

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet yang semakin cepat berbanding lurus dengan jumlah penggunaannya yang semakin banyak. Dalam jurnal yang ditulis oleh Septania, dkk (2020), Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia memaparkan bahwa pada akhir Januari 2020, jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia mencapai 175.4 juta individu. Sementara itu, total jumlah penduduk di Indonesia sekitar 272.1 juta penduduk. Sehingga prosentase penduduk Indonesia yang sudah menggunakan internet sebesar 64.46%. Dalam data survei yang dilakukan oleh APJII di tahun 2019 menunjukkan bahwa 67,8% pengguna internet berusia 10-55 tahun di Indonesia mengakses internet melalui ponsel atau *smartphone*.

Menurut data We are Social (2019), Indonesia menduduki urutan kelima tertinggi di dunia dalam jangka waktu penggunaan internet harian yaitu selama 8 jam 36 menit sehari. Menurut Hapsari, dkk (2015) (dalam Hakim, dkk, 2017) memaparkan bahwa penggunaan internet terbesar di Indonesia adalah remaja dengan rentan usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7%-30%. Rentan usia tersebut termasuk ke dalam generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang dilahirkan berkisar pada tahun 1995-2009 (11-25 tahun), dan sering disebut dengan generasi teknologi (Stillman, dkk, 2019 dalam Septania, dkk, 2020). Tapscott (2008) (dalam Septania, dkk, 2020) mengatakan bahwa generasi yang paling terdampak dari perkembangan teknologi informasi yang pesat adalah generasi Z.

Akses internet yang dilakukan tidak selamanya berdampak positif karena hampir dari 80% remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi yang ada di Indonesia kecanduan internet dan sebagian dari para remaja ini menyalahgunakan internet untuk hal yang merugikan. Sebanyak 24% mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang asing atau orang yang tidak

dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk bermain game online secara berlebihan (Hapsari, dkk, 2015 dalam Hakim, dkk, 2017)

Suprpto, dkk (2005) (dalam Hakim, dkk, 2017) mengatakan bahwa semakin banyak penggunaan internet di Indonesia, maka akan membawa kosekuensi meningkatnya kecanduan terhadap internet atau yang sering dikenal dengan istilah *internet addiction*. Profesor bidang psikiatri dan neurosains perilaku, Dr Michael Van Amerigen (2016) di McMater University, melakukan studi pada 245 orang mahasiswa baru yang menghabiskan banyak waktu untuk *online*. Dari hasil studi yang dilakukan menunjukkan bahwa orang-orang yang kecanduan internet memiliki tanda-tanda implusif, depresi, cemas dan stres.

Psikolog klinis Linda Setiawati (2019) mengatakan bahwa penggunaan media sosial yang tidak tepat dan berlebihan dapat memberikan dampak negatif, baik dari segi fisik, psikologis dan sosial. Dampak secara fisik contohnya adalah masalah pengelihatan dan masalah tidur. Penggunaan media sosial membuat individu menatap layar dengan rentan waktu yang lama sehingga membuat mata menjadi kelelahan. Sedangkan masalah psikologis yang dapat muncul adalah *cyberbullying*, munculnya ketergantungan dengan media sosial.

Seorang psikolog dan psikoanalisis, Serani (2020) memaparkan bahwa berkenaan dengan kesehatan mental, buku bergambar adalah salah satu cara yang bermakna untuk menjangkau dan mengajari anak-anak tentang emosi, regulasi, dan perawatan diri. unesco (2016) menyebutkan bahwa indonesia berada pada urutan kedua dari bawah pada literasi dunia. Data dari unesco menunjukkan bahwa hanya 0,001% prosentase besaran minat membaca masyarakat Indonesia. Artinya hanya 1 dari 1,000 orang Indonesia yang gemar membaca. Namun berdasarkan studi riset yang dilakukan oleh Oktarina, dkk (2020) didapatkan bahwa penggunaan buku bergambar (*picture book*) dapat memotivasi pelajar muda dalam meningkatkan minat membaca. Buku bergambar menjadi media efektif sebagai media pembelajaran terutama dalam membaca untuk pelajar muda. Dengan buku bergambar, proses pembelajaran akan lebih meyenangkan dan menarik.

Good, dkk (1991) (dalam Masni, 2015) mendefinisikan bahwa motivasi merupakan salah satu penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku seseorang dalam melakukan perbuatan tertentu. Individu yang akan melakukan perbuatan

mempunyai suatu penggerak dan mengarahkan untuk melakukan perbuatan tersebut agar tercapainya tujuan yang diinginkan. Mc Donald (dalam Syafi'i, 2017) mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan.

