

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG
UPAYA TINDAK ANTI *BULLYING* TERHADAP KLEPTOMANIA



KARYA DISAIN

oleh

Fitriana Syifaul M

1210013124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

Jurnal Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG UPAYA TINDAK ANTI *BULLYING* TERHADAP KLEPTOMANIA** diajukan oleh Fitriana Syifaul M, NIM 1210013124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG UPAYA TINDAK ANTI *BULLYING* TERHADAP KLEPTOMANIA

Oleh: Fitriana Syifaul M
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2012

ABSTRASK

Kleptomania adalah penyakit jiwa yang membuat penderitanya tidak bisa menahan diri untuk mencuri. Kleptomania tidak bisa disamakan dengan tindak pidana pencurian biasa. Namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa kleptomania merupakan suatu gangguan mental. Mereka berfikir orang-orang yang melakukan klepto merupakan seorang pencuri, sehingga penderita pun di *bully*, dikucilkan, dicemooh bahkan didiskriminasi. Dengan adanya tindak *bullying*, maka akan timbul perilaku menarik diri, merasa diri paling bersalah, malu untuk bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang mengekang perilaku sosialisasi penderita.

Hal tersebutlah yang kemudian melatar belakangi penulis untuk mengupayakan sebuah rancangan sebagai wujud upaya untuk dapat menyadarkan masyarakat terlebih orang tua tentang perbedaan kleptomania dengan pencuri. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan agar masyarakat khususnya orang tua lebih berhati-hati dalam menjaga dan mendidik anak-anaknya sehingga dapat meminimalisir tindak *bullying* terhadap kleptomania.

Kata kunci : Kleptomania, Tindak *Bullying*, *Graphic Diary*.

ABSTRACT

Kleptomania is a mental illness that makes the sufferer unable to refrain from stealing. Kleptomania can not be equated with ordinary theft. But many people do not know that kleptomania is a mental disorder. They think the people who do klepto is a thief, so the patient was bullied, excommunicated, ridiculed and even disriminated. With the act of bullying, it will arise withdrawing behavior, feel the most guilty, embarrassed to socialize, and many other things that curb the behavior of patients with sosialisasi.

It is then the background of the author to pursue a design as a form of effort to be able to awaken the community especially parents about the difference kleptomania with thieves. With this design, it is expected that the community, especially parents, be more careful in maintaining and educating their children so as to minimize the act of bullying against kleptomania.

Keywords : Kleptomania, Bullying, Graphic Diary.

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Fenomena tentang kasus pencurian merupakan suatu tindak pidana yang tidak asing lagi terdengar. Pencurian merupakan suatu tindak pidana yang diartikan sebagai tindakan mengambil barang milik orang lain seluruhnya maupun sebagian dengan maksud dimiliki secara melawan hukum, tindak pidana ini diatur dalam pasal 362 KUHP.

Berdasarkan beberapa kasus pencurian yang terjadi, ada sebuah tindakan mengambil barang secara sembunyi-sembunyi namun berbeda dengan tindakan pencurian biasa. Tindakan tersebut terjadi karena pelakunya memiliki suatu gangguan kendali impuls yang disebut dengan kleptomania. Menurut Grant (2008), kleptomania diartikan sebagai sebuah gangguan yang menonaktifkan impuls kontrol, dicirikan oleh pencurian berulang-ulang dan tidak terkendali terhadap benda- benda yang jarang digunakan oleh orang yang menderitanya.

Banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui bahwa kleptomania merupakan suatu gangguan mental, dapat memicu tindak *bullying* terhadap kleptomania hingga dikucilkan dan bahkan didiskriminasi. Dengan adanya tindak *bullying* bahkan pendiskriminasian oleh masyarakat terhadap kleptomania, maka akan timbul perilaku menarik diri, merasa diri paling bersalah, malu untuk bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang mengekang perilaku sosialisasi penderita. Jika ditelusuri lebih dalam, akibat dari tindak *bullying* ini dapat beresiko fatal seperti stress yang berkepanjangan hingga bunuh diri. Tentu kita semua tidak ingin hal seperti ini terjadi pada anak-anak yan notabennya masih memiliki masa depan yang panjang.

Hal ini kemudian menjadi alasan yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mendapatkan data serta informasi yang akurat mengenai tindak *bullying* terhadap anak dengan kleptomania melalui metode pengumpulan data kualitatif yang kemudian di analisis dengan metode

5W+1H, untuk kemudian dipelajari dan mencari solusi sebagai salah satu wujud kepedulian akan masa depan anak-anak korban tindak *bullying* di masa yang akan datang.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Graphic Diary yang memiliki sentuhan personal serta informatif sebagai upaya tindak anti *bullying* terhadap kleptomania?

C. BATASAN MASALAH

Perancangan ini membatasi masalah pada kasus *bullying* terhadap kleptomania di kalangan masyarakat serta bagaimana upaya orang tua untuk lebih memperhatikan perilaku anak sejak dini dan tindakan yang dilakukan untuk mengatasi anak yang menjadi korban *bullying* oleh masyarakat.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Untuk memberikan gambaran serta pengertian terhadap cara pandang masyarakat terhadap penyakit kleptomania agar tidak berfikir negatif bahwa penderita kleptomania adalah seorang pencuri pada umumnya serta memberikan dukungan batin kepada korban *bullying* dan orang tua penderita kleptomania.

E. METODE PERANCANGAN

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Berikut adalah cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan:

a. Wawancara Mendalam (*intensive/depth interview*)

Adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara bertatap muka langsung antara pewawancara dengan narasumber agar mendapatkan data yang lengkap dan mendalam.

b. Studi Perpustakaan

Studi Perpustakaan dilakukan dengan cara mencari data dan informasi melalui membaca buku-buku referensi, jurnal ilmiah serta sumber referensi lain yang tersedia di perpustakaan.

c. Dokumentasi

Adalah pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, dan bahan referensi lain yang dapat digunakan sebagai barang bukti ataupun keterangan. Dalam perancangan ini dokumentasi diperlukan sebagai acuan membuat ilustrasi di dalam perancangan.

2. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses Perancangan *Graphic Diary* Tentang Upaya Tindak Anti *Bullying* Terhadap Kleptomania tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kamera sebagai media rekam dan dokumentasi wawancara.
- b. Komputer (PC) sebagai media dalam tahap desain.
- c. Kertas, pensil, dan penghapus sebagai media pembuatan sketsa ilustrasi.

F. METODE ANALISIS DATA

Menggunakan metode analisis 5W+1H yaitu What (apa), Who (siapa), Where (dimana), When (kapan), Why (mengapa) dan How (bagaimana). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data serta informasi yang akurat serta terpercaya.

PEMBAHASAN

A. Apa itu kleptomania?

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kleptomania berasal dari bahasa Yunani yaitu: *κλέπτειν* (kleptein) "mencuri", *μανία* "mania" adalah penyakit jiwa yang membuat penderitanya tidak bisa menahan diri untuk mencuri. Benda-benda yang dicuri oleh penderita kleptomania umumnya adalah barang-barang yang tidak berharga, seperti mencuri gula, permen, sisir, atau barang-barang lainnya. Sang penderita biasanya merasakan rasa tegang sebelum mencuri dan merasakan kelegaan atau kenikmatan setelah mereka melakukan tindakan mencuri tersebut. Tindakan ini harus dibedakan dari tindakan mencuri biasa yang biasanya didorong oleh motivasi keuntungan dan telah direncanakan sebelumnya.

Dari apa yang telah dipaparkan diatas, orang yang menderita penyakit kleptomania memiliki suatu kecenderungan yang kuat untuk melakukan perbuatan mencuri bukan untuk alasan ekonomis melainkan demi kepuasan hatinya. Kleptomania berbeda dengan mencuri, kleptomania adalah ketidakmampuan seseorang menolak dorongan yang berulang untuk mencuri barang-barang yang sebenarnya tidak diperlukan, bukan karena faktor ekonomi dan kemiskinan ataupun didorong oleh motivasi keuntungan dan telah direncanakan sebelumnya.

B. Apa perbedaan kleptomania dengan pencuri?

Mencuri merupakan perbuatan tercela yang dapat merugikan baik diri sendiri maupun orang lain. Namun kita harus dapat membedakan antara tindakan mencuri dengan kleptomania.

