

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era sekarang internet sudah bukan merupakan barang yang mewah lagi, hal tersebut membuat akses ke sosial media menjadi sangat mudah. Berita atau informasi yang didapat bisa menjadi sangat cepat, hal ini bisa menjadi pedang bermata dua untuk para remaja yang masih mencari jati dirinya, di satu sisi para remaja bisa menggunakan internet untuk kegiatan yang positif seperti mengembangkan minat dan bakat mereka, namun pada sisi yang lain internet dapat menjadi hal yang negatif, salah satu contohnya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah bentuk baru dari sikap pembullyingan yang menggunakan media elektronik dan telah dianggap lebih buruk daripada *traditional bullying* dalam konsekuensinya bagi korban (Sticca & Perren, 2012). Pengertian *cyberbullying* hampir sama dengan bullying yakni tindakan mengejek, mencemooh, intimidasi, menghujat dan menekan orang lain sehingga memberikan dampak psikis yang negatif. Hanya saja *cyberbullying* menggunakan saluran new media, seperti Instagram, twitter dan sejenisnya (Andhita, 2022). Mereka bisa menggunakan kata-kata yang dapat melukai perasaan seseorang melalui dunia maya sehingga membuat korban merasa sakit hati. *Cyberbullying* tidak hanya memiliki 1 macam saja, namun *cyberbullying* terbagi menjadi bermacam-macam tipe. Seperti yang disampaikan oleh Willard (2007) *Cyberbullying* dibagi menjadi beberapa macam, yakni *Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Denigration, Impersonation, Outing and Trickery*.

Cyberbullying juga berdampak dimana korban merasa tidak nyaman dan tertekan, kondisi tersebut membuat korban tidak semangat untuk melakukan aktifitas dan jarang masuk kelas (Oktariani dkk. 2022). Dampak umum yang dialami para korban adalah seperti dipermalukan, stress dan depresi yang mengarah pada penghinaan serta tekanan yang terjadi terus menerus kepada korban sehingga menyebabkan sedih dan tertekan (Arif & Rifani, 2020). Hal tersebut bisa memiliki dampak yang sangat buruk kepada remaja di Indonesia baik dari sisi akademis, maupun dari sisi non-akademis.

Menurut data dari unicef tahun 2020 menunjukkan bahwa polling dari 2,777 data dari pemuda Indonesia rentan umur 14-24 tahun bahwa 45% pemuda pernah terkena dampak dari *cyberbullying*, dan laki laki memiliki persentasi lebih tinggi terkena *cyberbullying* daripada perempuan (49% banding 41%). *Cyberbullying* yang paling sering dilakukan adalah gangguan melalui pesan (45%), penyebaran foto/video personal (41%), dan *cyberbullying* yang lainnya (14%). (Unicef : Bullying in Indonesia, 2020). Menurut keterangan dari beberapa remaja yang

telah di beri kuisioner oleh peneliti para remaja seringkali mengetahui sikap *cyberbullying* yang terjadi di lingkungannya seperti mengetahui perdebatan di media sosial yang tak kunjung usai hingga memicu penghinaan, penyebaran informasi palsu tentang diri sendiri/seseorang disekitar, dan juga terjadinya penghinaan online secara berulang terhadap seseorang disekitar. Menurut mereka *Cyberbullying* lebih sering ditemui di media sosial dan disusul oleh game online.

Pada tahap remaja, internet merupakan hal yang tidak bisa dilepaskan. Para remaja seringkali bersosialisasi melalui internet, mulai dari penggunaan sosial media, bermain *video games*, hingga menonton video di Youtube. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 pengguna internet berdasarkan usia, penetrasi internet tertinggi berada di kelompok usia 13-18 tahun. Hampir seluruhnya (99,16%) kelompok usia tersebut terhubung ke internet, lalu disusul dengan kelompok usia 19-34 tahun dengan penetrasi internet sebesar 98,64%.

