

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cyberbullying ialah salah satu ancaman berkelanjutan yang dilaksanakan pelaku terhadap individu tertentu dengan menggunakan media atau perangkat elektronik yang sengaja dilakukan untuk dengan tujuan ataupun maksud yang dapat mengakibatkan kerugian (Hellsten, 2017). Dengan kata lain, adalah perilaku yang melecehkan atau menghina orang lain lewat pesan teks, gambar/foto ataupun video di situs web atau platform media sosial seperti Instagram, Tik Tok, WhatsApp, Line, Facebook, Twitter, dan lainnya yang isinya cenderung merendahkan dan melecehkan (Riswanto & Marsinun, 2020).

Hasil tinjauan perundungan di Indonesia, dijumpai tiga obyek *cyberbullying* selain yang ada pada individu yakni menyangkut wilayah, agama, serta instansi ataupun profesi tertentu (Rastati, 2016). Saat ini *cyberbullying* sering terjadi pada kalangan remaja. Berkomunikasi lewat layanan internet yang dikenal dengan media sosial merupakan salah satu wujud komunikasi sosial para remaja. Hal tersebut didukung oleh data statistik dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2019 yang menyatakan bahwasanya ada sekitar 171 juta pemakai internet di Indonesia, sebagian besar berusia antara 15-19 serta 20-24, dan dari 171 juta pemakai tersebut, 150 juta menggunakan untuk mengakses media sosial. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya pemakai internet di Indonesia sebagian besar adalah umur produktif serta sebagian besar yang mengakses layanan internet pada mengakses media sosial adalah remaja. (Riswanto & Marsinun, 2020).

Menurut Nadiem Kariem (2021), berlandaskan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terjadi kenaikan yang signifikan terhadap *bullying online* kepada pelajar antara tahun 2011 hingga 2019, jumlahnya mencapai 2.473 orang. Dampak negatif perlakuan *cyberbullying* dapat menyebabkan korban mengalami rasa takut, kecemasan, ketidaknyamanan, menghindari dari lingkungan

sosial, gangguan pada kesehatan fisik dan mental, bahkan dapat menyebabkan seseorang depresi hingga bunuh diri (Rifauddin, 2016). Seperti kasus bunuh diri di Indonesia, seorang siswi SMP asal Jakarta berinisial SN (14 tahun) dirundung dan diancam akan dipukuli jika tidak memenuhi janjinya untuk bunuh diri melalui pesan WhatsApp (Hot.grid.id, 18 Januari 2020). Kasus lainnya, seorang siswi SMA di Jawa Tengah yang mengalami perundungan oleh seniornya dikarenakan tidak menggunakan hijab. Korban mengalami kekerasan verbal secara langsung dan juga *online* melalui media sosialnya. Lalu korban pada akhirnya memutuskan untuk pindah sekolah karena mengalami trauma (Beritasatu.com, 10 Mei 2021). Pelaporan terhadap tindakan *cyberbullying* tentu bisa dilakukan karena hal tersebut tertulis pada hukum yang ada di Indonesia, tindakan *cyberbullying* mempunyai Undang-Undang yang terikat, yaitu UU Komunikasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 memiliki pasal tentang *cyberbullying* sehingga dapat dibawa ke pengadilan.

Selain dari contoh kasus di atas, *cyberbullying* di kalangan remaja sering kali terjadi begitu halus hingga menjadi sesuatu yang biasa/normal. Hal ini disebabkan karena tanggapan terhadap *cyberbullying* merupakan hal yang wajar, seperti dalam jurnal “*Fenomena Cyberbullying di Kalangan Remaja*” oleh Nur Maya, bahwa pada kalangan pelajar sering sekali salah dalam menggunakan internet, seperti dengan mudahnya mereka meng-*update* kegiatan sehari-hari di akun media sosialnya, sebagai tempat curahan hati, liburan, mengutarakan kekesalan, dan sebagainya. Memberikan informasi tersebut membuat orang lain melihat dan dengan mudahnya mereka memberikan tanggapan positif maupun negatif, tanggapan negatif yang dimaksud ialah menyindir, menghina, menjelekkan dengan kalimat yang tidak enak dibaca. Kalimat atau kata yang mereka anggap biasa tersebut dapat menyebabkan korban merasa sakit, *anxiety*, dan melakukan *self-harm*.

