

BAB I

Pendahulian

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang telah berkembang pesat membuat kehidupan menjadi lebih mudah seperti mendapatkan kemudahan dalam mencari informasi, saling terhubung dengan orang berjarak jauh seperti di luar pulau atau di sisi bagian bumi yang berbeda, sampai melakukan banyak hal lainnya. Atas bantuan teknologi, dunia menjadi lebih mudah untuk dijangkau. Awalnya jaringan internet dibuat hanya terdiri dari beberapa jaringan yang dibuat pada tahun 1969 dengan tujuan percobaan dan aplikasi yang paling canggih pada masanya adalah surat elektronik. Hingga akhirnya bisa menggabungkan lebih dari 235 komputer dan sekarang sudah mencapai segala belahan dunia (Darmawan, 2012). Banyaknya orang Indonesia yang telah mengakses internet ditunjukkan pada hasil dari riset Simon (2022) yang memberikan *form* pertanyaan dan dicatatkan pada *website* “*Digital 2022: Indonesia*”, sejak tahun 2012 terdapat 39,6 miliar penduduk yang telah mengakses internet hingga Januari 2022 lalu, sudah terdapat 205 Miliar penduduk yang telah menggunakan internet. Dari data dapat disimpulkan bahwa dari tahun ke tahun sudah terjadi peningkatan mengenai orang-orang yang mengakses internet dalam kehidupan sehari-harinya. Waktu rata-rata yang digunakan untuk menggunakan internet tiap harinya adalah 8 jam 36 menit

Kemajuan teknologi membawa dampak besar pada kehidupan manusia sampai menyentuh nilai-nilai yang ada di masyarakat baik yang ada di kota sampai yang ada di pedesaan (Wahyudi, 2014). Dari sisi jaringan internet yang membawa kemudahan, kegunaan jaringan internet sangat tergantung dari nilai, moral, norma, dan hukum yang menjadi dasarnya, jika tidak adanya nilai-nilai itu akan menjadi suatu bahaya (Tumanggor, 2010). Banyak yang menggunakan internet sebagai tempat untuk melakukan perilaku menyimpang seperti melakukan penipuan, menyontek, mengunjungi situs, gambar maupun *video* yang tidak baik menyebabkan menyebabkan penurunan moral (Astuti, 2014). Siti Nurina dan Aliffatullah Alyu (2017) melakukan penelitian mengenai dampak internet untuk remaja berusia 18 sampai 21 tahun bahwa dampak yang ditimbulkan internet dibagi

menjadi dua, positif dan negatif. Dampak positif dari internet ialah kemudahan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari sumber masalah sekaligus bisa menambah pertemanan. Sedangkan dampak negatif yang diterima ialah membuat seseorang mengabaikan teman atau orang-orang di sekitarnya dan lebih berfokus kepada internet meskipun ada yang mengajaknya berbicara, ada yang lebih menyampingkan aktifitas sosial untuk bisa mengakses internet. Dari penelitian tersebut, bisa di simpulkan bahwa jaringan internet memang memiliki dampak positif tetapi jika tidak berhati-hati, jaringan internet menjadi dampak buruk dalam kehidupan yang dapat memutuskan hubungan seseorang dengan dunia luar dan seseorang menjadi cenderung memikirkan dirinya sendiri dibandingkan dengan lingkungannya. Adanya lingkungan masyarakat yang sederhana bisa mempererat hubungan tetapi jikalau semakin modern sebuah lingkungan masyarakat maka hubungan akan semakin jauh dan lebih individualis (Susana, 2006). Untuk itu diperlukannya peringatan kepada remaja yang telah terkena dampak negatif dengan cara yang dapat di terima oleh kalangan remaja.

Menurut Nada (2020) ada beberapa alasan yang mengharuskan seseorang untuk berbuat baik, seperti untuk menciptakan hubungan yang akrab bersama keluarga, teman, dan orang lain. Dengan membiasakan diri untuk berbuat baik akan membantu seseorang mampu berpikir lebih positif karena akan memandang segala hal dari sisi baik hingga memberi dampak positif kepada emosi juga, hormon di dalam tubuh akan merasa lebih bahagia. Selain itu dalam berbuat kebaikan juga akan menghasilkan buah kebaikan juga, baik kepada orang lain atau pun kembali pada diri sendiri. Ada sekelompok peneliti dari Universitas Zurich, Swiss melakukan penelitian terhadap 50 orang yang diberikan uang dan dibagi menjadi dua kelompok, pada kelompok yang pertama diminta untuk memberikan uang tersebut kepada orang lain, bisa berbentuk hadiah atau pun makanan. Sedangkan kelompok lainnya diminta untuk menghabiskan uang untuk kepentingannya sendiri. Hasil dari *scan* otak yang dilakukan berbeda. Kelompok yang memberikan uangnya kepada orang lain mengaktifkan neuron di otak, *temporo-parietal junction* (TPJ) yang ikut mengaktifkan *neurons* di *ventral striatum* atau bagian otak yang memunculkan rasa kebahagiaan. Dari pengakuan kelompok pertama yang berbuat baik kepada orang lain juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih bahagia. Dari

data orang yang berbuat baik maka area otak yang berkaitan dengan apresiasi, kebahagiaan, dan rasa empati akan menjadi lebih aktif. Melakukan kebajikan itu artinya juga membuat dunia menjadi lebih baik karena itu perlu di ingatkan kembali khususnya pada generasi muda untuk terus melakukan kebajikan.

Menurut Prof. Dr. Primadi Tabrani (2005) kemampuan manusia untuk menangkap informasi melalui indra penglihatan jauh lebih besar yaitu 83% jika dibandingkan dengan daya serap indra lainnya seperti indra cecap sebesar 1%, indra raba sebesar 1,5%, indra cium sebesar 3,5%, dan indra pendengaran sebesar 11%. Kemampuan manusia untuk mengingat sebuah informasi yang disajikan dengan cerita dan peragaan atau gambar juga mendapatkan hasil yang lebih tinggi dalam kurun waktu 3 jam (85%) dan 3 hari (65%) setelah mendapatkan informasi, dibandingkan penyampaian informasi yang hanya menggunakan cerita dalam kurun waktu 3 jam (70%) dan 3 hari (10%), serta penyampaian informasi yang hanya menggunakan peragaan atau gambar dalam kurun waktu 3 jam (72%) dan 3 hari (20%). Selain itu survei yang dilakukan oleh Sri Handayani (2010) kepada 160 siswa SMA mengenai perbedaan kemampuan untuk menerima informasi dari komik dan *leaflet*. Hasilnya informasi yang disampaikan melalui komik dinyatakan lebih berdampak jika dibandingkan menggunakan *leaflet*. Dari pernyataan tersebut digunakannya komik sebagai media penyalur informasi yang dirasa cocok. Komik *strip* adalah komik yang tidak mempunyai banyak gambar, melainkan hanya beberapa panel gambar tetapi menyatakan suatu gagasan yang utuh sehingga tidak banyak gagasan yang disampaikan, hanya berisikan satu topik saja (Nurgiyantoro, 2010:434).

Diperlukannya pendekatan kepada remaja agar pesan bisa tersampaikan dengan baik. Dari data yang dibagikan pada *website* oleh Simon (2022) dengan judul “Digital 2022: Indonesia” juga tercatat banyaknya orang Indonesia yang sudah menggunakan media sosial. Rata-rata waktu penggunaan media sosial adalah 3 jam 17 menit. Total pengguna media sosial adalah 191,4 pengguna dengan 46,5% berjenis kelamin perempuan dan 53,5% berjenis kelamin laki-laki. Tabel umur yang ditunjukkan bahwa remaja dari umur 13-17 tahun yang menggunakan media sosial 6% perempuan dan 5,5% laki-laki dan untuk umur 18-24 tahun sebanyak 15,4% perempuan dan 16,6% laki-laki. Alasan menggunakan sosial media antara lain

seperti berhubungan dengan teman dan keluarga (58%), mengisi waktu luang (57,5%), melihat apa yang menjadi topik terkini (50,1%), melihat apa yang ingin dilakukan atau dibeli (50%), mencari konten (48,8%), membaca berita (44,9%), dan alasan lainnya. Platform Instagram digunakan oleh sekitar 84,3% pengguna sosial media sekaligus menjadi platform yang disukai kedua. Waktu yang dihabiskan oleh pengguna sosial media yang menggunakan platform Instagram adalah 16 jam perminggu. Dikutip dari NapoleonCat yang mencatat pengguna Instagram di tahun 2022 dari 104.175.200 pengguna, dapat dilihat pengguna yang berumur 13-17 tahun 7,6% merupakan perempuan dan 5,3% merupakan laki-laki, sedangkan untuk umur 18-25 tahun 20,6% merupakan perempuan dan 16,9% merupakan laki-laki. Dari data tersebut bisa didapatkan bahwa remaja perempuan yang berumur 18-24 tahun yang paling mendominasi Instagram tahun 2022. Dengan pernyataan tersebut penulis memilih media sosial Instagram yang menjadi media sosial yang paling banyak dipakai kedua dengan pengguna dari media sosial Instagram yang sesuai dengan target dari komik strip ini dibuat.

Platform Instagram sendiri ialah platform yang merupakan aplikasi untuk berbagi foto yang memungkinkan pengguna bisa mengambil foto dengan memakai efek yang disediakan sekaligus bisa membagikannya kepada media sosial yang lainnya (Prihatiningsih, 2017). Instagram yang dibuat pada tahun 2010 ini mempunyai beberapa duksi yang ditawarkan untuk penggunaannya, mulai dari saling berbagi foto atau video antar pengguna, fitur suka dan komentar, serta ada *instagram story* yang hanya bertahan 24 jam saja (Asfihan, 2022). Dikarenakan pengguna Instagram yang semakin banyak sehingga tema yang dikirimkan oleh pengguna juga telah mempunyai banyak variasi. Mulai dari foto diri, makanan, tempat, informasi, berita, komik, lowongan pekerjaan, mau pun informasi mengenai beasiswa, dan banyak yang tersembunyi di dalamnya (Hertian, 2017).