Menurut Ibid, perbedaan mendasar antara kleptomania dengan pencuri adalah sebagai berikut:

1. Penderita kleptomania mencuri barang yg tidak berharga, sedangkan pencuri mengambil barang berharga.

2. Penderita kleptomania akan menyimpan barang yg dicurinya, terkadang mereka juga akan lupa terhadap barang barang tersebut, sedangkan pencuri tidak akan memakai barang yg dicurinya, biasanya mereka akan menjualnya demi sejumlah uang.
3. Penderita kleptomania ketika akan mencuri barang tidak memiliki niat jahat, sedangkan pencuri ketika mengambil barang pasti berniat jahat.
4. Penderita kleptomania tidak memperhatikan keadaan sekitar ketika akan mencuri barang, sedangkan pencuri akan mencari waktu yg tepat ketika akan mencuri.
5. Penderita kleptomania tidak mau mengaku dirinya klepto, tetapi pencuri terkadang mengaku dirinya seorang klepto.

Dari penjelasan di atas, penting bagi masyarakat untuk dapat membedakan antara tindakan mencuri dengan kleptomania. Mencuri adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terencana. Berbeda halnya dengan kleptomania, penderita tidak menyadari perbuatannya tersebut.

C. Pengertian *bullying*

Menurut Elliot (2005) *bullying* merupakan tindakan yang dilakukan seseorang secara sengaja membuat orang lain takut atau terancam. *Bullying* menyebabkan korban merasa takut, terancam atau setidak - tidaknya tidak bahagia. Selain itu Olweus dan Alsaker juga menyatakan bahwa penindasan merupakan perilaku anti-sosial yang dilakukan oleh pelajar dan perilaku ini dapat menimbulkan resiko di lingkungan sekolah dan kehidupan (Berthold dan Hoover, 2000).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku *bullying* adalah suatu perilaku negatif yang dilakukan secara berulang-ulang, dilakukan dengan sadar dan sengaja yang bertujuan untuk menyakiti orang lain secara fisik maupun emosional, dilakukan oleh seorang anak atau kelompok anak dan terdapat ketidakseimbangan kekuatan atau kekuasaan dari pihak-pihak yang terlibat.

D. Pengertian *graphic diary*

Menurut R.C. Harvey, *Graphic diary* berasal dari dua kata, yaitu *graphic* dan *diary*. *Graphic* merupakan titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak, baik berupa kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi. Sedangkan *diary* adalah catatan pribadi yang berisi kejadian sehari-hari yang kita alami dan berfungsi sebagai kenangan masa-masa yang pernah kita alami. Dengan demikian *graphic diary* dapat diartikan sebagai catatan pengalaman yang pernah kita alami yang dituangkan dalam bentuk kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi.

Dari pengertian diatas, dapat dilihat bahwa *diary* berisi tentang ide atau gagasan yang ingin disampaikan oleh seseorang, yang berasal dari pengalaman yang pernah dialami. Sedangkan *grafis* merupakan media penyimpanannya, baik berupa foto, ilustrasi maupun unsur-unsur *grafis* lainnya.

E. Analisis Data

Target Audience dari perancangan ini adalah orang tua usia 25-40 tahun terutama ibu-ibu yang memiliki anak usia Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Graphic diary* dipilih sebagai media utama karena dinilai lebih terkesan feminim dan dramatis mengingat target audiensnya adalah seorang ibu.

F. Kesimpulan Analisis

Melalui metode pengumpulan data kualitatif yang kemudian di analisis dengan metode 5W+1H, untuk kemudian dipelajari dan mencari solusi, dengan demikian dapat disimpulkan, tujuan dari pemilihan media *graphic diary* adalah agar mempermudah penulis menyampaikan pesan serta informasi kepada para ibu dengan mempertimbangkan terlebih dahulu beberapa aspek di atas. *Graphic diary* dinilai mampu menjawab setiap aspek yang merupakan sebuah tantangan dalam penentuan media.

HASIL PERANCANGAN

A. Usulan Pemecahan Masalah

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan gambaran dan pengertian serta membentuk persepsi masyarakat terhadap penyakit kleptomania agar tidak berfikir negatif bahwa penderita kleptomania adalah seorang pencuri pada umumnya serta memberikan dukungan batin kepada korban *bullying* dan orang tua penderita kleptomania. Karya ini kemudian akan menjadi salah satu wujud kepedulian serta sebagai upaya tindak anti *bullying* terhadap anak dengan kleptomania. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan agar masyarakat khususnya orang tua lebih berhati-hati dalam menjaga dan mendidik anak-anaknya sehingga dapat meminimalisir tindak *bullying* terhadap kleptomania baik di kalangan masyarakat maupun dilingkungan sekolah.

Cerita ini di angkat dari kisah nyata yang kemudian dijadikan sebuah buku diary bergambar yang seolah ditulis langsung oleh seorang anak penderita kleptomania. Dalam buku ini penulis seolah menjadi orang yang menceritakan kisahnya sendiri tentang berbagai pengalaman dan keluh kesah seorang anak dengan kleptomania kepada para pembaca. Buku ini berisi tentang ungkapan hati seorang anak dengan kleptomania serta kejadian atau pengalaman memilukan yang terjadi akibat tindak *bullying* yang dilakukan oleh masyarakat dan teman-teman sebayanya serta perasaan seorang anak dengan kleptomania ketika didiskriminasi oleh lingkungan sekitar.

B. Proses Perancangan

Teknik yang digunakan adalah teknik ilustrasi dengan penggambaran buku diary yang penuh dengan tulisan dan coretan berupa tanda, simbol dan index. Teknik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi adalah teknik digital. Teknik ini dipilih karena penulis merasa mampu menyelesaikan lebih cepat, lebih rapi dan lebih bersih dibandingkan dengan menggunakan teknik ilustrasi manual.

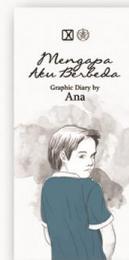
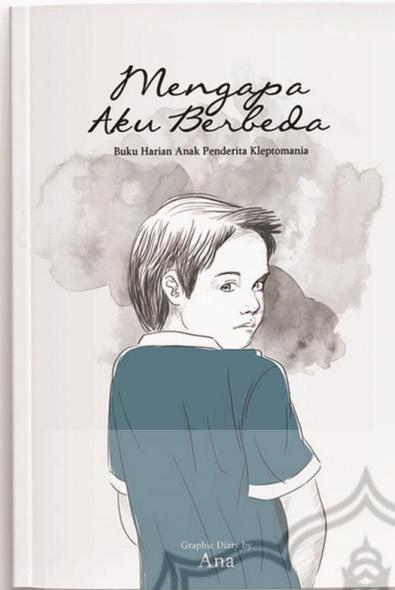
Pembentukan pola pada ilustrasi karakter dilakukan dengan pembuatan kerangka anatomi secara sketsa terlebih dahulu agar didapatkan proporsi yang tepat. Setelah pola terbentuk sesuai dengan keinginan, kemudian dilakukan teknik arsir untuk mendapatkan kesan kedalaman yang menggambarkan sebuah suasana, sehingga tidak menimbulkan kesan datar dan tampilan menjadi lebih hidup. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan beberapa brush pada photoshop yang dinilai cocok untuk memberikan kesan hidup pada setiap karakter dan benda-benda yang digambar.

Setelah keseluruhan gambar terbentuk sesuai dengan keinginan, kemudian dilakukan pewarnaan sebagai tahap akhir. Tahap pewarnaan pada karakter dilakukan untuk mendapatkan hasil gambar dengan kedalaman dimensi dan efek yang lebih dramatis. Sedangkan pada background atau latar suasana akan dibuat dalam corak dekoratif sederhana dan tidak banyak menggunakan ornamen. Dalam perancangan ini, pewarnaan akan dilakukan pada bagian tertentu dan tidak menyeluruh pada semua objek maupun latar belakang atau background. Dengan teknik pewarnaan ini, ilustrasi menjadi lebih berkesan dramatis dan misterius sesuai dengan isi cerita.

Karena alur cerita berisi tentang curahan hati seorang anak kleptomania, font yang digunakan dalam perancangan ini adalah berjenis *Handwriting* dinilai tetap untuk menggambarkan ungkapan hati penulis didalam cerita dengan sentuhan klasik. Jenis font *Handwriting* ini memiliki karakter yang sederhana namun memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi untuk meringankan pembaca dalam menikmati alur cerita yang kompleks.

