

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan kemajuan teknologi yang semakin canggih dan modern diikuti dengan kemudahan mengakses berbagai macam informasi secara daring. Berawal dari komunikasi dalam media yang berjalan hanya searah, dimana para penikmat hanya bisa menikmati konten yang disajikan oleh sumber media. Hingga akhirnya membawa media komunikasi saat ini tidak terbatas jarak, waktu, ruang dan bisa terjadi kapan saja, bahkan tanpa harus tatap muka. Smartphone dan Internet berperan besar dalam perkembangan media komunikasi yang sangat pesat dalam 10 tahun terakhir.

Media sosial hadir dan merubah paradigma cara berkomunikasi yang baru dalam masyarakat saat ini. Media sosial ialah media yang berbasis teknologi internet yang mengolah informasi dan menyebarkan informasi dari banyak audiens ke banyak audiens (Paramita, 2011:42). Dengan hadirnya Twitter, Facebook, Youtube dan sejenisnya, tanpa harus bertemu secara langsung bisa saling berinteraksi satu sama lain. Dengan persentase 62% dari populasi penduduk yaitu sebesar 170 juta penduduk merupakan pengguna media sosial aktif di Indonesia pada awal tahun 2021 (Hootsuite.com, 2021).

Pengguna media sosial di Indonesia bukan hanya terdiri dari usia remaja dan dewasa, tetapi juga dari kalangan pra-remaja atau anak-anak. Sekitar 87% anak-anak di Indonesia telah mengenal media sosial sebelum menginjak umur 13 tahun, bahkan bukan hanya mengenal tetapi juga sebagai pelaku pengguna media sosial. Sebagian besar diantaranya berasal dari rumah tangga berpenghasilan rendah yang telah mengenal media sosial dari usia 7 tahun (Media Indonesia, 2021).

Walaupun dalam proses pendaftaran akun media sosial populer di internet memiliki syarat minimal berusia 13 tahun, faktanya anak-anak berbohong mengenai usia mereka. Karena tidak adanya pembuktian usia pendaftar pada awal proses pembuatan, serta tidak adanya pengawasan dari orangtua terhadap anak dalam penggunaan media sosial sejak dini (Pasquale dalam Hidayat, 2021).

Diperjelas dari dr Damar menyatakan bahwa dampak anak-anak sejak dini jika sudah mengakses media sosial akan berpotensi terkena *cyber bullying*, paparan konten yang belum pantas atau berbahaya, tidak sengaja membeberkan informasi pribadi, pencurian identitas, kesehatan mental anak, kesehatan mata hingga mengalami gangguan tidur (HelloSehat.com, 2021). Pada tahun 2016, KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) mencatat kasus kejahatan berbasis siber (*cyber crime*) telah mencapai 414 kasus dan pasti akan bertambah setiap tahunnya.. Salah satunya terjadi di kota Pekanbaru, Kepala Dinas Sosial Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Pekanbaru mencatat lebih dari 50 kasus pengaduan, rata-rata berawal dari bermain media sosial pada anak di tahun 2017. Bahkan pada tahun berikutnya terjadi setiap bulan rata-rata ada sekitar lima kasus lebih yg diadukan, antara lain kasus-kasus yang sering terjadi ialah pelecehan seksual, *cyber bullying*, kekerasan, penculikan dan lainnya. Meskipun adanya Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, namun pada kenyataannya masih banyak implementasi dan pengaplikasian solusi dari edukasi bermedia sosial kepada pihak anak masih belum cukup maksimal.

Pra-remaja merupakan usia anak dari 10 - 12 tahun yang mengalami transisi menuju kedewasaan. Sehingga dalam transisi tersebut akan mempengaruhi kemampuan sosial, kemampuan fisik, dan juga kemampuan kognitifnya. Dapat dilihat dari cara anak memilih teman, memahami kepercayaan dan tanggung jawab, sadar akan kekuasaan atau tekanan teman sebaya, hingga menuntut keadilan (Parenting.com, 2020).

Perkembangan pertumbuhan anak pra-remaja sangat pesat di Indonesia, menurut Statistik Data Pendidikan dari Kemendikbud pada tahun 2021, salah satunya yang ada di kota Pekanbaru secara signifikan termasuk dalam tiga kota terbanyak pertumbuhan anak pra-remaja sebanyak 118,804 anak per tahunnya. Sebab itu, dari kelompok terkecil atau keluarga menjadi lingkungan terpenting dalam mengajarkan anak mengenai bagaimana cara menggunakan atau mengakses media sosial dan menjabarkan dampak negatif dari media sosial, sehingga dapat mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.

Berdasarkan uraian tersebut dan dengan pertimbangan dari hasil data penyebaran kuisioner yang telah dilakukan, penulis merasa perlu untuk merancang media edukasi berupa buku ilustrasi yang ditujukan kepada anak yang berusia pra-remaja (4-6 SD) dan juga kepada orangtua anak yang berusia 25 tahun keatas. Sehingga penulis berharap dengan adanya perancangan buku ini menjadi

alat bantu yang dapat membuat anak perlahan memahami cara bermain atau menggunakan media sosial dengan bijak, dan para orangtua juga belajar cara menyesuaikan diri kepada anak dan mengawasi perkembangan anak dengan komunikasi secara langsung. Selain untuk mencapai tujuan mengurangi dan mencegah dampak negative dari media sosial, tetapi harapan perancangan buku ini juga dapat mendekatkan hubungan komunikasi antara anak dan orangtua.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Semakin bertambahnya kasus dampak dari penggunaan media sosial pada anak-anak.
2. Banyaknya anak-anak yang belum sepenuhnya mengetahui dan mengenali cara baik menggunakan media sosial.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengidentifikasian masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan berupa beberapa pertanyaan, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media edukasi yang menarik dan mudah dipahami anak usia pra-remaja dan orangtua sehingga dapat lebih memahami cara pemakaian media sosial yang bijak.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, terdapat ruang lingkup dari penelitian dan perancangan identitas visual adalah:

1) Apa

Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi bermedia sosial diutarakan kepada anak sekolah dasar dengan rentang usia 10-12 tahun.

2) Bagian Mana

Perancangan ini media edukasi dalam mengerti apa itu media sosial, dampak positif dan negative, dan cara membatasi mengakses media sosial yang didesain ke dalam sebuah media buku menarik dan interaktif sehingga dapat dinikmati oleh target audiens, serta didukung oleh media pendukung lainnya.

3) Siapa

Target primer konsumen dari perancangan media edukasi ini adalah kepada anak sekolah dasar berusia 10-12 tahun yang tinggal di perkotaan. Dan target sekunder konsumen ditujukan kepada orangtua anak sekolah dasar usia 25 tahun keatas. Dengan tujuan untuk mempererat hubungan komunikasi orangtua dan anak dengan mendampingi anak membaca sekaligus mengedukasi anak dalam penerapannya.

4) Dimana

Penelitian perancangan ini dilakukan kepada anak sekolah dasar berusia 10-12 tahun di kota Pekanbaru, Riau.

5) Kapan

Pengumpulan data, pengembangan hingga observasi, proses perancangan, hingga pengkaryaan akan dilakukan dalam rentang waktu pada bulan Oktober 2021 sampai Februari 2022.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang media komunikasi visual berupa buku ilustrasi sebagai media edukasi bermedia sosial untuk anak-anak pra-remaja usia 10-12 tahun sehingga meningkatkan kesadaran orangtua dalam pentingnya edukasi bermedia sosial pada anak, serta anak dapat memahami cara menggunakan media sosial yang bijak.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Sumber Data Primer

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu cara dalam pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi langsung terhadap objek yang diteliti, baik dalam situasi buatan atau sebenarnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara dalam pengumpulan data dengan bertatap muka langsung dan tanya jawab antar narasumber dan peneliti.

- Wawancara terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan antara penulis dan narasumber/responden dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu oleh penulis.

- Wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan antara penulis dan narasumber/responden dengan tidak menggunakan daftar pertanyaan, melainkan secara langsung dan bebas.