Perancangan buku ilustrasi motivasi sebelumnya pernah dilakukan oleh Prajugo, dkk (2014), judul dari buku yang dirancang adalah "*Some Things that Money Can't Buy*". Perancangan buku ilustrasi interaktif bertujuan untuk memberikan motivasi dan informasi tentang pengembangan diri bagi mahasiswa usia 19-25 tahun. Mahasiswa umumnya mendapatkan materi pengembangan diri melalui seminar, bimbingan, dan sebagainya. Namun karena materi tersebut disampaikan dari satu orang kepada banyak orang dalam acara formal, seringkali mahasiswa merasa bosan dan tidak terlalu mendengarkan sehingga tujuan utama pembicara pun tidak tersampaikan. Buku ini dianggap penting dan akan menjadi sarana yang tepat bagi para mahasiswa untuk melakukan refleksi diri, menuangkan pikiran dan rahasia mereka kedalam buku tersebut, buku ini menjadi suatu barang yang bersifat personal dan dekat dengan mereka sendiri selaku pembaca. Buku ini dibuat menyerupai jurnal atau diary pribadi. Namun dalam buku ini disertai dengan *inspirational quotes* dan *inspirational story, quotes*, ilustrasi, serta kolom-kolom kosong yang akan menjadi media bagi pembaca untuk berinteraksi, menuangkan pikiran dan impiannya.

Perancangan serupa juga dilakukan oleh Utarie, dkk (2018), judul dari buku yang dirancang adalah "*Ennéa*". Buku "*Ennéa*" merupakan buku cerita bergambar, dengan tujuan perancangan buku adalah untuk memotivasi diri siswa SMP. Mengembalikan mood atau semangat siswa yang kelelahan dalam pelajaran. Dalam perancangan ini, proporsi gambar dan tulisan dibuat seimbang. Bahasa yang digunakan bukan bahasa baku, bertujuan untuk memudahkan informasi yang diberikan lewat cerita dan gambar kepada target *audience*.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti terinspirasi untuk melakukan perancangan buku ilustrasi interaktif yang berisikan motivasi untuk generasi Z. Motivasi yang dimaksud adalah motivasi untuk menggunakan internet yang lebih sehat dan positif, serta memotivasi mereka untuk mencintai diri sendiri, dan menjadi lebih produktif di dunia nyata. Ilustrasi yang ada di dalam buku pun

merespon tentang perasaan apa saja yang mereka rasakan selama menggunakan internet, sedangkan tulisan atau narasi yang ada berisikan *quotes* motivasi yang bisa merubah cara pandang mereka tentang dunia internet. Pada gaya gambar yang digunakan, peneliti menggunakan gaya gambar surealisme. Peneliti memilih gaya ilustrasi surealisme karena dengan gaya ini peneliti dapat memvisualisasikan permasalahan lebih luas tanpa adanya batasan oleh aturan-aturan seperti yang ada pada gaya ilustrasi lain. Breton (1896) (dalam thecollector.com, 2020), pemimpin lingkaran surealis, percaya bahwa eksplorasi pikiran bawah sadar melalui seni dapat membebaskan individu dari kendala masyarakat modern. Freud (1856) menguraikan tentang bagaimana pikiran bawah sadar manusia mempengaruhi pengalaman hidup yang disadari. Pikiran manusia dan alasan tindakan manusia, mulai mengambil kompleksitas konflik internal dan keinginan. Surealisme mengeksplorasi ketegangan yang telah dibatasi oleh psikoanalisis dan menyampaikannya kepada pemirsa. Psikoanalisis tidak hanya mengungkapkan kedalaman tersembunyi dari pikiran bawah sadar tetapi juga membatasi mekanisme yang digunakan pikiran bawah sadar untuk menciptakan dan menunjukkan makna utama dari kehidupan psikis individu.

Dikarena buku yang dirancang juga merupakan buku interaktif, maka di dalam buku berisi konten-konten seperti *art therapy* sebagai salah satu konten interaktif yang dapat membantu pembaca untuk lepas sejenak dari permasalahan yang dihadapi. Jenis *art therapy* yang dipilih adalah seni visual berupa menggambar dan mewarnai. Tidak hanya itu peneliti juga memasukkan beberapa konten interaktif lainnya seperti tanya jawab, intruksi melakukan sesuatu dalam buku seperti menulis ataupun sekedar coret-coret sebagai bentuk meluapkan emosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memotivasi generasi Z agar terhindar dari bahaya kecanduan internet?
2. Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif sebagai media motivasi terhadap generasi Z yang kecanduan internet?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka ditemukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi kepada generasi Z agar terhindar dari bahaya kecanduan internet
2. Merancang buku ilustrasi interaktif sebagai media motivasi bagi generasi Z yang kecanduan internet

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat dengan tujuan agar peneliti tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam melakukan perancangan. Dalam perancangan ini terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi ini dibuat berdasarkan target *audience* yang telah ditentukan yakni generasi Z yang sering menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari.
2. Perancangan dilakukan dalam ruang lingkup ilustrasi dengan gaya surealisme yang mana tidak hanya ilustrasi saja yang ada di dalam buku, namun quotes motivasi yang dikemas dalam bentuk cerita pendek dan konten interaktif.
3. Perancangan akan dilakukan sampai tahap *prototype* dalam bentuk buku fisik tanpa kampanye, dipublikasi atau pun dijual.
4. Konten buku yang melalui proses evaluasi psikolog.
5. Dalam tahap perancangan terdapat *marketing*, namun *marketing* yang dibuat hanya sampai dengan pembuatan poster dan media pendukung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada:

- 1) Bagi akademik
Sebagai salah satu arsip perpustakaan dan referensi dalam perancangan dan dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya.