C. Rancangan Final

Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa *graphic diary*, menggunakan sampul hardcover yang sebagian besar akan didominasi oleh warna hitam dan putih dengan ilustrasi seorang anak laki-laki berumur sekitar 12 tahun. Pada *graphic diary* ini, seluruh elemen visual akan ditampilkan dalam bentuk ilustrasi. Selain elemen visual, *graphic diary* juga berisi elemen verbal sesuai dengan cerita yang akan disampaikan.



PENUTUP

A. Kesimpulan

Makna dari sebuah tindak pencurian adalah suatu tindakan pengambilan barang orang lain dengan tujuan untuk memilikinya. Secara harfiah, hal ini sama dengan makna pada kecenderungan kleptomania. Unsur dari perbuatan kleptomania juga merupakan sebuah tindakan untuk melakukan pengambilan barang dengan tujuan untuk memilikinya. Namun, pembeda keduanya hanya pada motif, jenis barang, dan perlakuan terhadap barang selanjutnya. Jika, pada pencurian biasa pelakunya selalu berdasarkan motif ekonomi, namun pada kleptomania tindakan yang dilakukan sebagai pemenuhan kepuasan diri dan sebagai cara untuk memenuhi dorongan yang muncul ketika melihat suatu objek.

Para pelaku kleptomania, mengambil barang-barang dan lalu mengumpulkannya di sebuah tempat. Para pelaku kleptomania, pada dasarnya tidak tertarik untuk menjual barang-barang mereka. Namun, apabila ada faktor yang menguatkan, hal itu bisa saja terjadi seperti contohnya adalah ketika ada orang yang tertarik pada barang yang dimiliki oleh pelaku kleptomania, dan ingin memilikinya.

Banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui bahwa kleptomania merupakan suatu gangguan mental, dapat memicu tindak *bullying* terhadap kleptomania hingga dikucilkan dan bahkan didiskriminasi. Dengan adanya tindak *bullying* bahkan pendiskriminasian oleh masyarakat terhadap kleptomania, maka akan timbul perilaku menarik diri, merasa diri paling bersalah, malu untuk bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang mengekang perilaku sosialisasi penderita. Jika ditelusuri lebih dalam, akibat dari tindak *bullying* ini dapat beresiko fatal seperti stress yang berkepanjangan hingga bunuh diri. Tentu kita semua tidak ingin hal seperti ini terjadi pada anak-anak yang notabennya masih memiliki masa depan yang panjang.

Hal ini kemudian menjadi alasan yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mendapatkan data serta informasi yang akurat

mengenai tindak *bullying* terhadap anak dengan kleptomania untuk kemudian dipelajari dan mencari solusi sebagai salah satu wujud kepedulian akan masa depan anak-anak korban tindak *bullying* di masa yang akan datang.

Cerita ini di angkat dari kisah nyata yang kemudian dijadikan sebuah buku diary bergambar yang seolah ditulis langsung oleh seorang anak penderita kleptomania. Dalam buku ini penulis seolah menjadi orang yang menceritakan kisahnya sendiri tentang berbagai pengalaman dan keluh kesah seorang anak dengan kleptomania kepada para pembaca. Buku ini berisi tentang ungkapan hati seorang anak dengan kleptomania serta kejadian atau pengalaman memilukan yang terjadi akibat tindak *bullying* yang dilakukan oleh masyarakat dan teman-teman sebayanya serta perasaan seorang anak dengan kleptomania ketika didiskriminasi oleh lingkungan sekitar. Akan menjadi kombinasi yang baik apabila yang disampaikan dalam *graphic diary* ini bukan hanya menceritakan perasaan serta pengalaman yang terjadi pada seorang anak dengan kleptomania, tetapi juga berbagai informasi pencegahan dan penanganan tindak *bullying* dari sumber informasi yang terpercaya. Buku ini tidak hanya menampilkan cerita dalam bentuk teks saja, tetapi juga menyertakan ilustrasi untuk menggambarkan latar dan suasana agar lebih dramatis, sehingga diharapkan mampu menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi target audience dari perancangan ini.

