

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia Remaja adalah fase usia yang menurut (Sobur, 2003) adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju dewasa dan mengalami pertumbuhan pesat baik secara fisik maupun mental. Selain itu pada fase usia remaja, kondisi emosional belum mudah untuk dikendalikan karena semua tergantung kepada kondisi tiap individu yang menghadapi fase tersebut. Dapat disimpulkan jika pada fase usia remaja rentan melakukan dan mendapat perundungan di sekolah maupun lingkungan, karena kondisi mental dan emosional yang belum stabil. Kasus perundungan itu sendiri dianggap hal biasa dan lumrah terjadi sebagai candaan remaja pada umumnya, sehingga kasus perundungan menjadi suatu masalah yang sulit untuk diatasi tanpa adanya upaya pencegahan, sedangkan korban perundungan mengalami trauma secara psikis yang dapat terbawa hingga usia dewasa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, akses internet dan kecepatan untuk mendapatkan informasi jauh lebih mudah untuk diakses, menjadikan media sosial sebagai tempat untuk pengganti dunia nyata, dengan fiturnya yang memudahkan pengguna, seperti; mengirim pesan secara instan, mengirim foto, menjalin relasi secara *online*, dan lain sebagainya. Tingginya intensitas penggunaan media sosial seolah dapat menggantikan kehidupan dunia nyata, yang akhirnya dapat menggeser *bullying* tradisional ke jenis baru yang sering disebut dengan istilah *cyberbullying* atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai perundungan dunia maya (Eleanora, 2021)

Cyberbullying menjadi fenomena baru yang kerap muncul di berbagai media sosial, bahkan *cyberbullying* menjadi hal yang mengerikan bagi mereka yang pekerjaannya ada di dunia maya, dikarenakan jauh lebih berbahaya dibandingkan jenis tradisional *bullying*, karena *cyberbullying* bisa terjadi di mana saja selama ada sambungan internet. Sebagaimana dikemukakan oleh (Besley, 2009) bahwa pada perundungan tradisional, biasanya ia terjadi pada waktu jam sekolah, sementara untuk perundungan maya, ini bisa terjadi selama 24 jam.

Cyberbullying diperparah dengan fakta bahwa, perundungan dunia maya dapat terjadi dalam berbagai bentuk, menurut (Kowalski, 2014) *cyberbullying* memiliki beberapa tipe, yakni *flaming* (yaitu, online fight), *harassment*/pelecehan (yaitu, pesan berulang-ulang dan menyinggung yang dikirim kepada korban), *outing* dan tipu daya (yaitu, meminta informasi pribadi dari seseorang dan kemudian secara elektronik membagikan informasi itu dengan orang lain tanpa persetujuan individu), pengucilan (yaitu, memblokir seseorang dari daftar teman), peniruan identitas (yaitu, berpose sebagai *cyber victim* dan berkomunikasi elektronik secara negatif atau informasi yang tidak pantas dengan orang lain seolah-olah berasal dari korban) dan *cyber-stalking* (yaitu, menggunakan komunikasi elektronik untuk orang lain dengan mengirim komunikasi yang mengancam berulang-ulang).

Secara umum korban *cyberbullying* mengalami penderitaan yang sama dengan korban *bullying* di dunia nyata, yakni mengalami depresi, harga diri yang rendah, gelisah, konsentrasi berkurang, melukai diri sendiri, memiliki ide untuk bunuh diri, sampai pada kompetensi bunuh diri itu sendiri (Bussey, 2014) Situasi ini tentu saja tidak kita inginkan terjadi di lingkungan sekitar kita, namun seringkali masih terjadi dan kita terlambat untuk mengetahui maupun memberikan pertolongan pada korban, sehingga hal tersebut menjadi penting untuk kita memahami isu *cyberbullying*.

Dari *survey* yang dilakukan oleh penulis pada remaja lanjut dengan rentang umur 17-20 tahun yang berjumlah 110 responden, 90% mengetahui tentang *cyberbullying*, 88,8% pernah menemui *cyberbullying* di platform media sosial, 64,5% mengatakan jika faktor utama penyebab *cyberbullying* adalah masalah penampilan dan 77,3% akan melawan jika mereka menjadi korban *cyberbullying*. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan jika mereka mengetahui tentang adanya fenomena *cyberbullying* dan akan melawan jika mereka menjadi korban, namun pada kenyataannya hal tersebut tidak mengurangi tingkat terjadinya *cyberbullying*.

Dengan mengangkat fenomena *cyberbullying*, penulis akan merancang konten media sosial instagram sebagai bentuk kampanye terhadap isu perundungan dunia maya untuk meningkatkan *awareness* dan pencegahan

cyberbullying terhadap remaja, Media utama yang diusulkan oleh penulis adalah konten yang menambah wawasan mengenai *cyberbullying* di media sosial Instagram.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan perancangan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan konten instagram agar remaja Indonesia menyadari akibat dari *cyberbullying*?
2. Bagaimana cara meningkatkan *awareness* remaja Indonesia terhadap *cyberbullying* melalui media Instagram?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan perancangan media Instagram ini sebagai berikut:

1. Merancang konten instagram yang menarik agar pesan yang disampaikan dapat meningkatkan wawasan tentang *cyberbullying*
2. Meningkatkan *awareness* remaja Indonesia tentang *cyberbullying* melalui konten yang sudah dibuat di media Instagram.

1.4 Batasan Masalah

Supaya tidak menyimpang dari tujuan utama, maka perlu adanya batasan-batasan dari perumusan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Konteks *cyberbullying* yang akan dibuat menjadi topik pembahasan di feeds Instagram adalah: *flaming* (pertengkar dunia maya), *harassment* (pelecehan), *Denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), *Outing and Hate speech*
2. Perancangan kampanye ini hanya dibatasi untuk media instagram,
3. Perancangan kampanye hanya dibuat dalam bentuk *feeds*, *reels* dan *instagram story*.
4. Perancangan kampanye ini dibatasi hanya untuk penyelesaian tugas akhir.
5. Media perancangan memuat *awareness*, wawasan dan edukasi tentang *cyberbullying* untuk remaja Indonesia.
6. Sasaran atau target segmentasi dari kampanye ini adalah remaja Indonesia.

7. Konsep desain yang diusung menyesuaikan khusus untuk remaja Indonesia.
8. Media pendukung untuk kampanye *cyberbullying* ini adalah, *sticker*, pin, poster, x-banner dan *jar of words*.

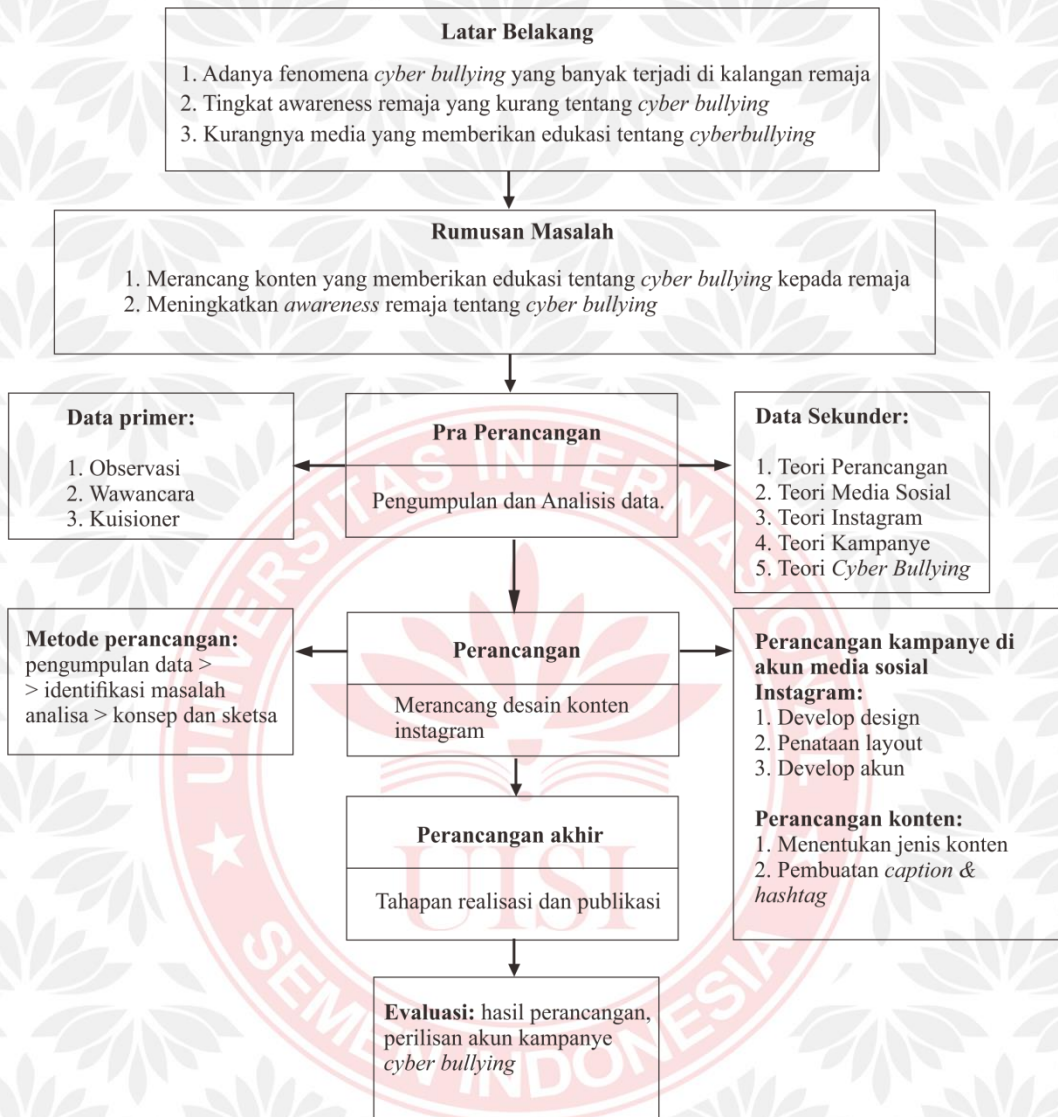
1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang terlampir di atas, penulis melampirkan beberapa manfaat dalam penelitian, yaitu:

1. Bagi penulis, Sebagai saran untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi Desain Komunikasi Visual, serta dapat mengerti dengan jelas bagaimana mendesain konten Instagram yang dapat memberi manfaat.
2. Bagi Akademik, peneltian ini dapat dijadikan sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Internasional Semen Indonesia mengenai permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.
3. Bagi pembaca, sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya, serta memberikan gambaran umum terutama tentang permasalahan *cyberbullying*.
4. Bagi umum, diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan serta bermanfaat bagi kehidupan.

1.6 Kerangka Berpikir

Tabel 1. 1 Kerangka Pemikiran



Sumber: Penulis, 2022