

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cyberbullying merupakan salah satu bentuk kekerasan digital yang semakin mengkhawatirkan di era perkembangan teknologi saat ini. Fenomena ini terjadi ketika seseorang secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan agresif melalui media digital, seperti mengejek, menghina, memperlakukan, atau mengintimidasi orang lain secara daring. Di Indonesia, kasus *Cyberbullying* di kalangan pelajar SMA menunjukkan angka yang cukup tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dipublikasikan oleh Jurnal Pembangunan Pendidikan, sebanyak 69,64% pelajar SMA pernah mengalami atau terlibat dalam praktik *Cyberbullying*, baik sebagai pelaku maupun korban. Kondisi ini tentu tidak bisa diabaikan, karena dampaknya tidak hanya secara sosial, tetapi juga psikologis, seperti munculnya rasa rendah diri, depresi, bahkan keinginan untuk mengakhiri hidup (Efianingrum, Dwiningrum, & Nurhayati, 2021).

Peningkatan kasus *Cyberbullying* sangat berkaitan erat dengan tingginya penggunaan media sosial di kalangan remaja. Akses terhadap media sosial seperti Instagram, dan TikTok memungkinkan remaja untuk saling terhubung, namun di sisi lain juga membuka peluang terjadinya perundungan secara daring. Media sosial menjadi ruang bebas yang kerap digunakan untuk menyebarkan komentar negatif atau bahkan ujaran kebencian. Menurut riset yang diterbitkan dalam Jurnal Analitika, perilaku negatif remaja di media sosial memiliki kontribusi besar terhadap meningkatnya kasus *Cyberbullying*, terutama karena minimnya edukasi tentang etika berkomunikasi digital dan tingginya impulsivitas dalam berekspresi secara daring (Mursinun & Riswanto, 2020).

Remaja SMA termasuk dalam kelompok usia yang sangat rentan terhadap dampak *Cyberbullying*. Pada fase ini, remaja sedang berada dalam

proses pencarian jati diri dan sangat terpengaruh oleh lingkungan sosial, termasuk opini yang beredar di media sosial. Keterikatan emosi dan dorongan untuk mendapat pengakuan sosial membuat mereka lebih mudah merasa tertekan saat menerima komentar negatif di dunia maya. Penelitian yang dilakukan oleh Daeli (2024) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dengan tingkat kesejahteraan mental siswa SMA di Jakarta Barat. Semakin tinggi keterlibatan mereka dalam dunia maya, semakin besar pula potensi tekanan psikologis yang dirasakan (Daeli, 2024). Fenomena ini semakin kompleks ketika melihat konteks sosial di kota besar seperti Jakarta. Sebagai ibu kota dan pusat digitalisasi, remaja di Jakarta memiliki akses internet dan media sosial yang lebih luas dibandingkan daerah lain. Penelitian yang dilakukan di wilayah Jakarta Selatan mencatat bahwa sekitar 25,9% mahasiswa mengaku pernah menjadi korban *Cyberbullying* melalui platform seperti Instagram dan Twitter (Witjaksono, Hanika, & Pratiwi, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa *Cyberbullying* tidak hanya terjadi di ruang tertutup, melainkan sudah menjadi persoalan publik yang menyebar luas di ruang digital kota metropolitan, termasuk di kalangan pelajar SMA.

Untuk merespons permasalahan ini, dibutuhkan pendekatan komunikasi visual yang mampu menyentuh aspek emosional dan sekaligus memberikan edukasi yang berpotensi membantu remaja memahami isu ini secara mendalam. Salah satu media yang memiliki potensi kuat dalam menyampaikan pesan sosial secara menarik dan komunikatif adalah video *motion graphic* (Mansour, 2025). Media ini menggabungkan unsur narasi, ilustrasi bergerak, tipografi dinamis, dan audio yang mampu menarik perhatian target audiens, khususnya remaja yang terbiasa mengonsumsi konten visual digital. *Motion graphic* berpotensi bisa meningkatkan pemahaman dan daya ingat informasi secara lebih baik dibandingkan media statis. Keunggulan lainnya adalah sifatnya yang singkat, padat, dan mudah dibagikan di berbagai platform digital seperti Instagram atau TikTok

(Nataliyani, Bazaleel, Maharani, & Prestiliano, 2024). (Anindito & Sirait, 2023)