Dari informasi-informasi tersebut, penulis tertarik untuk membuat komik strip yang akan dibagikan melalui platform Instagram dengan genre *slice of life*, atau sebuah tema yang menceritakan mengenai kehidupan sehari-hari. Mengambil tokoh utama seorang anak kecil yang baru sampai di dunia dan melihat apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Ia berkeinginan untuk melakukan kebajikan bagi orang-orang yang membutuhkan, hal itu dilakukan untuk membawa perasaan

bahagia bagi orang lain yang secara tidak langsung bagi dirinya juga. Sebagai anak kecil tidak banyak yang bisa dilakukan sehingga ia hanya bisa membantu hal-hal kecil yang sederhana. Penulis ingin menyajikan cerita yang ringan, menarik, dan mempunyai makna yang bisa di nikmati oleh pembaca, khususnya pembaca berumur 13-18 tahun di Instagram. Di dalam komik ini tidak ada balon percakapan verbal, dengan kata lain tidak ada balon percakapan yang berisi tulisan melainkan adanya visual atau ekspresi yang menggantikan untuk menjelaskan alur pada cerita. Target utama dari komik “*Small Things*” ini ialah remaja yang berumur sekitar 13-18 tahun yang sering membuka media sosial, hal itu karena banyaknya anak remaja yang menghabiskan waktunya di internet atau media sosial umumnya mempunyai perhatian yang minim kepada sekelilingnya dan hanya berfokus kepada jaringan yang selalu aktif dan cepat. Penulis ingin menunjukkan kepada remaja bahwa ada dampak positif yang akan terjadi setelah melakukan kebajikan baik kepada orang lain dan juga diri sendiri sehingga akan mulai melepaskan diri dari belunggu internet dan media sosial yang menghabiskan waktu serta perhatian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang menjadi dasar penelitian adalah:

- a. Teknologi yang berkembang semakin maju membuat remaja menghabiskan waktu terlalu lama di internet sehingga kehilangan kepedulian terhadap sekelilingnya.
- b. Sifat apatis remaja berusia 13-18 tahun yang semakin meningkat terhadap lingkungan sekitarnya

1.3 Batasan Masalah

Digunakannya komik *strip* dengan judul “*Small Thing*” sebagai salah satu jalan keluar masalah sifat apatis remaja. Komik *strip* memasukan unsur kebajikan yang akan mengenalkan kembali mengenai norma-norma yang berlaku di lingkungan. Komik *strip* akan dikirimkan melalui media sosial Instagram yang paling banyak diminati oleh remaja berumur 13-18 tahun di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan ini yaitu:

Bagaimana merancang komik *strip* yang mampu memberikan pemahaman kebajikan dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menarik minat remaja usia 13-18 tahun?

1.5 Tujuan dan Target Perancangan

Tujuan perancangan sesuai dengan masalah perancangan yang telah didapatkan adalah mengenalkan kembali nilai-nilai kebajikan dan dampaknya, bagi remaja umur 13-18 tahun yang di kemas dalam bentuk komik *strip* agar bisa lebih dipahami oleh target pembaca. Selain itu gambar yang dipakai adalah gambar yang sederhana dan ekspresif agar pembaca bisa mengerti mengenai alur yang ingin disampaikan walau tanpa menggunakan percakapan secara verbal untuk menjelaskan alur yang sedang terjadi. Selain itu komik *strip* juga akan dikirimkan pada media sosial Instagram yang menjadi media sosial yang paling banyak di pakai kedua oleh target pembaca. Sehingga dapat sampai kepada target pembaca yang merupakan remaja berusia 13-18 tahun di Indonesia.

1.6 Manfaat

a. Bagi Universitas

Menambah variasi dan referensi ilmu tugas akhir mahasiswa mengenai perancangan komik *strip digital* yang informatif, menarik, dan efektif bagi generasi mahasiswa yang akan datang sehingga akan mengalami penyempurnaan.

b. Bagi Mahasiswa

Menambahkan wawasan untuk mengembangkan keterampilan dalam berkarya, khususnya di dalam bidang komik *strip* yang komunikatif dan efektif secara teori sehingga mendapatkan kesimpulan untuk disempurnakan kembali sesuai dengan nilai-nilai desain komunikasi visual.

c.) Bagi Masyarakat

Memperkenalkan komik *strip* yang mengenalkan norma-norma atau kebajikan kepada remaja yang bisa diaplikasikan ke lingkungan sekitar sehingga bisa mencapai sebuah hubungan yang harmonis.