

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi membuat individu dengan mudah mendapatkan informasi dan berkomunikasi, di Indonesia penggunaan internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, internet tidak hanya dapat diakses melalui komputer atau laptop saja, dengan kemunculan telepon genggam pintar atau *smartphone*, internet dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh semua usia. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta pengguna atau sekitar 51,5% dari jumlah total penduduk Indonesia dan didominasi oleh pengguna di pulau jawa sekitar 86,3 Juta jiwa pengguna atau sekitar 65% dari total pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan usia, pengguna internet muda sampai remaja dewasa yaitu 10 – 24 tahun sebanyak 24,4 juta jiwa atau 18,4% dari total pengguna internet di Indonesia, dan pengguna internet dalam jangka umur muda yang memiliki kisaran umur 10 – 14 tahun termasuk cukup tinggi, yaitu sebanyak 768,000 jiwa.

Penggunaan media sosial bukanlah hal yang asing, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016, Peringkat pertama pengguna media sosial sebanyak 71,6 juta jiwa memiliki akun di *Facebook* yang diikuti oleh peringkat kedua yaitu penggunaan *Instagram* sebanyak 19,9 juta jiwa. Dengan menggunakan media sosial, seseorang dapat mengunggah foto dan aspirasi, serta menjadikan cara untuk berekspresi dan berkomunikasi. Namun, seiring bertambahnya pengguna media sosial, menjadikan seringnya penyalahgunaan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Bahkan, Dikutip dari artikel kompasiana.com, menurut survei dari lembaga donasi *anti-bullying*, *Instagram* merupakan media *bullying* nomor satu. Perilaku tersebut dilakukan tanpa memikirkan efek negatif pengguna di belakang layar, sehingga dengan mudahnya

seseorang untuk *bully* orang lain, atau yang lebih dikenal sebagai *cyberbullying* (perundungan dunia maya).

Cyberbullying merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *cyber* dan *bully*. dimana *cyber* memiliki arti dunia maya / internet dan *bully* adalah suatu tindakan kekerasan yang dilakukan secara terus menerus. Maka *cyberbullying* adalah suatu tindakan kekerasan seperti menghina, mengejek, mengancam, dan mempermalukan seseorang secara terus-menerus melalui dunia internet seperti, *instant messaging*, *e-mail*, media sosial, dan teknologi komunikasi lainnya. Menurut Pandie dan Weismann dalam penelitiannya tentang pengaruh *cyberbullying* (2016 : 47) alasan maraknya terjadi *cyberbullying* karena pelaku *cyberbullying* memungkinkan untuk menutupi identitasnya melalui komputer. Pelaku menutupi identitasnya dibalik anonimitas sehingga seseorang lebih mudah untuk menyerang korban tanpa harus tatap muka dan melihat respon dari korban.

Sayangnya, perilaku *cyberbullying* masih juga dipandang sebelah mata oleh masyarakat indonesia, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh UNICEF dan Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) yang dibahas dalam artikel unicef.org, bahwa dari 43,5 juta responden dengan rentan umur 10 – 19 tahun sebanyak 80% aktif menggunakan internet, namun hampir 58% tidak sadar akan bahaya *cyberbullying*. Hal ini disebabkan karena anggapan *bullying* di media sosial masih dianggap biasa saja, dalam jurnal “*Fenomena Cyberbullying di Kalangan Pelajar*” oleh Nur Maya bahwa seseorang memberikan atau menerima pesan akan memberi makna yang berlainan oleh orang yang berbeda. Seorang remaja dengan mudahnya meng-*update* media sosialnya dengan kegiatan hariannya, menjadi tempat curhat, tempat untuk mengeluarkan kekesalan, dan lain sebagainya, dan pengguna lainnya yang melihat akan mudah memberikan tanggapan yang positif maupun negatif, cacian makian dikeluarkan dengan mudahnya sehingga penerima akan merasa sakit hati dan melakukan *self-harm* atau depresi.

Saat menggunakan media sosial, seseorang dengan mudah berpendapat dan beropini tanpa adanya batasan, hal ini menyebabkan seseorang untuk meninggalkan komentar yang tidak enak untuk dibaca dan akhirnya membuat pengguna lainnya melakukan hal yang sama. Kelabilan masa remaja pada umur 12 – 17 tahun dengan

masa pubertas dan pencarian jati diri, sehingga butuh tuntunan dalam bertindak, salah satunya adalah penanaman moral dan etika selama penggunaan media sosial.

Salah satu media untuk mendapatkan informasi adalah buku, sudah ada beberapa jenis media informasi berbentuk buku yang sudah mengangkat topik mengenai *cyberbullying* dan beretika di internet, salah satunya adalah buku “*Cyberworld Ethics: yang Perlu Remaja dan Orang Tua Ketahui*” karangan Feri Sulianta (2007), namun buku tersebut kurang efektif digunakan di masyarakat yang menggunakan internet.

Manusia lebih mudah menyerap informasi dengan menggunakan gambar daripada tulisan. salah satu media buku bergambar adalah buku jenis komik. Dengan media komik yang memiliki alur cerita menarik dan bisa dinikmati, informasi yang diberikan akan dengan mudah untuk diserap. Perancangan ini memilih media buku agar pembaca lebih fokus dalam membaca komik dan menerima informasi daripada menggunakan media lain seperti *webcomic* yang bisa terganggu dengan adanya notifikasi dan gangguan dari gawai lainnya. Menurut Chris Lie *founder* dari Re:ON dalam artikel di zetizen.com, menjelaskan bahwa buku komik memiliki bentuk nyata dan dapat disentuh serta disimpan dalam bentuk fisik, sehingga memiliki kesan yang berbeda. Juga, kurangnya media informasi berbentuk komik yang mengangkat tema beretika di media sosial.

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas, penelitian ini mengangkat judul ‘Perancangan Buku Komik Edukasi Pencegahan Perilaku *Cyberbullying* Pada Remaja’ dengan tujuan utama untuk menyampaikan cara beretika di media sosial sebagai bentuk pencegahan *cyberbullying*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

- a. Kurangnya kesadaran masyarakat akan aksi *cyberbullying* yang masih dianggap biasa, dan mudahnya beropini di media sosial mengakibatkan terjadi *cyberbullying* disengaja maupun tidak sengaja.

- b. Kurangnya kesadaran etika dalam penggunaan internet dan media sosial sehingga secara tidak sadar melakukan *cyberbullying*.
- c. Kurang efektifnya buku yang menginformasikan mengenai etika bermedia sosial.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pengidentifikasian masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan berupa sebuah pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana merancang buku komik edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan etika dalam menggunakan media sosial sehingga bisa mencegah *cyberbullying* terjadi ?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan buku komik edukasi ini adalah :

a. Apa

Buku komik edukasi yang menginformasikan cara beretika di media sosial untuk mencegah terjadinya *cyberbullying* untuk anak remaja muda umur 12 – 15 tahun.

b. Bagaimana

Merancang buku komik edukasi yang tidak bersifat menggurui dan menyenangkan untuk dibaca.

c. Siapa

Segmen utama yang dituju adalah anak remaja muda yang berumur 12-15 tahun yang menginjak tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Karena penyampaian edukasi ini dilakukan sejak seorang anak aktif dalam penggunaan media sosial

d. Dimana

Penelitian ini dilakukan di kota Bandung dan sekitarnya, serta komik edukasi ini disebar di kota-kota besar di Indonesia.

e. Kapan

Pengumpulan data dilakukan sejak Februari – Maret 2018 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan buku komik edukasi ini dilakukan mulai Maret – Agustus 2018.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan etika dalam menggunakan media sosial sehingga bisa mencegah *cyberbullying* terjadi.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Primer

1) Observasi

Menurut Patilima (2005 : 69) Metode Observasi atau Metode pengamatan merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan dan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan. Menurut Suharsaputra (2012 : 209) Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk mendapatkan suatu kesimpulan atau diagnosis.

Penelitian ini melakukan observasi ke anak remaja muda tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk mengetahui kasus-kasus *cyberbullying* yang pernah terjadi, dan juga melakukan observasi pada karya-karya sejenis sebagai referensi dalam perancangan.

2) Wawancara

Menurut Suharsaputra (2012 : 213) Wawancara adalah sebuah percakapan yang mempunyai tujuan untuk pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan para ahli, Informan atau narasumber untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menyusun laporan. Teknik wawancara dibagi dua, yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur,

Wawancara tidak terstruktur adalah suatu wawancara yang tidak menggunakan daftar pertanyaan tertentu, karena semua pertanyaan disimpan di dalam otak pewawancara dan urutan pertanyaan dikeluarkan dengan sangat memperhitungkan suasana pembicaraan (Soewardikoen 2013:22). Wawancara terstruktur adalah suatu wawancara yang menggunakan daftar pertanyaan tertulis yang telah direncanakan sebelumnya dan diajukan kepada setiap narasumber dengan urutan yang sama (Soewardikoen 2013:22).

Penelitian ini akan melakukan wawancara dengan psikolog anak, kreator komik atau ilustrator, editor komik di perusahaan penerbit buku, serta narasumber kasus *cyberbullying* di Indonesia.

3) Kuesioner

Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan mengenai suatu hal/dalam suatu bidang yang harus diisi secara tertulis oleh 'reponden', yakni orang yang merespon pertanyaan (Soewardikoen 2013: 25).

Penelitian ini akan menyebarkan kuesioner kepada anak remaja muda yang berusia 12 - 15 tahun.

b. Sekunder

1) Studi Pustaka

Menurut Sujarweni (2015 : 32) Studi Pustaka atau Studi dokumen adalah metode pengumpulan data kualitatif yang tersimpan dalam bentuk dokumentasi. Dokumentasi dapat berbentuk arsip,

catatan harian, buku, memorial, data yang tersimpan di website, dan lain sebagainya.