Berdasarkan latar belakang tersebut, tugas akhir ini mengusulkan perancangan video *motion graphic* berjudul “Pikir Sebelum Mengetik” sebagai media kampanye pencegahan *Cyberbullying* untuk remaja SMA. Judul ini dipilih karena menyiratkan ajakan reflektif agar remaja berpikir secara bijak sebelum mengunggah atau menuliskan sesuatu di media sosial. Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta mendorong perubahan sikap agar remaja lebih bertanggung jawab dalam berkomunikasi digital. Dengan pendekatan visual yang komunikatif dan sesuai dengan gaya hidup remaja, media ini berpotensi menjadi solusi preventif dalam menghadapi fenomena *Cyberbullying* di lingkungan pelajar SMA, khususnya di wilayah urban seperti Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Masalah pertama, tingginya kasus *Cyberbullying* di kalangan remaja SMA yang menunjukkan bahwa remaja masih belum memiliki kesadaran penuh terhadap dampak buruk perilaku perundungan di dunia maya.
2. Masalah kedua, Kurangnya edukasi dan literasi digital yang menjangkau remaja secara emosional dan komunikatif, terutama dalam hal etika berkomunikasi dan bertanggung jawab saat menggunakan media sosial dan kebutuhan akan media visual yang bisa menyampaikan pesan secara singkat, kuat, dan mudah diakses, mengingat remaja lebih tertarik pada konten visual yang cepat dikonsumsi seperti video singkat di Instagram atau TikTok.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Pesan apa yang perlu disampaikan kepada remaja SMA untuk mencegah perilaku *Cyberbullying* melalui ajakan berpikir sebelum mengetik di media sosial?
2. Bagaimana menyampaikan pesan tersebut melalui media video *motion graphic* yang sesuai dengan karakter dan kebiasaan konsumsi media remaja SMA?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

1. Merumuskan pesan kampanye yang dapat mendorong kesadaran remaja SMA agar lebih bijak dalam berkomunikasi di media sosial
2. Merancang video *motion graphic* sebagai media kampanye sosial yang dapat menyampaikan pesan pencegahan *Cyberbullying* di platform digital yang akrab dengan remaja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi komunikasi visual untuk kampanye sosial, khususnya yang menasar remaja sebagai target audiens. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada penguatan literasi visual dalam menyampaikan pesan-pesan sosial yang bersifat edukatif dan persuasif melalui media yang relevan dengan perkembangan digital saat ini

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan media kampanye pencegahan *Cyberbullying* yang dapat digunakan di lingkungan sekolah maupun pada platform digital yang sering digunakan oleh remaja. Melalui pendekatan visual yang dekat dengan keseharian mereka, media ini berpotensi meningkatkan kesadaran, membentuk sikap kritis, dan mendorong perilaku bijak saat berinteraksi di media sosial. Selain itu, hasil

dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan atau inspirasi bagi desainer komunikasi visual maupun institusi pendidikan dalam merancang media kampanye sosial yang relevan, kreatif, dan memiliki dampak positif bagi audiens muda.

3. Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Penelitian ini dapat memperkaya karya ilmiah dan praktik desain berbasis isu sosial yang aplikatif, serta memperlihatkan kontribusi nyata mahasiswa dalam menjawab persoalan masyarakat melalui pendekatan desain komunikasi visual.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi wadah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, riset visual, serta merancang strategi komunikasi yang efektif dan kontekstual dalam bentuk media kampanye sosial.

5. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menciptakan lingkungan digital yang sehat, serta mendorong partisipasi aktif dalam mencegah *Cyberbullying* di kalangan remaja.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab yang tersusun secara sistematis untuk memudahkan pemahaman terhadap proses perancangan dan hasil akhir. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan membahas latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini menjadi landasan awal dalam memahami konteks dan arah perancangan.
2. BAB II Tinjauan Pustaka Berisi landasan teori yang mendukung perancangan, mencakup teori *Cyberbullying*, media sosial, karakteristik remaja, teori komunikasi visual, serta pengertian dan potensi media *motion graphic* sebagai sarana kampanye sosial.

3. BAB III: Metodologi Desain Menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur deskriptif. Bab ini juga mencakup teknik pengumpulan data, analisis data, serta pendekatan desain dalam proses perancangan.
4. BAB IV: Strategi Kreatif membahas hasil analisis data yang menjadi dasar dalam merumuskan strategi komunikasi dan konsep visual. Termasuk di dalamnya adalah penentuan pesan utama (what to say), cara penyampaian (how to say), gaya visual, tone of voice, narasi, serta pengembangan elemen visual dan alur produksi media video *motion graphic*.
5. BAB V: Penutup berisi kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan serta saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media kampanye serupa di masa mendatang..