Masa remaja diidentikan sebagai masa individu mulai berusaha mengenal diri melalui eksplorasi dan penilaian karakteristik psikologis diri sendiri sebagai upaya untuk dapat diterima sebagai bagian dari lingkungan (Oktariani dkk. 2020). Remaja adalah sosok yang paling mudah terpengaruh dan masih berjiwa labil (Natalia, 2016). Tanpa adanya pengetahuan tentang *cyberbullying* kepada remaja maka para remaja akan lebih egois dalam menggunakan jejaring sosial, dan tidak tahu mana yang benar dan mana yang salah. Para remaja juga memiliki kecenderungan untuk meniru yang ada di jejaring sosial tanpa mengetahui apa yang sebenarnya terjadi, maka dari itu *cyberbullying* terjadi paling banyak pada rentang remaja.

Animasi dalam bahasa Indonesia berasal dari kata "Animation". Animation berasal dari bahasa Yunani, anima, yang berarti "napas" dan napas identik dengan "hidup", hingga animasi secara sederhana adalah "memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya". Definisi lain dari animasi yaitu menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak (Gumelar, 2011). Video Animasi dapat digunakan sebagai wadah edukasi sehingga dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan (Thamrin, Suasana, dan Cahyadi, 2018). Dalam uji coba pemutaran film animasi yang dilakukan oleh Magono, Erandaru, dan Chayadi (2020) mendapatkan kesimpulan bahwa anak-anak remaja dapat mengerti dan paham dengan pesan yang disampaikan dalam film animasi yang telah diputar. Animasi 3d memiliki dasar dari animasi 2d, namun dengan detail dan proses yang canggih, perbedaan mendasar antara animasi 3d dan 2d terdapat pada dimensi

spasial. Ukuran pada animasi 3d telah disesuaikan untuk membuat gambar terasa lebih nyata dan membuat para audience merasa hidup didalam animasi. (Du, 2021).

Dengan permasalahan yang ada, maka penulis melakukan perancangan animasi 3D edukasi anti *cyberbullying* untuk kalangan remaja. Animasi 3D ini diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada para remaja berupa tidak melakukannya *cyberbullying* kepada para teman dan juga orang-orang yang ada di internet agar tidak mengganggu dan merusak psikologis orang-orang yang ada di internet.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Sebanyak 45% remaja di Indonesia berumur 14-24 tahun terkena *cyberbullying* (Sumber : Unicef : Bullying in Indonesia, 2020)
2. Berdasarkan hasil dari kuisioner yang disebarakan kepada para remaja, 97% remaja pernah melihat perdebatan di internet yang tak kunjung usai hingga memicu penghinaan, 66% remaja pernah melihat penyebaran informasi palsu tentang diri sendiri/seseorang disekitar, dan juga 66,7% remaja pernah melihat terjadinya penghinaan online secara berulang terhadap seseorang disekitar. (Sumber : Data Kuesioner)
3. Remaja adalah sosok yang paling mudah terpengaruh dan masih berjiwa labil, hal tersebut membuat kasus *cyberbullying* sering terjadi di kalangan remaja. (Sumber : Wawancara kepada Ratih Wahyu Saputri, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Selaku dosen psikologi UMSIDA)

1.3 Rumusah masalah

Bagaimana merancang animasi 3D sebagai media edukasi tentang anti *cyberbullying* kepada para remaja usia 14-21 tahun yang menarik dan efektif?

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan Video Explainer 3D ini memfokuskan pada pengertian dari *Cyberbullying* dan apa saja macam macam dari *Cyberbullying*
2. Perancangan Video Explainer 3D ini membahas tentang bagaimana cara mencegah *Cyberbullying* dan dampak dari *Cyberbullying*
3. Video Explainer 3D diterbitkan secara online pada Platform Youtube, sehingga para remaja akan lebih mudah untuk mengakses Video Explainer tersebut.
4. Perancangan video explainer ini hanya melakukan *aware* tentang *Cyberbullying* dan tidak menyelesaikan masalah batin yang dimiliki oleh pelaku.

1.5 Tujuan

1. Mengedukasi remaja tentang apa dan dampak dari *Cyberbullying*.
2. Mengupayakan pencegahan korban *Cyberbullying* agar tidak terus meningkat.
3. Menciptakan media edukasi yang tepat dan efektif, serta menarik dalam menyampaikan pesan.

1.6 Manfaat

1. Agar wawasan remaja terbuka mengenai *cyberbullying*
2. Untuk memberikan edukasi terhadap remaja agar tidak melakukan *cyberbullying*
3. Diharapkan dapat turunnya angka *cyberbullying* di indonesia