Karya ini kemudian akan menjadi salah satu wujud kepedulian serta sebagai upaya tindak anti *bullying* terhadap anak dengan kleptomania. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan agar masyarakat khususnya orang tua lebih berhati-hati dalam menjaga dan mendidik anak-anaknya sehingga dapat meminimalisir tindak *bullying* terhadap kleptomania baik di kalangan masyarakat maupun dilingkungan sekolah. Karya ini dirancang untuk dapat menyentuh perasaan para ibu dan memancing mereka untuk berfikir kritis dan selalu berhati-hati, terlebih jika cerita yang disuguhkan adalah peristiwa nyata yang pernah dialami oleh orang-orang yang ada di sekeliling kita. Semoga karya ini nantinya bisa diterima dan bermanfaat bagi masyarakat umum.

B. Saran

Setelah melalui berbagai tahap dalam perancangan tugas akhir ini dan mendapat kesimpulan, penulis memiliki saran yang berkaitan dengan perancangan. Saat mendalami sebuah kasus, siapapun yang ingin terlibat atau mencari data-data mengenai hal tersebut, hendaklah mampu menguasai diri karena kegiatan semacam ini berkaitan langsung dengan perasaan serta mampu mempengaruhi alam bawah sadar kita, sehingga dapat membuat kita terbawa suasana.

Merancang sebuah graphic diary merupakan suatu kegiatan yang cukup menyenangkan, sehingga dapat membuat kita lupa waktu. Untuk hal ini sebaiknya perlu keseimbangan dalam membagi waktu antara penataan konsep, eksekusi dan waktu istirahat, agar semua dapat berjalan dengan lancar.

Bagi peneliti lain yang tertarik dalam penelitian yang sama, diharapkan lebih mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini. Banyak dunia kehidupan pelaku kecenderungan kleptomania yang belum terungkap dalam penelitian ini, untuk itulah peran peneliti lain dalam penelitian serupa sangat diharapkan agar terciptanya penelitian serupa yang lebih kompleks mengangkat dunia kehidupan para pelakunya.

Bagi para desainer grafis dapat lebih memperhatikan prinsip dan elemen-elemen dalam desain yang tidak hanya semata-mata terlihat secara visual, tetapi dapat dipertanggungjawabkan secara materi desain dan penyusunannya. Dalam membuat ilustrasi sebaiknya memilih teknik digital dengan menggunakan Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator karena lebih efektif dan lebih rapi, serta lebih bersih dibandingkan dengan menggunakan teknik ilustrasi manual.

Daftar Pustaka

- Anonim. (2011). *Kaitan Kleptomania Dengan Pendekatan Psikologi, sosial, Spiritual*.
- Bangu, AE. (2007). *Waspadai Fenomena Bullying di Sekolah*.
- Dwi, (2014). *Hubungan Antara Tindakan bullying dengan Prestasi Belajar Anak Korban Bullying*. Jurnal psikologi udayana vol. 1 page 251-260.
- Egi. (2011). *Perilaku Bullying pada Anak Sekolah*.
- Gabriel, Nungky. (2012). *Kleptomania Merupakan Suatu Gangguan*.
- Grant, J. E. (2008). *Kleptomania: Clinical characteristics and treatment*. Department of Psychiatry University of Minnesota School of Medicine.
- Kaplan, H. I., Sadock, B. J., & Grebb, J. A. (1997). *Sinopsis Psikiatri, edisi ketujuh jilid dua*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Kartono, K. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kartono, K. (2007). *Patologi Sosial I*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Levianti, (2010). *Konformitas bullying pada siswa sekolah*. vol. 6 no 1.
- Muslim, Rusdia. (2002). *Pedoman Pengelolaan dan Diagnosis Gangguan Jiwa Di Indonesia Cet.III*. Jakarta : Bagian Psikiatri Fakultas Kedokteran UI.
- Priyatna, Andi. (2010). *Let's End Bullying Memahami, Mencegah, Mengatasi Bullying*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Ramadian, Gita. (2012). *Mengapa Anak Menjadi Kleptomania*.
- Sejiwa. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta : Grasindo.

Soekanto, Soerjono. (2003). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sucipto, (2012). jenis-jenis bullying. [http://www. google edukasi kompasiana. com/home](http://www.google.com/educompasiana.com/home).

Supratnika, (1995). *Mengenal Perilaku Abnormal*. Yogyakarta : Kanisius.

Ubaydillah. (2008). *Pengertian Bullying*.

Widayanti, (2009). *Fenomena Bullying di Sekolah Dasar Negri di Semarang*.
Jurnal psikologi undip vol. 5 page. 2.

Yusuf, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