2) Bagi peneliti

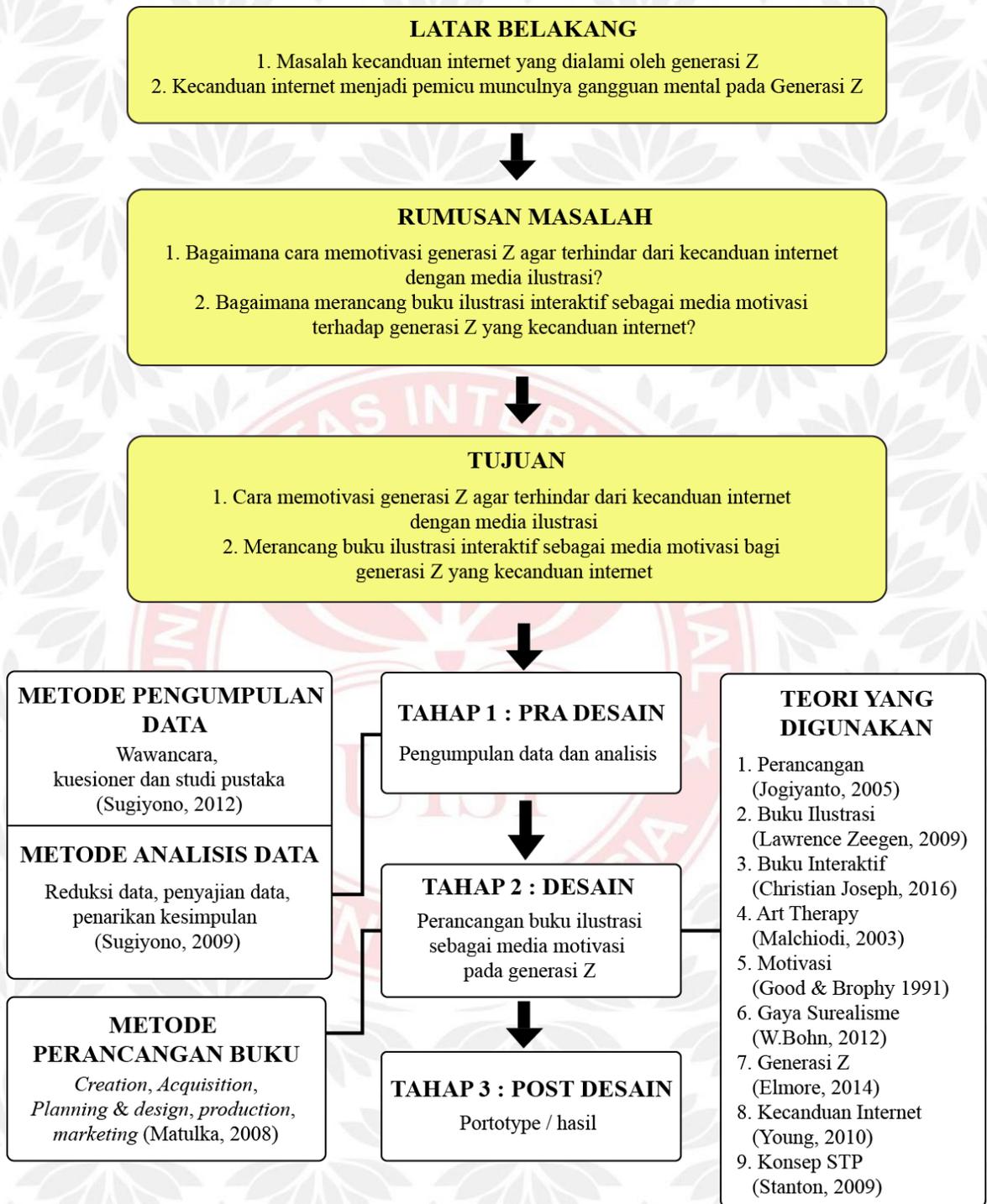
Dapat dijadikan sebagai referensi bahan literatur maupun sebagai bahan penelitian selanjutnya. Sebagai karya yang bermanfaat bagi masyarakat.

3) Bagi masyarakat

Dengan perancangan buku ilustrasi ini diharap masyarakat khususnya generasi Z yang kecanduan internet, dapat merasa terbantu dengan adanya buku ini.



1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir