

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan sosial media telah mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan menghibur diri. Sosial media bukan hanya menjadi alat untuk berkomunikasi tetapi juga memainkan peran besar dalam membentuk opini publik, mengarahkan tren budaya, dan memengaruhi kebijakan publik. Kecepatan penyebaran informasi di sosial media menciptakan lingkungan di mana ide, pandangan, dan konten dapat tersebar luas dengan cepat. Permasalahan yang sering terjadi yaitu, seiring dengan derasnya arus informasi melalui sosial media, masyarakat seringkali dibuat kebingungan dan tidak mampu memilah, serta memanfaatkan informasi yang mereka peroleh [1]. Tantangan dan peluang pun muncul seiring dengan perkembangan sosial media seperti etika digital dan privasi menjadi isu yang perlu diperhatikan.

Menurut riset yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2017 menunjukkan bahwa pengguna tertinggi sosial media adalah remaja yang mencapai presentase sebesar 75% di kalangan masyarakat [2]. Riset independen yang dilakukan oleh perusahaan berbasis kecerdasan buatan (AI), Neurosensum, pada tahun 2021 menunjukkan bahwa 87% anak Indonesia bermain sosial media sebelum 13 tahun [3]. Dari data tersebut menunjukkan betapa dominannya penggunaan sosial media dalam kehidupan remaja, dimana pada dasarnya remaja adalah penerus bangsa yang

masih memiliki masa depan yang panjang namun telah terpengaruh sosial media sejak dini.

Maraknya penggunaan sosial media di kalangan remaja sering kali menimbulkan berbagai masalah, seperti *cyberbullying*, kecanduan, dan kurangnya pemahaman tentang privasi dan etika digital. Akibat dari pengaruh dari sosial media Remaja seringkali terdorong untuk mendapatkan pengakuan dari masyarakat pengguna sosial media dan teman sebaya untuk terus meningkatkan jumlah penonton, jumlah *like*, komentar, dan pengikut, yang dapat mendorong perilaku negatif dalam menggunakan sosial media. Kurangnya kontrol emosional dan paparan konten negatif juga menjadi faktor yang memperburuk situasi. Oleh karena itu, penting untuk memberikan edukasi yang efektif tentang penggunaan sosial media yang bijak.

SMPN 15 Tegal dipilih sebagai lokasi penelitian Karena memiliki target audiens yang sesuai yaitu usia 13 – 14 tahun atau kelas 8 yang aktif dalam menggunakan sosial media. Pada usia tersebut memberikan edukasi bijak dalam menggunakan sosial media menjadi langkah penting terhadap pencegahan adanya penyalahgunaan sosial media dimasa mendatang.

Untuk mengedukasi penggunaan sosial media yang mempunyai jangkauan yang lebih luas dan disukai oleh remaja, maka dari itu Motion komik dipilih sebagai media edukasi karena menggabungkan elemen-elemen visual dan interaktif dari animasi dan komik. Dengan menggunakan panel gambar, balon kata, efek komik efek suara dan musik, motion komik dapat menyampaikan pesan edukatif secara lebih menarik dan mudah dipahami

oleh remaja. Gaya visual yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat remaja untuk belajar tentang penggunaan sosial media yang bijak.

Sebagai solusi terhadap permasalahan remaja terhadap penggunaan sosial media, penulis merancang sebuah motion komik berjudul “Panggung Sosial Media: Yulis dan Keputusan Besarnya”. Melalui motion komik ini, diharapkan siswa kelas 8 di SMPN 15 Tegal dapat lebih memahami pentingnya penggunaan sosial media yang bijak. Selain itu, motion komik ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media edukasi lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan remaja dengan menggunakan Dengan cerita yang menarik dan visual yang interaktif, Dengan demikian, remaja dapat lebih bertanggung jawab dalam menggunakan sosial media dan terhindar dari dampak negatif yang mungkin timbul akibat pengaruh buruk dari sosial media.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini merupakan dua identifikasi masalah utama yang dialami remaja dalam menggunakan sosial media:

1. Adanya potensi kegiatan asal membuat postingan (*Sosial Climber*) yang dilakukan remaja di Sosial Media
2. Kurangnya pemahaman remaja terhadap dampak penyalahgunaan sosial media yang dapat meninggalkan jejak digital dan dapat merugikan diri sendiri akibat membuat postingan yang tidak bermanfaat.

1.3 Batasan Masalah

1. Perancangan motion komik ini akan membatasi pembahasan pada aspek dampak negatif dari selalu memposting semua hal dalam kehidupan sehari-hari ke media sosial.
2. Motion Komik akan fokus pada penggambaran bagaimana perilaku asal memposting yang dapat memengaruhi perkembangan mental remaja, termasuk risiko *cyberbullying* dan jejak digital yang merugikan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apa yang dapat disampaikan dalam motion komik sebagai sarana edukasi bijak dalam menggunakan sosial media?
2. Bagaimana cara merancang Motion Komik sebagai media edukasi remaja usia 14 tahun kelas 8 SMP mengenai bagaimana dampak negatif yang terjadi akibat Selalu Memposting Semua Hal ke Sosial?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Membuat media edukasi bagaimana dampak dari selalu memposting semua hal dalam kehidupan ke sosial media bagi remaja
2. Memastikan pesan - pesan yang ingin disampaikan dalam motion komik dapat di terima oleh target audiens, yaitu remaja berusia 13-14 tahun kelas 8 di SMPN 15 Tegal.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Mahasiswa

- 1) Menjadi referensi dan wawasan bagi penulis tentang proses pembuatan Motion Komik yang nantinya akan menjadi bekal ilmu setelah lulus dari bangku perkuliahan

- 2) meningkatkan keterampilan penulis dalam menyampaikan pesan secara visual, memahami estetika komik digital, dan memanfaatkan elemen desain yang efektif.
- 3) Memahami bagaimana kondisi emosional remaja ketika menggunakan sosial media

1.6.2 Bagi Masyarakat

- 1) meningkatkan pemahaman remaja dengan mengajarkan prinsip-prinsip etika dan perilaku bijak dalam menggunakan sosial media.
- 2) Mengenalkan Motion Komik sebagai media persuasif untuk mengedukasi remaja untuk bijak dalam menggunakan sosial media
- 3) Animasi Motion Komik ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap etika dalam bersosial media dan bertindak bijak dalam berinteraksi di platform sosial media.

1.6.3 Hasil Produk

- 1) Pembuatan komik ini dapat memberikan inspirasi bagi pembuat komik, seperti mahasiswa yang ingin membuat komik dan komunitas kreatif lainnya
- 2) Perancangan komik ini dapat digunakan sebagai alat edukasi untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada pembaca tentang isu-isu penting terkait penggunaan sosial media dengan bijak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL “PANGGUNG SOSIAL MEDIA : YULIS DAN KEPUTUSAN

BESARNYA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

berisi latar belakang, idetifikasi masalah, batasan masalah, rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Sitematika Perancangan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

berisi Penelitian Sejenis, Landasan Teori

3. BAB III METODE PENELITIAN

berisi Waktu dan Tempat Penelitian, Alat Penelitian, Prosedur Penelitian.

4. BAB 4 PERANCANGAN DESAIN VISUAL

Berisi Objek Penelitian, Konsep Dasar Perancangan, Proses Perancangan dan Hasil Perancangan

5. BAB V PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran

6. BAGIAN AKHIR

Berisi Daftar Pustaka dan Lampiran – Lampiran