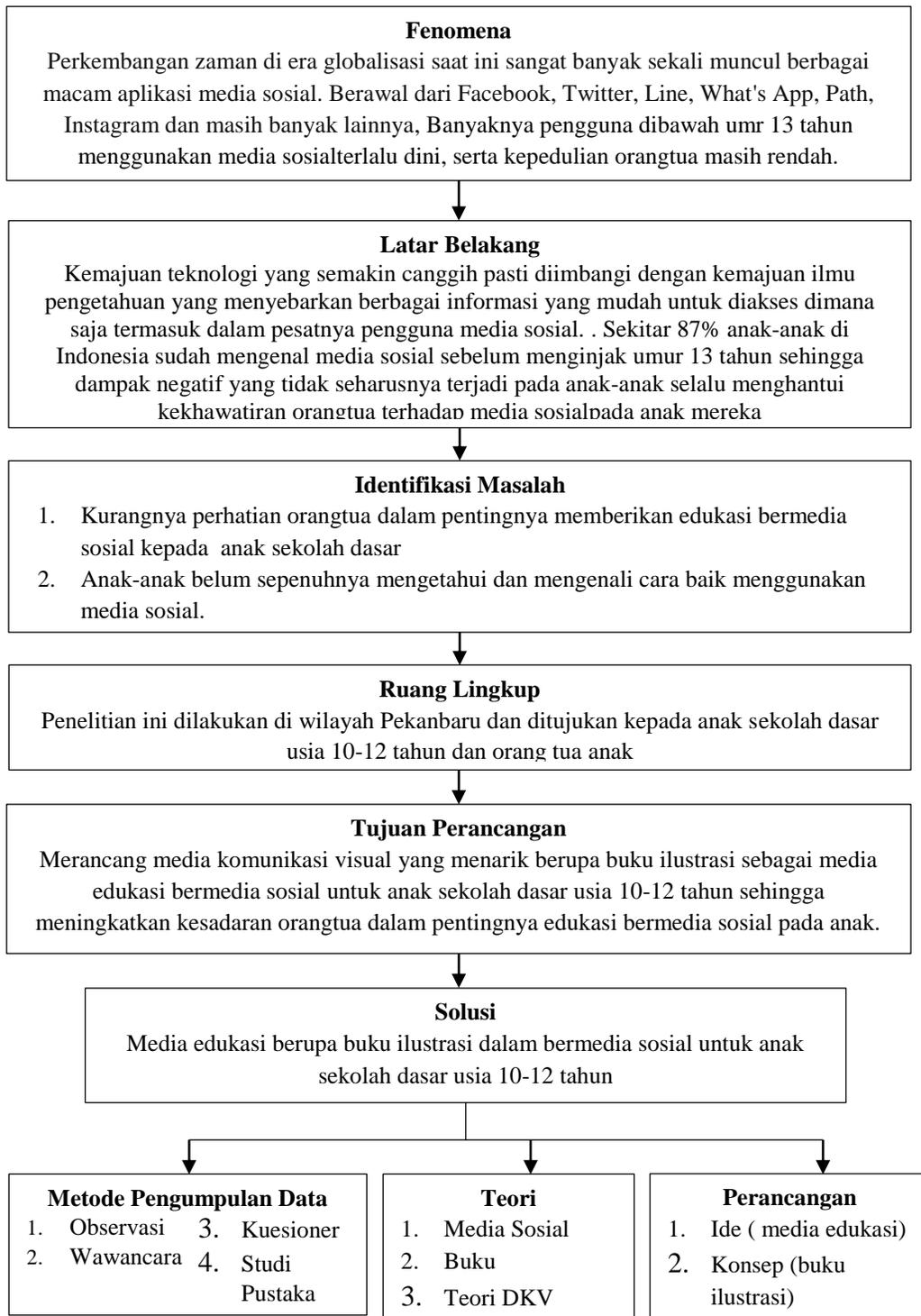
3. Angket

Angket merupakan salah satu cara dalam pengumpulan data dengan menggunakan seperangkat pertanyaan yang diberikan kepada subjek penelitian yang disusun melalui kuisioner.

1.5.2 Sumber Data Sekunder

Cara dalam pengumpulan data sumber data sekunder dengan melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, diantaranya buku-buku, jurnal, dan dokumen-dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang penjabaran dari latar belakang masalah yang terdiri dari gambaran umum mengenai masalah yang diangkat dari fenomena pengguna internet khususnya dalam media sosial yang berkembang pesat yang terjadi di Indonesia, dan juga menjelaskan fokus dari permasalahan dalam rumusan dan identifikasi masalah serta tujuan dari perancangan. Pada bab ini juga menjelaskan metode apa saja dalam pengumpulan data yang akan dilakukan dan bagaimana kerangka perancangan yang digunakan dalam penelitian.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisi tentang penjelasan teori-teori relevan yang digunakan sebagai panduan dalam menganalisis dan penguraian masalah yang diteliti.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi tentang penguraian data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan pada orang tua dan anak sekolah dasar usia 10-12 tahun, dan studi literatur berdasarkan penggunaan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Rancangan

Berisi tentang konsep perancangan yang dilakukan serta menampilkan proses awal sketsa, proses desain, hingga hasil rancangan yang sesungguhnya serta menampilkan pendukung lainnya.

5. Bab V Penutup

Berisi tentang penjelasan kesimpulan, saran dan masukan mengenai perancangan yang telah dibuat.