Studi pustaka yang dilakukan penelitian ini untuk mendapatkan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan, seperti teori mengenai komik, teori karakter, teori desain grafis, serta teori mengenai psikologi anak

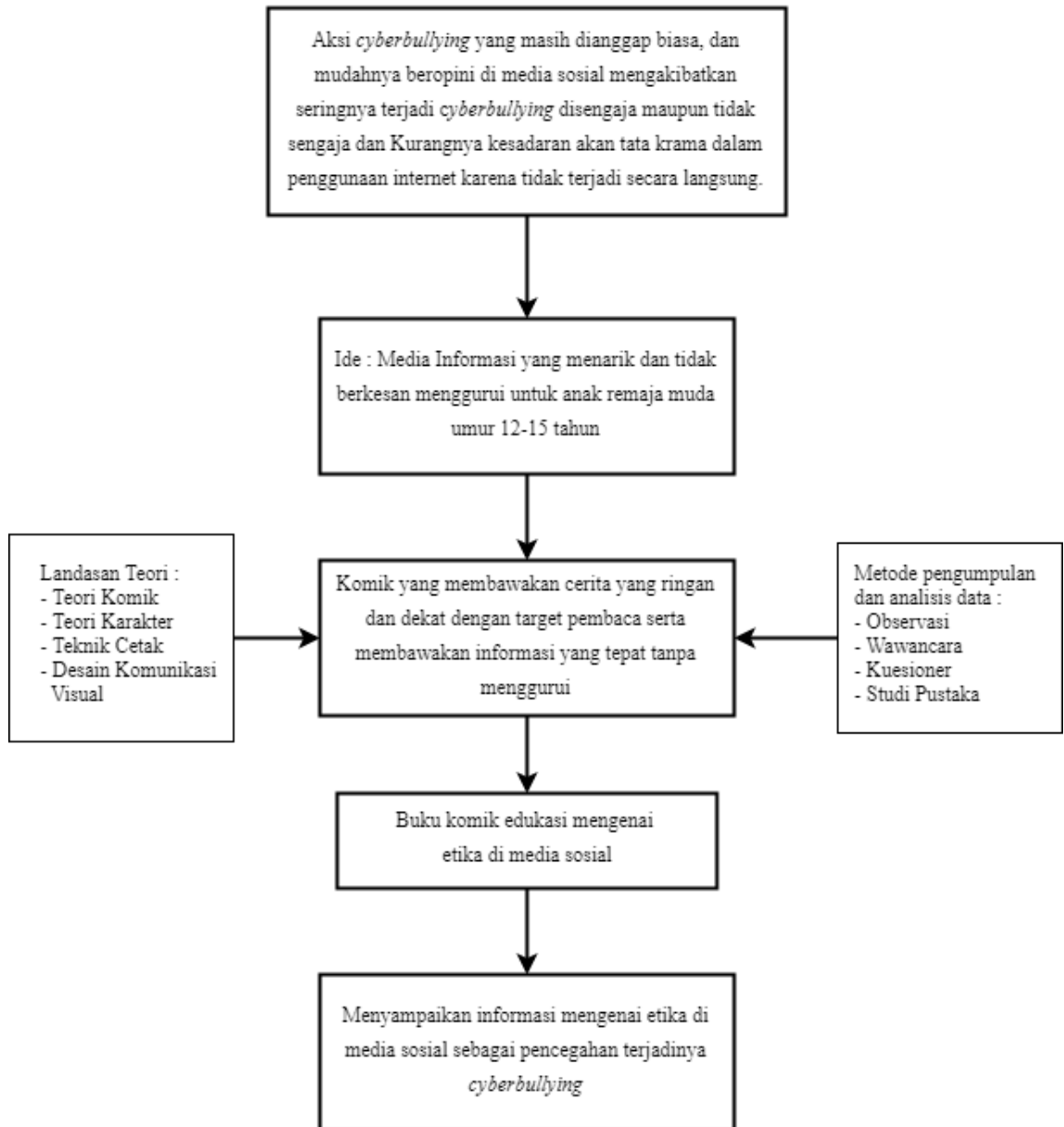
1.6.2 Metode Analisis Data

1) Analisis Matriks

Analisis Matrix adalah membandingkan dengan cara menjajarkan. Yang terdiri dari kumpulan informasi untuk memperlihatkan gradasi atau perbedaan suatu visual (Soewardikoen 2013:50)

Penelitian ini akan menggunakan analisis matrix untuk membandingkan visual ilustrasi dan visual buku komik untuk mendapatkan kesimpulan akhir yang akan diaplikasikan dalam perancangan.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Data Pribadi)

1.8 Pembabakan

Adapun susunan penulisan yang dilakukan terdiri dari Bab I – Bab V, Adapun isi bab-bab terdiri dari :

a. Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah dari latar belakang, tujuan dari perancangan ini, cara pengumpulan data yang diterapkan, kerangka perancangan dan pembabakan dari bab-bab dalam laporan penelitian ini.

b. Bab II. Landasan Teori

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang digunakan penelitian ini sebagai pijakan dalam merancang.

c. Bab III. Uraian Data Hasil Survey dan Analisis

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner serta menjelaskan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

d. Bab IV. Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

e. Bab V. Penutup

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang.