuskan solusi yang tepat dalam bentuk media informasi. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam penyusunan konsep verbal, konsep visual, pemilihan ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, serta media pendukung yang diterapkan pada proses perancangan.

Tahap selanjutnya adalah penyusunan konsep perancangan yang meliputi konsep verbal dan konsep visual. Konsep verbal difokuskan pada penyusunan materi dan penggunaan bahasa yang komunikatif agar mudah dipahami oleh remaja, sedangkan konsep visual meliputi penentuan gaya ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, serta elemen interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens.

Tahap implementasi merupakan proses perwujudan hasil perancangan ke dalam media utama berupa buku interaktif beserta media pendukung. Proses ini meliputi pembuatan sketsa, digitalisasi ilustrasi, penyusunan tata letak halaman, pemilihan warna dan tipografi, hingga finalisasi desain sehingga menghasilkan media informasi yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh remaja.



Bagan 1 Struktur Perancangan

Analisis Data

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan studi pustaka dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan secara menyeluruh serta menentukan solusi perancangan media yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Hasil analisis menunjukkan bahwa permasalahan utama (*What*) adalah masih tingginya kasus kekerasan di lingkungan sekolah yang berdampak pada kondisi psikologis, sosial, dan proses belajar peserta didik. Sasaran media (*Who*) adalah remaja berusia 12–17 tahun sebagai kelompok yang rentan mengalami maupun menyaksikan tindakan kekerasan di sekolah. Permasalahan tersebut terjadi di lingkungan sekolah (*Where*) dan masih sering ditemukan hingga saat ini (*When*). Penyebab utama (*Why*) antara lain kurangnya pemahaman mengenai bentuk-bentuk kekerasan, dampaknya, serta pentingnya sikap saling menghargai. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan (*How*) adalah merancang buku interaktif sebagai media informasi yang menyajikan materi secara komunikatif melalui ilustrasi, aktivitas interaktif, serta penggunaan elemen visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Hasil penelitian berupa perancangan buku interaktif sebagai media informasi pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah bagi remaja usia 12–17 tahun. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan kuesioner yang menunjukkan bahwa masih banyak remaja belum memahami bentuk-bentuk kekerasan, dampak yang ditimbulkan, serta cara pencegahannya. Oleh karena itu, media yang dirancang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak pembaca untuk berpartisipasi melalui aktivitas interaktif sehingga pesan dapat diterima dengan lebih efektif.

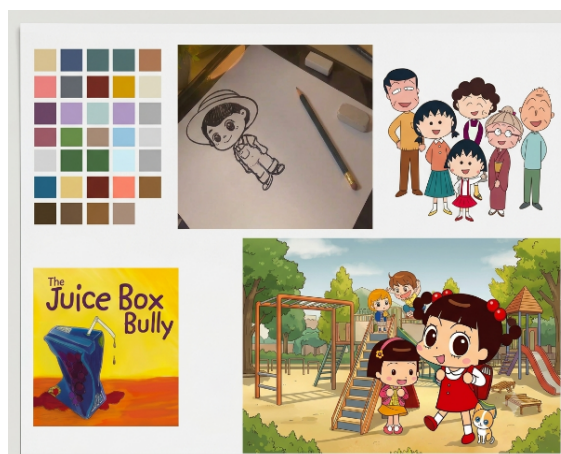
Konsep utama buku adalah memberikan edukasi dengan pendekatan visual yang komunikatif, sederhana, dan menarik. Materi disampaikan melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembaca dapat memahami situasi yang berkaitan dengan kekerasan di lingkungan sekolah. Penyajian informasi dipadukan dengan ilustrasi digital dan aktivitas interaktif agar pembaca tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi dengan isi buku.

Konsep Verbal

Konsep verbal menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh remaja. Penyampaian materi dikemas dalam bentuk narasi, dialog, dan kalimat persuasif sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh pembaca. Selain memberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk kekerasan, buku juga memuat pesan moral yang mendorong pembaca untuk saling menghargai, memiliki empati, serta berani melaporkan tindakan kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah.

Konsep Visual

Konsep visual dirancang dengan memanfaatkan ilustrasi digital bergaya kartun yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens. Ilustrasi dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik sekaligus membantu pembaca memahami isi materi. Warna yang digunakan didominasi warna-warna lembut (*soft color*) untuk memberikan kesan ramah, nyaman, dan tidak menimbulkan rasa takut ketika membahas isu kekerasan di sekolah.



Gambar 1 Konsep Perancangan

Media Utama

Media utama yang dirancang dalam penelitian ini adalah buku interaktif sebagai media informasi mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah. Buku ini dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik melalui perpaduan ilustrasi, teks, dan aktivitas interaktif sehingga pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Perancangan buku disusun dengan memperhatikan kebutuhan target audiens, yaitu remaja usia 12–17 tahun. Penyajian materi dibuat secara bertahap, dimulai dari pengenalan bentuk-bentuk kekerasan di lingkungan sekolah, dampak yang ditimbulkan, hingga upaya pencegahan yang dapat dilakukan. Setiap halaman dirancang menggunakan ilustrasi digital, tata letak yang sederhana, serta tipografi yang mudah dibaca agar informasi dapat dipahami dengan lebih efektif.

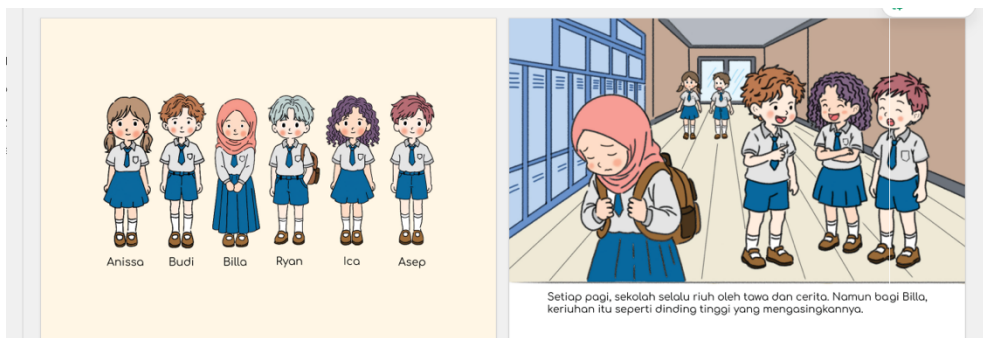


Gambar 2 Desain cover buku interaktif

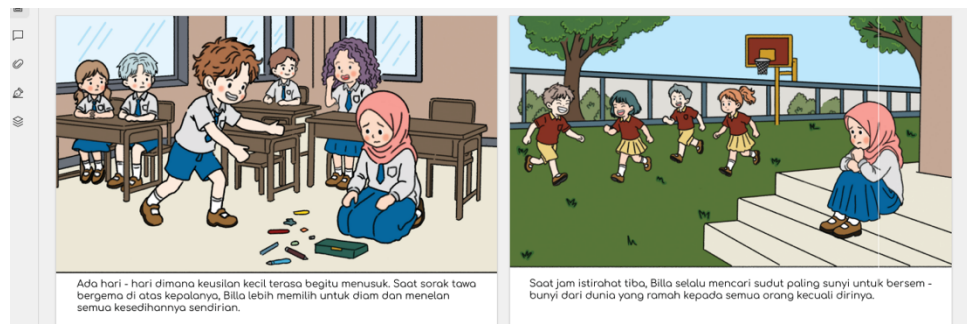
Cover buku dirancang menggunakan ilustrasi yang merepresentasikan suasana lingkungan sekolah dengan karakter utama sebagai pusat perhatian. Penggunaan warna, ilustrasi, dan tipografi disesuaikan dengan konsep visual yang telah ditetapkan sehingga mampu menarik perhatian target audiens sekaligus mencerminkan isi buku.



Gambar 3 Isi buku interaktif



Gambar 4 Isi buku interaktif



Gambar 5 Isi buku interaktif

Sebagai media edukasi, buku ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif yang bertujuan meningkatkan keterlibatan pembaca selama proses membaca. Fitur-fitur tersebut dirancang agar pembaca tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan isi buku melalui aktivitas yang telah disediakan.

Fitur interaktif yang diterapkan meliputi halaman flap, kuis, serta aktivitas refleksi yang berkaitan dengan materi pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah. Kehadiran fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat baca, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta membantu pembaca mengingat informasi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang aktif.



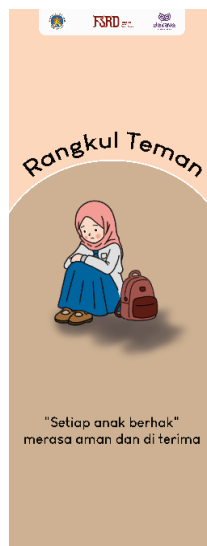
Gambar 4 Isi media interaktif

Media Pendukung

Untuk mendukung penyebaran informasi, perancangan juga menghasilkan beberapa media pendukung, seperti poster, X-banner, stiker, gantungan kunci (*keychain*), kaos, dan media promosi lainnya. Media pendukung tersebut dirancang menggunakan konsep visual yang konsisten dengan media utama sehingga mampu memperkuat identitas visual dan memperluas penyampaian pesan kepada masyarakat, khususnya remaja di lingkungan sekolah.



Gambar 5 Poster



Gambar 6 X-Banner



Gambar 7 Manual Book



Gambar 8 Audio Visual



Gambar 9 Baju

Pembahasan

Perancangan buku interaktif sebagai media informasi mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan target audiens. Konsep verbal dan konsep visual yang diterapkan saling mendukung dalam menyampaikan pesan secara komunikatif sehingga materi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh remaja. Penggunaan bahasa yang sederhana dipadukan dengan ilustrasi digital bertujuan menciptakan pengalaman membaca yang menarik sekaligus membantu pembaca memahami materi secara lebih efektif.

Pemilihan ilustrasi bergaya kartun, warna pastel, tipografi yang mudah dibaca, serta tata letak yang sederhana merupakan upaya untuk menciptakan media yang sesuai dengan karakteristik remaja usia 12–17 tahun. Kombinasi elemen-elemen visual tersebut tidak hanya meningkatkan daya tarik buku, tetapi juga mendukung keterbacaan serta memperjelas penyampaian informasi mengenai bentuk-bentuk kekerasan, dampaknya, dan cara pencegahannya.

Keberadaan fitur interaktif, seperti halaman flap dan kuis, memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan media informasi konvensional. Pembaca tidak hanya memperoleh informasi melalui teks dan ilustrasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas yang mendorong pemahaman terhadap materi. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca serta membantu pembaca mengingat informasi yang telah dipelajari.

Selain media utama berupa buku interaktif, media pendukung seperti poster, X-banner, stiker, pembatas buku, dan gantungan kunci dirancang untuk memperluas jangkauan penyampaian informasi. Keseluruhan media menggunakan identitas visual yang konsisten sehingga mampu memperkuat pesan utama mengenai pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari kekerasan.

Berdasarkan hasil perancangan tersebut, buku interaktif dinilai mampu menjadi alternatif media informasi yang menarik dan edukatif dalam menyampaikan pesan mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah. Perpaduan antara ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, dan elemen interaktif menghasilkan media yang komunikatif, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik target audiens.



Gambar 10 Final Buku Interaktif

KESIMPULAN

Perancangan media informasi mengenai pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah berhasil menghasilkan media edukasi yaitu buku interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik remaja usia 12–17 tahun. Perancangan dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, analisis menggunakan metode 5W+1H, serta pengembangan konsep verbal dan konsep visual yang diterapkan pada media utama dan media pendukung. Buku interaktif memadukan ilustrasi digital, penggunaan warna yang sesuai, tipografi yang mudah dibaca, tata letak yang sederhana, serta elemen interaktif seperti flap dan kuis untuk mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik dan komunikatif. Selain media utama, perancangan juga menghasilkan media pendukung berupa poster, X-banner, stiker, gantungan kunci, dan media lainnya yang memperkuat penyampaian pesan kepada target audiens. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media informasi yang mampu meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta kepedulian remaja terhadap pentingnya mencegah kekerasan di lingkungan sekolah sehingga tercipta lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan saling menghargai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Seni Indonesia Padangpanjang, dosen pembimbing, narasumber, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan bantuan selama proses penelitian dan perancangan buku interaktif ini sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. (2008). *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. JILSI Foundation.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Terjemahan). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2003). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). SAGE Publications
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2017). *Metode penelitian survei*. Kencana.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna sebagai unsur seni dan desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan peristiwa dan tokoh seni rupa Indonesia baru*. IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. (2008). *Layout: Dasar & penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Jelasutra.
- Soedarso, S. P. (1990). *Tinjauan seni: Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Saku Dayar Sana.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*. Jelasutra.
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Andi.
- Susanto, M. (2011). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Swasty, W. (2017). *Serba-serbi warna: Penerapan pada desain*. PT Remaja Rosdakarya
- Zed, M. (2003). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Jurnal Ilmiah**
- Aswan, R. (2019). Tinjauan elemen visual pada buku ilustrasi #88 *Love Live*. Jurnal Narada, 6(1), 188–189
- Gunawan, A. P. (2021). Proses komunikasi melalui media visual fotografi sebagai ilustrasi. *Business Economic, Communication, and Social Sciences Journal (BECOSS)*, 3(2), 70–77.
- Iswanto, R. (2023). *Perancangan buku ajar tipografi*. Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 23(2), 124.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). *Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth*. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137.
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar tata rupa dan desain (Nirmana)*. Arti Bumi Intaran.
- Sidhartani, S. (2010). Elemen visual dan prinsip desain sebagai bahasa visual untuk menyampaikan rasa: Studi kasus aplikasi elemen visual dan prinsip desain pada karya nirmana dwimatra. *Deiksis*, 2(2), 82.
- Setyorini. (2023). Penerapan cognitive behavioral dalam mengatasi masalah bullying pada remaja. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 9(1).
- Waliyanti, E., & Kamilah, F. (2019). *Bullying of adolescent in Yogyakarta: Responses and impacts*. JKKI: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan Indonesia, 10(3), 265–270
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi warna dalam website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 45–54.

Internet

<https://www.liputan6.com/news/read/2191106/survei-icrw-84-anak-indonesia-alami-kekerasan-di-sekolah>
<https://www.new-indonesia.org/mengkhawatirkan-kasus-kekerasan-di-sekolah-terus-meningkat-per-oktober-2024-sudah-lampaui-rekor-2023/>
<https://www.gramedia.com/products/melawan-kekerasan-seksual-di-lingkungan-pendidikan>
<https://www.tangerangkota.go.id/berita/detail/58867/perkuat-pengawasan-bullying-pemkot-tangerang-pastikan-seluruh-sekolah-sudah-bentuk-tppks>
<https://www.tangerangkota.go.id/berita/detail/60523/melihat-atau-mengalami-perundungan-di-kota-tangerang-jangan-diam-ini-dampak-jika-terlambat-melapor>
<https://ebooks.gramedia.com/id/buku/kehebohan-di-sekolah>
<https://bpdev.idai.or.id/buku/buku-serial-komik-kehebohan-di-sekolah>
<https://www.hukumonline.com/berita/a/indonesia-darurat-bullying--dari-sekolah-hingga-kampus--ini-kasus-kasus-viral-sepanjang-tahun-2025-lt6958028a3b157/>
<https://www.kemenpppa.go.id/index.php/siaran-pers/kasus-perundungan-anak-sd-di-kabupaten-malang-kemenpppa-ingatkan-orang-tua-dan-guru-waspada-maraknya-bullying-di-sekolah>
<https://www.jabarprov.go.id/berita/tragedi-siswa-smpn-26-pemkot-bandung-tegaskan-perang-terhadap-perundungan-23170>