Saat ini, kemunculan internet serta *smartphone* sudah mengubah gaya, kegiatan, serta kebiasaan para remaja. Kebanyakan orang mulai mempergunakan aktivitas digital dalam kehidupan sehari-hari, termasuk membaca. Kehadiran *smartphone* dan internet dalam industri membaca memudahkan individu pada mengakses materi bacaan dari bermacam sumber di seluruh dunia, meminimalkan

biaya dan mungkin mengubah karakteristik kecepatan membaca atau *skimming* (Lestari & Irwansyah, 2020).

Salah satu media untuk mendapatkan informasi adalah buku bacaan. Buku yang mengangkat topik *cyberbullying* ini di antaranya adalah buku “Cyberworld Ethics: yang Perlu Remaja & Orangtua Ketahui” karangan Feri Sulianta (2007), dan buku “Pencegahan *Cyberbullying* di Indonesia” karangan Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd. Sahrul, S.H., M.H (2019), namun buku yang sudah diterbitkan tersebut kurang efisien digunakan oleh masyarakat khususnya pada remaja yang sering menggunakan internet.

Pada dasarnya manusia lebih mudah menyerap informasi dengan menggunakan gambar dibandingkan tulisan. Salah satu penerapan buku bergambar adalah komik. Komik merupakan sebuah cerita atau rangkaian kata-kata melalui visual yang tersusun berurutan. Dapat diartikan bahwa komik adalah cerita bergambar yang dikombinasikan dengan teks dan efek secara visual. Komik dengan gambar berwarna mempunyai daya tarik tersendiri bagi pembacanya. Komik bisa jadi alternatif sebagai media pembelajaran (Budiarti & Haryanto, 2016).

Karena perkembangan teknologi digital dan banyaknya *platform* komik digital, banyak seniman yang memanfaatkan peluang tersebut dengan membuat komik sendiri, komik digital yang dikenal oleh masyarakat saat ini disebut juga dengan Webtoon. Fungsi Webtoon adalah untuk memudahkan masyarakat mengakses konten berupa komik langsung dari *smartphone* atau komputer tanpa mesti pergi ke toko buku serta membeli komik (Yonkie & Nugroho, 2017). Salah satu *series* yang cukup terkenal di Line Webtoon adalah “The Secret of Angel (True Beauty)”, karya dari Komikus Yaongyi. Komik beraliran romantis yang mendapatkan respons 4 Miliar pembaca dari seluruh dunia (Kompas.com, 27 Januari 2021), 6 Juta pengikut dan mendapatkan *rating* sebesar 9.7 dari 10, hal ini terbukti yang tertulis pada Webtoon. Komik ini menceritakan tentang kehidupan remaja yang dirundung baik secara langsung maupun *online* oleh teman sekolahnya.

Dengan mempertimbangkan hal-hal yang sudah diuraikan tersebut, observasi ini mengangkat topik berjudul “Perancangan Ilustrasi Webtoon sebagai Media Kampanye Sosial *Cyberbullying* untuk Remaja” dengan tujuan utamanya

adalah mengedukasi masyarakat khususnya remaja supaya lebih berhati-hati dalam memakai media sosial sebagai bentuk pencegahan *cyberbullying*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, sehingga permasalahan yang bisa diidentifikasi yaitu:

1. Kurangnya kesadaran masyarakat khususnya remaja tentang *cyberbullying* yang masih dianggap sesuatu yang biasa/normal.
2. Kurangnya kesadaran pengguna media sosial dalam beretika atau tutur kata yang baik.

1.3 Rumusan Masalah

Dari mengidentifikasi permasalahan, maka rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan *awareness* pada remaja terhadap *cyberbullying* yang masih sering terjadi di media sosial?
2. Bagaimana merancang komik digital yang dapat dipahami oleh masyarakat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya *cyberbullying*?

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah tersebut, sehingga yang jadi tujuan perancangan ini yaitu:

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya remaja tentang *cyberbullying* yang masih dianggap sesuatu yang sepele.
2. Meningkatkan kesadaran anak remaja dalam beretika atau tutur kata yang baik.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari observasi dan perancangan ilustrasi komik digital ini dapat dijabarkan menjadi 5W + 1H, yaitu:

a. *What*

Ilustrasi komik digital yang memberikan informasi kepada masyarakat khususnya anak remaja untuk meningkatkan kesadaran bahayanya *cyberbullying*.

b. *Who*

Segmen utama yang akan dituju adalah anak remaja dengan kisaran umur 12-18 tahun, karena umur tersebut merupakan usia-usia produktif dalam penggunaan media sosial.

c. *Why*

Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat pengguna media sosial dalam beretika yang dapat menyebabkan *cyberbullying* itu terjadi, maka dari itu penulis merancang sebuah komik digital untuk menyadarkan masyarakat akan bahayanya *cyberbullying*.

d. *When*

Pengumpulan data akan dilakukan sejak Februari sampai dengan Maret 2022, sedangkan untuk merancang komik digital itu sendiri akan dilaksanakan mulai April sampai dengan Juni 2022.

e. *Where*

Observasi ini dilaksanakan di kota Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi), untuk komik ini akan dipublikasikan pada media Webtoon yang dapat dilihat oleh seluruh Indonesia.

f. *How*

Komik digital ini akan dirancang semenarik mungkin yang dapat mempermudah audiens dalam membaca.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat untuk Peneliti

Manfaat perancangan komik digital ini bagi peneliti, supaya menambah keterampilan serta pengalaman selama yang sudah didapatkan dalam perkuliahan sekaligus memberikan informasi kepada masyarakat khususnya anak remaja tentang dampak perbuatan *cyberbullying*.

1.6.2 Manfaat untuk Masyarakat

Manfaat perancangan komik digital ini bagi masyarakat agar masyarakat menjadi paham tentang bahayanya *cyberbullying* yang dilakukan oleh para pelaku kepada korban meskipun hanya sebuah ketikan yang dianggap biasa/normal tetapi hal tersebut dapat mengakibatkan korban merasa trauma, depresi, *self-harm*, bahkan bunuh diri.

1.6.3 Manfaat untuk Universitas Pembangunan Jaya

Hasil perancangan yang telah dibuat penulis akan memberikan pemahaman yang lebih baik kepada mahasiswa atau mahasiswi Universitas Pembangunan Jaya tentang penelitian selanjutnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun susunan penulisan laporan Tugas Akhir yang dilakukan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menerangkan mengenai latar belakang masalah yang mengenai *cyberbullying*, rumusan/identifikasi permasalahan dari latar belakang, tujuan perancangan, ruang lingkup, dan manfaat penelitian tentang topik Tugas Akhir (TA) serta terdapat sistematika penulisan laporan TA.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan kajian teori atau dasar pemikiran yang digunakan dalam penelitian sebagai pedoman dalam merancang komik, penelitian terdahulu serta kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metodologi desain, dari sistematika perancangan, dan pencarian data.

BAB IV : ANALISIS, KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjabarkan analisis data yang sebelumnya sudah dijelaskan serta menjelaskan tentang konsep perancangan yang akan dibuat mulai dari tahap konsep

kreatif, konsep visual, dan konsep media serta menampilkan hasil perancangan, mulai dari sketsa dibuat sampai hasil akhir perancangan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran ataupun masukan terhadap pihak terkait.



