

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Remaja merupakan fase berkembang dari peralihan anak-anak ke arah kedewasaan. Pengertian remaja berasal dari bahasa latin (*adolescere*) yaitu memiliki arti, tumbuh kearah yang lebih matang. Masa remaja merupakan masa yang identik dengan mencari jati diri, mencari perhatian, mencari koneksi atau teman teman (Zulaiha, 2019:118). Remaja juga memiliki karakteristik yang mempunyai rasa kengintahuan tinggi, selalu mencoba hal - hal baru, dan mudah dipengaruhi teman sebayanya, memperluas jaringan antar pribadi dan suka berkomunikasi lebih dewasa dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan (Krisnawati, 2015:232). Remaja dalam kehidupan sehari-hari, tak lepas dari media sosial dan internet. Media sosial hadir sebagai wadah untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman melalui situs jejaring sosial (depkominfo, dalam juwita dkk, 2015). Menurut APJII pada tahun 2020 kuartal Q2, mayoritas pengguna internet adalah remaja dengan usia 15-19 tahun sekitar 8.29% dan 10-14 tahun sekitar 8.31% (Irawan dkk, 2020:8 ).

Media sosial merupakan media yang memungkinkan para penggunanya saling terhubung, berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan konten dalam media yang digunakan secara bersamaan antar penggunanya. Media sosial berifat *online* dimana media yang bisa diakses melalui jaringan internet dan mampu menyajikan konten yang berupa teks, gambar dan video sehingga media sosial juga dapat disebut sebagai media alternatif hiburan bagi penggunanya (Mauludi, 2018:152). Fitur media sosial dapat memungkinkan para pengguna media sosial berbagi informasi yang bermanfaat seperti berbagi status aktivitas yang sedang dikerjakan, gagasan maupun opini pribadi. Beberapa alasan masyarakat mengakses media sosial antara lain untuk berkomunikasi satu sama lain, memperbarui status dan memposting foto dan membagikan artikel gaya hidup.

Saat ini, media sosial yang populer adalah, Twitter dan Facebook. Hal ini terjadi karena fasilitas dan fitur yang telah disediakan Facebook dan Twitter mampu menonjolkan diri atau personal seseorang sehingga mudah dikenali popularitasnya. Sebagai contoh, bila kita mengetik nama Michael Jackson, maka kata ini memungkinkan menjadi kata yang banyak

dicari sehingga kata ini dikenal sebagai trending topik, yang membuat akun twitter lain penasaran dan ingin mengetahui apa yang terjadi dengan Michael Jackson (Zulaiha, 2015: 117). Selain itu, banyak remaja juga mengakses media sosial lainnya selain Twitter dan Facebook seperti Whatsapp, Instagram, Snapchat, LINE, Google+, Youtube, Joox, Wattpad, Tik tok, Youtube dan lain lain. Akan tetapi kebiasaan remaja yang mengakses media sosial berlebihan, juga dapat berdampak munculnya sikap ketergantungan remaja terhadap pemakaian media sosial.

Sorang pemerhati digital, Peg Streep (2013) berpendapat, empat alasan utama remaja ketergantungan media sosial yaitu, remaja ingin mendapatkan perhatian melalui media sosial, meminta pendapat berupa *like, coment retweet* sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan popularitas, menumbuhkan citra yang terlihat baik di dunia maya dan sebagai pedoman hidup bersosialisasi sehingga sulit berpaling ke dunia nyata, berakhir terjebak dalam lingkaran drama media sosial yang tak kunjung berhenti (Felita dkk, 2016:32).

Biasanya remaja menggunakan media sosial untuk memposting foto bersama teman, menceritakan cerita pribadi dan pengalaman pribadi sehingga mendapatkan apresiasi berupa like dan komentar di media sosial yang dapat menaikkan rasa percaya diri remaja Namun fasilitas di media sosial juga memungkinkan remaja menyalagunakan media sosial seperti membuat konten sensitif, konten saling ejek, bebas berkomentar dan menyalurkan pendapat tanpa ada rasa khawatir karena di media sosial untuk medapatkan banyak like dan komentar di media sosial. Contoh pelanggaran tersebut yaitu temuan kasus remaja dibawah ini yaitu remaja membuat konten yang memuat penghinaan dan secara langsung melanggar UU ITE pasal 27, 28 dan 29 yang melarang perbuatan konten ilegal di media sosial yang meliputi: pelanggaran kesusilaan, perjudiaan.penghinaan/pencemaran nama baik, pengancaman dan kegiatan pemerasan.



