

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era majunya informatika sekarang ini, teknologi kini tidak lagi hanya digunakan untuk membantu keperluan saja, tetapi juga sudah menjadi kebutuhan yang dapat terbilang pokok dalam keseharian tiap individu, terkhususnya di Indonesia. Dalam keseharian mayoritas orang saat ini pastilah menggunakan teknologi dalam aktifitasnya, baik bekerja ataupun sekedar mendapatkan hiburan ringan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih pula membuat kita dengan mudahnya mengakses internet (*Interconnection networking*) bahkan hanya dengan melalui seperangkat seluler yang dirancang semakin pintar (*Smartphone*).

Baik dewasa maupun remaja kini telah menjadi pengguna aktif akses internet. Dari Kompas media yang dilansir pada [tekno.kompas.com](http://tekno.kompas.com) tahun 2016 lalu, Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) melakukan survei bahwa orang Indonesia telah terhubung ke internet sebanyak 132,69 juta. Yang artinya saat ini telah lebih dari setengah penduduk di Indonesia telah mengakses internet. Internet kini telah menjadi suatu wadah untuk mencari ilmu pengetahuan yang tanpa batas, mencari informasi atau referensi yang digemari, menjadi peluang bisnis dan usaha (*e-commerce*), atau sekedar mendapatkan hiburan semata. Banyak manfaat dan segi positif dengan munculnya internet. Namun, tidak menutupi kemungkinan juga bahwasanya internet pun dapat memberikan dampak buruk bagi para penggunanya, terutama di kalangan remaja. Sebab remaja masalah sangat labil sehingga belum dapat mem pilah-pilih yang mana yang baik dan yang mana yang buruh, yang mana yang aman juga tidaknya untuk di konsumsi oleh nya.

Survei APJII di tahun 2015 melalui [tekno.liputan6.com](http://tekno.liputan6.com), tercatat hampir setengah (49%) dari 88,1 juta pengguna internet di tahun 2014 lalu adalah remaja. Pada tahun 2014 menurut Kominfo dan UNICEF yang bersumberkan langsung melalui situs resmi [kominfo.go.id](http://kominfo.go.id) dan [unicef.org](http://unicef.org), bahwa 30 juta remaja telah

mengakses internet secara aktif. Hasil penelitian UNICEF dan Kementerian Kominfo dari anak remaja 10-19 tahun melalui 400 responden yang berasal mulai dari daerah penduduk perkotaan hingga ke pedesaan di sebanyak 11 Provinsi, menemukan data bahwa 79,5% diantaranya pengguna aktif internet. Adapun motivasi remaja dalam menggunakan internet yaitu, 80% untuk mencari data dan informasi kebutuhan tugas sekolah, 70% bertemu teman melalui sosial media, 65% mencari hiburan semata, mendengarkan musik dan menonton video. Dengan adanya persentase data tersebut ditemukan bahwa kini internet digunakan remaja sebagai wadah berekspresi menunjukkan eksistensi dan jati diri di kalangan bllia melalui media sosial di luar konteks belajar mengajar karena tugas sekolah.

Berdasarkan pernyataan Chris Garrett, 2010, bahwa media sosial adalah suatu alat bantu jasa dalam menghubungkan dan mengkomunikasikan antar satu orang dengan orang yang lainnya yang memiliki kepentingan yang serupa. Remaja masa kini cenderung menjadikan media sosial sebagai pola gaya hidup, yang artinya telah menjadi bagian dan sulit untuk di pisahkan dari remaja. Dengan maraknya pengguna remaja dalam internet dan media sosial tentu menimbulkan kekhawatiran yang cukup tinggi. Dalam unicef.org, disebutkan bahwa 89% remaja berkomunikasi dengan teman sebayanya melalui media sosial, 56% dengan keluarga dan saudara. Namun, terdapat pula persentase yang cukup signifikan, yakni 24% remaja berkomunikasi dengan orang asing melalui media sosial, dan 25% di kalangan remaja dengan mudahnya memberikan biodata dirinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran akan risiko yang dapat menimpa mereka. Risiko yang mengancam para remaja dari minimnya kritis kesadaran dalam bersosial media ialah penindasan siber (*Cyber bullying*). Masih berdasarkan sumber yang sama, ditemukan bahwa persentase *cyber bullying* pada remaja cukuplah tinggi, yaitu sekitar 58%. Dari sekian banyak hanya 42% menyadari risiko penindasan online, dan 13% diantaranya telah menjadi korban penindasan siber. Itu mewakili ribuan remaja di Indonesia pada tahun 2014.

Data terbaru mengalami kenaikan yang sangat drastis dari volume pengguna internet pada remaja, info tersebut didapat melalui beritasatu.com, di katakan bahwa hampir 75juta pengguna internet saat ini ialah remaja dengan

kurun usia 12 hingga 18 tahun. Hal ini tentulah sangat mengejutkan sekaligus mencemaskan. Salah satu pakar dalam bidang ilmu forensik digital, Ruby Alamsyah (*Digital Forensic Analyst and Information Security Consultant*), beliau menyebutkan bahwa masih minimnya pengawasan orang dewasa terhadap kepenggunaan internet pada anak saat ini. Orang tua dan guru contohnya, tidak banyak yang memantau dan mengedukasi anaknya mengenai risiko dan dampak apa saja yang dapat terjadi di internet. Ruby menegaskan bahwa hal buruk yang sering terjadi di internet pada usia remaja adalah *cyber bullying*. Diharapkan nya agar orang dewasa dapat memberikan informasi mengenai hal ini kepada anak usia remaja agar tidak menjadi korban ataupun pelaku penindasan siber.

*Cyber bullying* adalah segala sesuatu bentuk tindakan kekerasan yang dialami oleh anak remaja yang dilakukan oleh teman sebaya mereka menggunakan dunia maya atau internet, dengan melalui media sosial. Bagi Choria Y, pada 2014, menurutnya *Cyber bullying* merupakan berupa ejekan, hinaan, intimidasi, atau mempermalukan seorang anak remaja yang di lakukan oleh anak remaja yang lain melalui teknologi digital atau *phone celular*, dengan bermediakan internet. Intimidasi siber tidak bisa di sepelekan, karena dapat berdampak serius pada psikis anak dia usia remaja. Mereka, korban *cyber bullying* dapat kehilangan percaya dirinya, merasa tidak berharga, dan selalu gelisah ketakutan. Bersumberkan dari bemfkunud.com, dijelaskan bahwa *cyberbullying* pada umumnya berdampak pula pada kesehatan baik fisik maupun mental. Gejala Fisik yang terjadi yaitu hilangnya nafsu makan, mengalami sulit dan gangguan tidur, keluhan masalah kulit dan gangguan pencernaan akibat gelisah yang berlebih, dan juga jantung yang berdegup kencang. Gejala lain pada Psikologisnya ialah depresi, gelisah, hati terasa lelah, berkurangnya rasa harga diri, kesulitan dalam berkonsentrasi, wajah yang murung, menyalahkan dirinya sendiri, sangat sensitif, mudah marah, putus asa, hingga mengakhiri hidupnya. (Dinkes, 2015)

Untuk itu penulis merasa perlu dirancangnya sebuah media kampanye sosial yang tepat untuk mampu mengedukasi remaja usia 15-18 tahun, sesuai dengan info kalangan pengguna internet terbanyak saat ini. Dikutip dari situs web seputarpendidikan.com, menurut Sadiman, 2002:6, media informasi ialah media

yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari sang pengirim/pemilik pesan kepada yang menerima pesan, agar dapat meruncingkan pikiran, minat, hasrat, perhatian, perasaan para siswa/i (Pelajar remaja) sebagai itu, sehingga akan timbulnya proses efektif dalam belajar mengajar juga efisien sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Venus, 2004, bahwa kampanye sosial berdefiniskan sebagai kegiatan yang dilakukan perseorangan atau organisasi dengan serangkaian yang terencana juga tersusun, dan bertujuan untuk membuat perubahan lebih baik lagi dalam kisaran waktu yang telah di tentukan jaraknya (indonesiastudent.com). Maka dari itu, media kampanye sosial yang akan dirancang akan membahas mengenai seruan penggunaan internet yang baik dan sehat, seruan stop *cyber bullying*, penjelasan mengenai *cyber bullying*, memberikan pemahaman kepada para remaja mengenai dampak buruk dari korban dan pelaku *cyber bullying*, cara-cara menjauhi diri dan menghadapi cyberbullying, serta provokasi akan bahaya nya penindasan siber. Hal tersebut dilakukan agar para remaja dapat terhindar dari risiko terjadinya intimidasi siber dalam sosial media dan dapat menjauhi diri dari berlaku ataupun mengucapkan hal-hal buruk di dalam dunia sosial media.

Lokasi penelitian dilaksanakan di pusat Kota Bandung, karena menurut blogs.itb.ac.id, Bandung menjadi kota pendidikan berdasarkan contoh dan tindakannya. Di Bandung sendiri memiliki sebanyak 184 Sekolah Menengah Atas, perhitungan tersebut sudah termasuk negeri dan swasta didalamnya. Pusat penelitian akan terfokus pada SMAN 10 Bandung, Penulis memilih sekolah tersebut karena akreditas nya yang tercoreng dengan adanya kasus *bully* yang bahkan bermula dari media sosial *Line*, sebagaimana di lansir oleh bandungexpres.co.id.

Dengan dirancang nya media informasi ini, penulis berharap para remaja dapat menciptakan lingkungan yang sehat sehingga remaja yang akan menjadi penerus bangsa dapat memiliki mental juga pribadi yang baik dan lebih baik lagi didalam berosialisasi baik di dunia maya, hingga di dunia nyata. Sesuai dengan perkataan dari Perwakilan UNICEF, Angela Kearney, 2014, bahwasanya hari ini, hampir tidak mungkin untuk menarik garis antara online dan offline. Dalam

banyak aspek, dunia maya telah menjadi dunia nyata. Oleh sebab itu mencerdaskan remaja dalam sosial media akan membantunya juga menjadi pribadi yang baik dalam kesehariannya.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Beralaskan kepada latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi masalahnya seperti demikian :

- a. Kurangnya pemahaman dalam penggunaan internet pada orang dewasa di Indonesia sehingga kurangnya pemantauan dan informasi yang di berikan terhadap remaja dalam menggunakan internet.
- b. Masih banyaknya remaja yang mengalami kasus *cyber bullying* baik itu dalam menjadi pelaku ataupun korban.
- c. Remaja tidak memahami ancaman yang berbahaya dalam bermain di internet.
- d. Intimidasi siber sangat berdampak besar bagi psikologis remaja.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari hasil masalah yang telah teridentifikasi tersebut, maka dapat dirumuskan pertanyaan yang tepat seperti demikian ini:

- Bagaimanakah caranya memberikan informasi yang tepat mengenai *cyber bullying* melalui media kampanye sosial kepada remaja untuk membangun kesadaran berperilaku baik dan bijak didalam dunia maya?

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1. Apa**

Media kampanye sosial untuk mengedukasi remaja mengenai pemahaman akan bahayanya *cyberbullying* bagi kelangsungan remaja baik dalam bersosial di dunia maya maupun di dunia nyata.

### **2. Siapa**

Segmentasi dari perancangan media kampanye sosial untuk mengedukasi *cyberbullying* ini adalah remaja di Kota Bandung, karena sebagai kota yang menjadi panutan dalam pendidikan berdasarkan contoh dan tindakannya, diharapkan remaja Kota Bandung memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam dunia nyata maupun dunia maya.

### 3. Dimana

Penulis akan meneliti perancangan ini di SMAN 10 Bandung. Sebab menurut data yang ada, sekolah tersebut tercoreng akreditasinya dikarenakan kasus masalah *bully* yang justru bermula dari aktifitas dunia *cyber*. Maka, penulis merasa perlu adanya fokus media kampanye sosial informasi dan edukasi *cyberbullying* di sekolah tersebut.

### 4. Bagaimana

Kampanye sosial melalui media informasi elektronik, meliputi facebook, twitter, dan instagram sebagai media sosial yang banyak aktif di gunakan remaja serta yang menajdi tempat sering terjadinya *cyberbully*. Sebagai media pendukungnya poster, pamphlet, dan media lainny yang akan di muat cetak dan di sebarakan ke sekolah di Bandung. Informasi yang akan dirancang membahas penjelasan mengenai *cyberbullying*, memberikan pemahaman kepada remaja perihal dampak buruk pada korban dan pelaku *cyberbullying*, cara-cara menjauhi diri dan menghadapi *cyberbullying*, serta provokasi akan bahaya nya penindasan siber.

### 5. Waktu

Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Januari - Februari 2017. Penelitian dan Perancangan dilakukan mulai dari Bulan Januari - Juli 2017.

## 1.4 Tujuan Perancangan

1. Menginformasikan dan mengedukasikan intimidasi siber (*Cyber bullying*) kepada remaja masa kini agar dapat bersikap bijak didalam bersosialisasi melalui dunia maya dan berimbas baik di dunia nyata.
2. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran pada remaja mengenai hukum siber dan intimidasi siber agar dapat terhindar dan mencegah dari hal-hal buruk di *cyber space*.

### **1.5 Cara Pengumpulan Data**

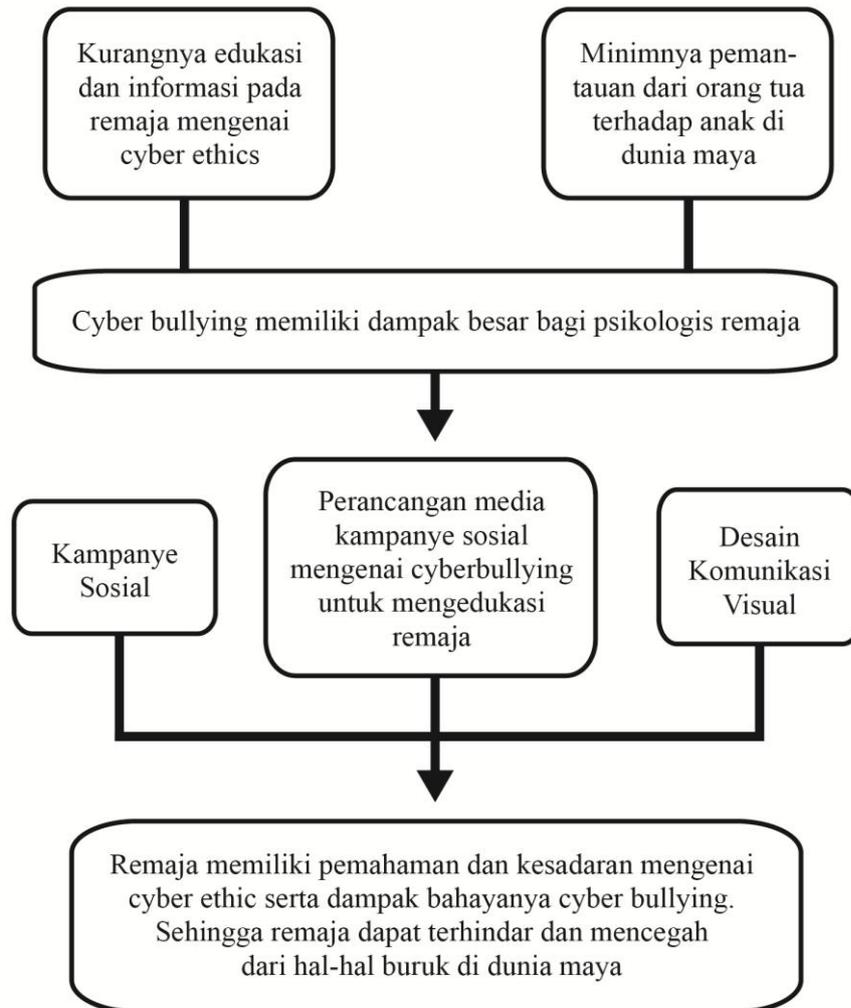
1. Sumber Data Primer
  - Observasi atau pengamatan secara langsung melalui media sosial, serta mempelajari terhadap kebiasaan dari objek yang diteliti dalam lingkup dunia maya.
  - Kuisisioner disebarkan kepada remaja pengguna media sosial di SMAN 10 Bandung sebagai target audiensnya, dengan rentang usia 15-18 tahun.
  - Wawancara yaitu tanya jawab secara langsung tanpa perantara, bertatap muka dengan narasumber yang menghasilkan data, dan menyebarkan kuisisioner kepada para remaja sebagai objek yang diteliti.
2. Sumber Data Sekunder

Sumber data dan seputar informasi lainnya yang didapatkan dengan cara mempelajari buku pustaka yang mendukung penulisan, jurnal yang sesuai dengan perancangan, dan media internet untuk mendapatkan teori dan panduan yang sepadan dengan tema serta topik yang bersangkutan.

## 1.6 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 : Kerangka Perancangan

2. Sumber data pribadi.



## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I Pendahuluan

Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, maksud perancangan, hingga metode yang digunakan dalam pengumpulan data sampai dengan sistematika penulisan.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan landasan acuan dari sumber perancangan dan teori relevan yang dapat difungsikan` berkesinambungan sebagai tumpuan untuk menyusun media kampanye sosial.

3. BAB III Data serta Analisa

Bab ini memaparkan data pemberi proyek, data proyek sejenis, data analisis hasil kuisisioner dan wawancara yang digunakan untuk menganalisis masalah sehingga menghasilkan konsep perancangan.

4. BAB IV Konsep serta Hasil Rancangan

Dalam Bab berikut di jelaskan perihal konsep-konsep meliputi pesan, kreatif, media, dan visual, serta bentuk dari hasil rancangan mulai dengan karakter hingga penerapan visual pada media utama dan pendukung.

5. BAB V Kesimpulan

Bab ini berisikan rangkuman dari hasil perancangan yang sudah dipaparkan mulai dari Bab pertama hingga Bab ke empat. Didalam Bab ini juga di jelaskan mengenai jawaban dari perumusan masalah dan memberikan saran yang mengacu dari hasil perancangan.