**Gambar 1.1** Kasus video tiktok penghinaan masjid  
(sumber: <https://s.id/B3mcA> )



**Gambar 1.2** Kasus joget tik tok melanggar agama  
(sumber <https://s.id/B3IRG> )

Karena adanya kondisi tersebut, maka diperlukan literasi tentang cara penggunaan media sosial, untuk mengajak remaja menggunakan media sosial dengan bijak. Media literasi ini sebenarnya telah disediakan oleh pemerintah melalui buku elektronik *online* (*ebook*) yang dapat diakses dan di diunduh secara gratis di website <https://literasidigital.id/> dan <https://www2.slideshare.net/>. Namun media literasi ini masih jarang diakses dikarenakan media literasi ini berupa *ebook* yang disediakan melalui web yang tidak dekat dengan remaja sehingga remaja jarang mendapatkan informasi tentang cara menggunakan media sosial dengan bijak melalui media *ebook* tersebut. Menurut hasil kuisisioner yang disebarkan kepada 127 responden, sekitar 58.6% responden tidak mengetahui *ebook* tentang cara menggunakan media sosial dengan bijak, sekitar 26 %. Remaja belum menggunakan media sosial dengan bijak dan sekitar 53.5 %. remaja kadang-kadang menemukan konten sensitif ujaran kebencian dan konten sejenisnya.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan adanya media tambahan yang keberadaanya dekat dengan remaja, mudah diakses dan mampu memberikan informasi yang mudah dimengerti mengenai cara menggunakan media sosial dengan bijak. Komik merupakan media alternatif yang dapat dipilih karena komik media yang sederhana, yang

dapat memuat pesan menjadi lebih ringkas melalui bentuk cerita, mudah dicerna dan dilengkapi bahasa verbal yang bersifat dialogis (Hakim, 2018: 205). Komik *online* merupakan media yang telah dikenal generasi muda karena memiliki gambar komik yang sederhana, berwarna, mudah diakses melalui *smartphone*, bentuk panel komik yang tersusun secara *vertikal* dengan teknik membacanya dengan cara *scrolling* canvas komik ke bawah dan keatas sehingga komik *online* merupakan media yang mudah dibaca dan mudah dipahami daripada media literasi lainnya. Dengan demikian judul dari perancangan tugas akhir ini adalah **“perancangan komik online tentang cara menggunakan media sosial dengan bijak pada remaja SMA usia 15-17 tahun”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Masih ada remaja yang membuat konten sensitif yang melanggar UU ITE dan dapat berakibat fatal terhadap dirinya sendiri maupun orang lain. Hal ini didukung dengan temuan kasus diatas dua remaja yang membuat konten menyinggung SARA, berita tersebut dapat diakses melalui berita online detik. com dan ayo bandung.com yang dapat diakses pada <https://ayobandung.com/read/2020/10/05/137646/demi-konten-remaja-hina-masjid-persis-dengan-pasang-lagu-diskotik> dan situs berita detik. Com <https://news.detik.com/berita/d-5004055/aksi-keblinger-remaja-di-ntb-salat-sambil-joget-tiktok>
- b. Banyak remaja yang belum mengetahui *ebook* literasi digital yang membahas cara menggunakan media sosial dengan bijak, menurut hasil kuisisioner yang disebarkan kepada 127 responden, sekitar 58.6% responden tidak mengetahui *ebook* tentang cara menggunakan media sosial dengan bijak, sehingga diperlukan media baru yang menginformasikan tentang edukasi cara menggunakan media sosial dengan bijak yang dekat dengan remaja, mudah diakses dan mudah dipahami remaja.
- c. Menurut hasil kuisisioner yang disebarkan kepada 127 responden, banyak remaja yang menyukai komik digital 37.8% komik online memuat gaya gambar berwarna, 16.7% memuat cerita lebih menarik dan sekitar 28.9%.

## 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik edukasi *online*, tentang cara menggunakan media sosial dengan bijak pada remaja SMA usia 15-17 tahun?.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang disampaikan dalam perancangan ini, yaitu perancangan komik *online* cara untuk audiens remaja SMA sekitar umur 15 – 17 Tahun. Pembahasan komik ini hanya cerita yang mencangkup informasi cara menggunakan media sosial dengan bijak tanpa melanggar UU ITE.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

- a. Memberikan informasi mengenai cara ,menggunakan media sosial dengan bijak kepada remaja yang kesehariannya aktif menggunakan media sosial.
- b. Meningkatkan minat remaja SMA untuk membuat konten yang bersifat positif di akun media sosial masing-masing remaja.
- c. Membuat media literasi digital pendukung berupa komik *online* yang mudah diakses dan dipahami untuk remaja.

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

- a. Agar remaja mengetahui pentingnya menggunakan media sosial dengan bijak
- b. Manambah daya minat remaja untuk membuat konten positif di akun media sosial masing masing
- c. Mempermudah remaja belajar mengenai pentingnya menggunakan media sosial dengan bijak melalui *Komik Webtoon* yang merupakan media yang dekat dengan remaja.